

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO  
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**ALESSANDRA DA COSTA RIBEIRO**

**O SOM DO TERROR E DO SUSPENSE:  
UMA ANÁLISE DA BANDA SONORA DO FILME “UM LUGAR SILENCIOSO”**

**São Leopoldo  
2020**

ALESSANDRA DA COSTA RIBEIRO

**O SOM DO TERROR E DO SUSPENSE:  
UMA ANÁLISE DA BANDA SONORA DO FILME “UM LUGAR SILENCIOSO”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, pelo Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Ma. Lisiane Fagundes Cohen.

São Leopoldo

2020

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço a Deus por todas as oportunidades que tive em minha vida e pela benção do discernimento de escolher os caminhos certos que me fizeram chegar até aqui.

Gratidão ao apoio dos meus pais que jamais mediram esforços para me proporcionarem uma vida confortável. Agradeço por cada refeição que a minha mãe, Maria Jurema Ribeiro, preparou e por todos os esforços dela em manter as coisas de casa em ordem para que eu seguisse sempre focada nos meus estudos. Agradeço também todo o incentivo do meu pai, Eliseu Ribeiro, que sempre apoia as minhas decisões e que me buscou várias noites na estação de trem, quando eu voltava das aulas. Sem o amor deles eu não seria quem sou hoje e por isso eu dedico a eles todas as minhas vitórias.

Agradeço ao meu amor, Bruno André da Rosa, por compreender a minha ausência nos períodos de intenso estudo, por me tranquilizar e apoiar como muito carinho e paciência, sempre me fazendo acreditar no meu potencial.

Agradeço a parceria da minha irmã, Camila da Costa Ribeiro, que me dá forças para enfrentar os desafios da vida. Também agradeço a enorme força que ela e a nossa amiga, Karoline Behenck, me deram com a revisão das transcrições das entrevistas realizadas neste trabalho.

Gratidão pelo ensino público e de qualidade que tive acesso durante a minha trajetória acadêmica, especialmente ao Instituto Federal do Rio Grande do Sul – Campus Canoas, onde adquiri uma excelente perspectiva de futuro e os conhecimentos necessários que me impulsionaram a conquistar uma bolsa do Programa Universidade para Todos (Prouni), sem a qual eu não teria condições financeiras para cursar a graduação neste momento da minha vida.

Agradeço à Unisinos – Campus São Leopoldo, por me proporcionar um ótimo ambiente de aprendizado, com professores excelentes.

Agradeço à minha orientadora, Professora e Ma. Lisiane Cohen, por ter aceitado o convite para me guiar durante o processo de pesquisa e principalmente por ser tão compreensiva, atenciosa e gentil. Seu apoio tornou essa experiência mais leve e produtiva.

Gratidão a cada um dos professores que contribuíram para o meu crescimento acadêmico, desde o ensino fundamental até a graduação. Um agradecimento especial à querida Patrícia Rodrigues da Rosa, que já foi minha professora e hoje é uma amiga a qual tenho muito carinho.

Gratidão à Coordenadora, Professora e Me. Anaís Schüller Bertoni, por sua atenção e carinho ao solucionar minhas dúvidas em relação aos processos e requisitos do curso.

Agradeço também à atenciosa Maria Alice dos Santos, da biblioteca Unisinos e a querida Giovanna Noschang, que me auxiliaram com as normas da ABNT.

Gratidão às minhas amigas Isabella Ximenes, Marianne Lourenço, Nathália Schwartz, Nicole Bitencourt e Shaiane Rodrigues, por compreenderem a minha ausência durante os longos períodos de estudo e por me apoiarem durante todo o processo, fortalecendo cada vez mais os nossos laços de amizade.

Agradeço a minha colega de trabalho e amiga, Nívea Lopes, pela troca de energia positiva e por me presentear com o livro *Cinema - primeiro filme: descobrindo, fazendo, pensando*. Pois foi muito útil para a minha pesquisa.

E gratidão ao meu cachorro, Russo, pela companhia durante os longos dias de pesquisa e principalmente por me transmitir o amor mais puro do mundo, que me faz querer ser uma pessoa melhor a cada dia.

## RESUMO

O propósito deste trabalho é analisar a banda sonora do filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), dirigido e protagonizado por John Krasinski, em 2018. O principal objetivo é compreender o papel dos elementos sonoros na construção de sentidos que proporcionam aos espectadores a experimentação de sensações relativas aos gêneros de terror e suspense. Para tanto, foram utilizados como base os dados teóricos sobre a evolução do cinema, bem como a compreensão dos elementos sonoros e as principais técnicas utilizadas nos filmes de terror e suspense. A metodologia utilizada na pesquisa envolve os métodos de pesquisa bibliográfica, análise fílmica e entrevistas em profundidade com profissionais de pós-produção de som. Através da decomposição (AUMONT; MARIÉ, 2013) dos elementos sonoros presentes em algumas cenas do filme, que foram selecionadas a partir de critérios pertinentes ao objetivo central do trabalho, foi possível confirmar a suposição inicial de que os elementos sonoros exercem papéis fundamentais na construção de sentido nas narrativas dos filmes, com significativa importância para os gêneros terror e suspense.

**Palavras-chave:** Cinema. Audiovisual. Banda sonora. Elementos sonoros. Silêncio.

## LISTA DE FIGURAS

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Figura 1 – Imagem da Cena 1 ..... | 45 |
| Figura 2 – Imagem da Cena 2.....  | 50 |
| Figura 3 – Imagem da Cena 3.....  | 57 |
| Figura 4 – Imagem da Cena 4.....  | 61 |

## LISTA DE QUADROS

|   |    |
|---|----|
| Quadro 1 – Decomposição da Cena 1 ..... | 46 |
| Quadro 2 – Decomposição da Cena 2 ..... | 51 |
| Quadro 3 – Decomposição da Cena 3 ..... | 58 |
| Quadro 4 – Decomposição da Cena 4 ..... | 62 |

## LISTA DE SIGLAS

|          |   |
|----------|---|
| ASL      | <i>American Sign Language</i>   |
| CIBA     | <i>Ibero American Association</i>   |
| CILECT   | <i>Centre International de Liaison des Écoles de Cinéma et Télévision</i> |
| DVDs     | Discos Digitais Versáteis   |
| IFRS     | Instituto Federal do Rio Grande do Sul                                    |
| PROUNI   | Programa Universidade para Todos  |
| UNISINOS | Universidade do Vale do Rio dos Sinos                                     |



## SUMÁRIO

|  |            |
|--|------------|
| <b>1 INTRODUÇÃO</b> .....  | <b>9</b>   |
| <b>2 O SOM NO CINEMA</b> .....   | <b>13</b>  |
| <b>2.1 A Linguagem Audiovisual</b> .....   | <b>19</b>  |
| <b>3 TRILHA SONORA</b> .....   | <b>22</b>  |
| <b>3.1 Elementos Sonoros e os Filmes de Terror / Suspense</b> .....                  | <b>27</b>  |
| <b>4 METODOLOGIA</b> .....   | <b>35</b>  |
| <b>4.1 Métodos da Pesquisa</b> .....   | <b>35</b>  |
| 4.1.1 Pesquisa Bibliográfica .....   | 36         |
| 4.1.2 Entrevistas.....   | 36         |
| 4.1.3 Análise Fílmica .....  | 40         |
| <b>4.2 O Filme</b> .....   | <b>42</b>  |
| <b>5 ANÁLISE</b> .....   | <b>45</b>  |
| <b>5.1 Cena 1</b> .....  | <b>45</b>  |
| 5.1.1 Decomposição dos Elementos Sonoros da Cena 1 .....                             | 46         |
| 5.1.2 Análise da Cena 1 .....  | 48         |
| <b>5.2 Cena 2</b> .....  | <b>50</b>  |
| 5.2.1 Decomposição dos Elementos Sonoros da Cena 2 .....                             | 51         |
| 5.2.2 Análise da Cena 2 .....  | 53         |
| <b>5.3 Cena 3</b> .....  | <b>57</b>  |
| 5.3.1 Decomposição dos Elementos Sonoros da Cena 3 .....                             | 57         |
| 5.3.2 Análise da Cena 3 .....  | 58         |
| <b>5.4 Cena 4</b> .....  | <b>61</b>  |
| 5.4.1 Decomposição dos Elementos Sonoros da Cena 4 .....                             | 62         |
| 5.4.2 Análise da Cena 4 .....  | 63         |
| <b>5.5 Análise Geral das Cenas Escolhidas</b> .....                                  | <b>66</b>  |
| <b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....  | <b>69</b>  |
| <b>REFERÊNCIAS</b> .....   | <b>72</b>  |
| <b>APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTAS</b> .....                                     | <b>75</b>  |
| <b>APÊNDICE B – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS</b> .....                               | <b>76</b>  |
| <b>ANEXO A - LISTA DE PREMIAÇÕES E INDICAÇÕES DO FILME UM LUGAR SILENCIOSO</b> ..... | <b>123</b> |
| <b>ANEXO B – AUTORIZAÇÕES DOS ENTREVISTADOS</b> .....                                | <b>134</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

O audiovisual é uma importante forma de expressão que une imagens e sons para transmitir as mais variadas informações, contar histórias, provocar emoções, criar identificações, entre tantas outras possibilidades. Atualmente, o audiovisual predomina cada vez mais entre os meios de comunicação, graças aos constantes aperfeiçoamentos tecnológicos que possibilitaram o acesso às diversas plataformas de vídeo e streaming, que oferecem uma infinidade de conteúdos disponíveis por meio da internet, além de aproximar o público dos meios de produção.

Apesar de hoje em dia o audiovisual também ser utilizado para fins de comunicação à distância, desde o seu princípio tem sido uma ótima fonte de entretenimento, fato que pode ser observado com o surgimento da sétima arte.

O cinema foi considerado mudo em seu princípio, quando não era possível ouvir as vozes dos atores, mas naquela época a trilha musical já era um elemento indispensável, que apesar de apresentado de forma não sincronizada, tinha a função de envolver os espectadores conduzindo os contextos apresentados na tela. Deste modo, o som sempre foi fundamental no cinema, mas, somente a partir de 1927 que a sincronização do som e da imagem se tornou uma possibilidade concreta. E foi a partir daí que o cinema passou a contar com elementos sonoros capazes de conferir realidade às cenas.

Com o passar do tempo, os estúdios e produtoras cinematográficas começaram a investir muito no aprimoramento da qualidade dos sons e das imagens, a fim de melhorar a experiência do espectador.

O desenvolvimento das tecnologias relacionadas à melhoria da qualidade do som contribuiu muito para conferir imersão ao espectador. Esses avanços tiveram início através do surgimento do som estéreo que possibilitou a reprodução dos elementos sonoros do filme, com mais profundidade e melhor distribuição do som na sala de cinema. Esse foi um grande avanço, considerando que inicialmente o cinema contava apenas com o som mono, que era reproduzido da mesma maneira em diferentes caixas de som. Na sequência foi desenvolvido o sistema estéreo 5.1, que foi a primeira vertente do sistema *surround*, depois surgiram os *DVDs* e *Blu-rays* com sistema 7.1, que trouxeram muito mais imersão pelo fato de possibilitarem o som circular pela sala, conferindo a sensação de movimento sonoro, semelhante a

sensação que experimentamos na vida real. Mas as evoluções sonoras não pararam por aí, pois foi criada a tridimensionalidade do som através da tecnologia do *Dolby Atmos*, que permite o direcionamento dos sons e controle de intensidades por meio de vários canais de áudio. (BOEING, 2020).

Essa evolução segue em constante aprimoramento, tendo em vista que o objetivo do cinema sempre foi proporcionar ao espectador a sensação de vivenciar a narrativa através da experiência de imersão que possibilita o esquecimento do mundo exterior durante a sessão do filme.

Nesse contexto, surgiu o tema desta pesquisa, que parte da curiosidade em compreender como funcionam os processos da construção de sentido através do som e de que forma as emoções são geradas pela banda sonora, que conduz os espectadores a interpretar os contextos das situações vivenciadas pelas personagens dos filmes. Além de ser uma grande oportunidade de crescimento profissional pertinente aos interesses da autora, que deseja seguir se especializando em produções audiovisuais.

Assim sendo, apresenta-se o objetivo geral deste trabalho que é analisar a banda sonora do filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), a fim de compreender o papel dos elementos sonoros na construção de sentidos que proporcionam aos espectadores a experimentação de sensações relativas aos gêneros de terror e suspense. Nessa intenção, apresentam-se como objetivos específicos:

- a) Identificar os elementos presentes na banda sonora do filme;
- b) Compreender o papel do silêncio na construção da narrativa do filme;
- c) Identificar os aspectos que contribuem para a imersão do espectador na narrativa do filme.

O longa-metragem *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018) foi escolhido por ser uma obra autêntica, que se diferencia dos demais filmes atuais, que geralmente são repletos de elementos sonoros apresentados de forma constante do início ao fim. Tendo em vista que a narrativa do filme escolhido dá espaço ao silêncio, pois é essencial para a sobrevivência das personagens que encontram-se em uma realidade na qual a Terra foi invadida por criaturas ameaçadoras, que não enxergam, porém são dotadas de uma audição altamente aguçada, o que permite que elas ataquem ao escutarem o mínimo ruído. Nesse contexto, as personagens se comunicam através da língua dos sinais, o que é mais um diferencial, levando em

consideração que a maioria dos filmes são vococentrados, ou seja, têm a voz como principal elemento sonoro envolvido na construção das narrativas.

Deste modo, o longa evidencia os detalhes sonoros sutis presentes nas cenas, como os movimentos das folhas sendo sopradas ao vento, as respirações e os passos das personagens, destacando praticamente todos os elementos sonoros presentes no ambiente, que geralmente passam despercebidos na maioria das bandas sonoras dos filmes. Outra característica singular da obra é a apresentação das perspectivas auditivas das personagens, por meio de um código de linguagem que é explicado ao longo do trabalho.

Para tanto, o trabalho aprofundou os conhecimentos teóricos sobre a evolução do cinema, bem como os conceitos dos elementos sonoros e as principais técnicas utilizadas nos filmes de terror e suspense. A pesquisa foi realizada com o auxílio dos métodos de pesquisa bibliográfica, análise fílmica e entrevista em profundidade com reconhecidos profissionais brasileiros de pós-produção de som.

O presente trabalho é dividido em seis capítulos, sendo o primeiro esta introdução. Já o segundo capítulo, apresenta os principais fatos da história e evolução do cinema, bem como traz os conceitos relativos à linguagem audiovisual, que são fundamentais para o desenvolvimento do trabalho, tendo em vista que o objeto de análise da pesquisa é um filme. Tais conhecimentos foram expostos a partir das afirmações de autores como Manzano (2014), Dancyger (2003), Aumont (2012), Costa (2012), Gerbase (2012), Carrière (2015), entre outros.

O capítulo três aborda os conceitos relativos à banda sonora, apresentando os elementos sonoros que compõem os filmes, bem como explicando suas utilidades e aplicações. Destacando também os conceitos de Schafer (2012) sobre estética e paisagem sonora, que são fundamentais para a percepção de uma visão mais ampla dos contextos nos quais os sons se apresentam e de que modo se relacionam com o ambiente. Além disso, esse capítulo também descreve o conceito de gênero no cinema, identificando as principais classificações pertinentes à pesquisa, como: terror, suspense, drama, horror, fantástico e ficção científica. A identificação destes gêneros é necessária para a compreensão dos principais elementos utilizados para viabilizar os seus códigos.

O terceiro capítulo foi construído, principalmente, através dos seguintes autores: Schafer (2012), como já mencionado acima, Chion (2011), Nogueira (2010), King (2012) e Carreiro (2011), bem como através dos conhecimentos fornecidos

pelos entrevistados, que são os reconhecidos profissionais de pós-produção de som: Chrístian Vaisz, Tiago Bello e Eduardo dos Santos Mendes. Eles contribuíram fortemente para o alcance dos objetivos propostos neste trabalho, através do fornecimento de informações relativas às suas experiências, enquanto profissionais atuantes no mercado de audiovisual, com especialização em áudio.

Já o capítulo quatro apresenta a metodologia utilizada para a realização da pesquisa, abordando o percurso realizado no trabalho. Para explicar os métodos, bem como a sua utilização, foram utilizados os autores Bauer e Gaskell (2008), Stumpf (2011), Gil (2008), Duarte (2011), Aumont e Marié (2013), Vanoye e Goliot-lété (2002).

No capítulo cinco, encontra-se a análise das cenas selecionadas do filme, que consiste em um processo personalizado de decomposição (AUMONT; MARIÉ, 2013) dos elementos sonoros presentes em quatro cenas escolhidas para este o estudo. Tal processo foi desenvolvido a fim de observar detalhadamente os sons, de modo isolado, possibilitando a identificação das funções e contribuições deles no contexto da narrativa.

Por último, são apresentadas as considerações finais, que apresentam um resgate do que foi abordado no trabalho com a finalidade de trazer uma reflexão sobre a pesquisa, bem como suas relações com a comunicação e como as descobertas, a partir da pesquisa, se conectam com as sensações e a imersão provocadas pela narrativa audiovisual.

## 2 O SOM NO CINEMA

Para a realização da análise proposta torna-se fundamental a observação da evolução do som na sétima arte, que em seu princípio, segundo Costa (2012), tinha como principal atrativo a novidade da exibição de imagens sequenciais na tela. Ou seja, o próprio fato da nova possibilidade da reprodução de imagens era o que fascinava as pessoas e despertava seu interesse. Sendo assim, os primeiros cineastas concentraram-se em surpreender o público através de apresentações que mais pareciam espetáculos, ao invés de contar histórias. De acordo com Costa (2012, p.26):

Atualidades, filmes de truques, histórias de fadas (féeries) e atos cômicos curtos se tornam cada vez mais populares em espetáculos de variedades em vaudevilles, music halls, museus de cera, quermesses ou como atrações exclusivas em shows itinerantes e travelogues (conferências de viagem ilustradas). É o exibidor quem formata o espetáculo. Há mistura de locações naturais e cenários bastante artificiais.

Costa (2012, p.17) também destaca que em 1895 o cinema não tinha uma linguagem definida: “[...] não possuía um código próprio e estava misturado a outras formas culturais, como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro popular, os cartuns, as revistas ilustradas e os cartões-postais.” Durante este período, os novos aparelhos de projeções de imagens eram vistos com olhares curiosos, o que rendia atenção das pessoas em apresentações com o propósito de diversão.

A projeção cinematográfica exibida em 1895 pelos irmãos Lumière, intitulada como *A Chegada do Trem*, tornou-se famosa, marcando a história do cinema ao ser considerada por muitos autores como a primeira exibição pública e paga. Apesar de que, segundo Costa (2012), no mesmo ano, os Irmãos Max e Emil Skladanowsky já haviam realizado uma exibição de 15 minutos, em um grande teatro de Berlim, na Alemanha. E antes disso, em 1893, Thomas Edison, também desenvolveu e registrou, nos Estados Unidos da América (EUA), a patente de seu quinetoscópio, que possibilitou a visualização das primeiras projeções de imagens. Então, pela ordem cronológica dos acontecimentos, a projeção dos irmãos Lumière não foi a primeira na história do cinema, porém, foram eles que se tornaram mais famosos, devido a rapidez no desenvolvimento de aparelhos bem-sucedidos para exibição dos filmes, expandindo então, a experiência do cinema em escala mundial, através da venda de câmeras e filmes. (COSTA, 2012).

É importante ressaltar que apesar de o cinema, em um primeiro momento, ser considerado mudo devido à ausência de fala, desde o início contou com acompanhamentos sonoros não sincronizados. Nesse período, os sons tinham a função de entreter o público através da curiosidade que as obras proporcionavam à imaginação dos espectadores maravilhados com tamanha novidade. Aos poucos os diretores incrementaram suas produções com narrações ao vivo, que muitas vezes eram realizadas por eles próprios. Outra forma de tornar as apresentações mais atrativas foi a inserção de performances artísticas e músicas também ao vivo. Geralmente as apresentações não eram sincronizadas com os acontecimentos das imagens exibidas nas telas, mas contribuía para a construção de um clima e ao mesmo tempo disfarçavam os ruídos dos projetores. E isso era um grande artifício, visto que os equipamentos utilizados na época produziam muitos ruídos, que acabavam por chamar a atenção dos espectadores, que conseqüentemente perdiam a concentração necessária para se envolverem com as histórias apresentadas. (MANZANO, 2014).

De acordo com Gerbase (2012, p.251): “Até 1908, os documentários (também chamados de ‘vistas animadas’) eram mais comuns que as ficções. A indústria cinematográfica revelou-se um bom negócio e se espalhou pelo mundo todo.” Gerbase (2012) destaca que em pouco tempo os filmes de ficção começaram a ser produzidos ao redor do mundo, à exemplo do mágico profissional francês, chamado Georges Méliès, que produziu filmes inspirados em histórias da literatura e a partir de então, o cinema passou a contar histórias:

À medida que mais filmes eram feitos, mais longas e complexas ficavam as histórias. Hollywood, um subúrbio da cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos, começou a sediar filmes em meados da década de 1910. Em poucos anos, transformou-se numa fantástica fábrica de filmes, abrigando os grandes estúdios que hoje comandam o cinema comercial no mundo todo. (GERBASE, 2012, p.251).

Gerbase (2012), ressalta que durante o período do cinema mudo, foram criados filmes que elevaram o cinema à categoria de arte. Tais obras, inclusive, ainda podem ser apreciadas nos dias de hoje, como: “O Gabinete do Dr. Caligari (Robert Wiene, 1920), O garoto, (Charles Chaplin, 1921), O Encouraçado Potemkin,

(Eisenstein, 1925), ou O cão andaluz<sup>1</sup> (Buñuel, 1929).” Mas apesar de tal êxito, o som sincronizado ainda não era uma realidade naquela época. (GERBASE, 2012, p.251).

Para aprimorar a inclusão do som nas produções cinematográficas, foram necessários muitos experimentos de sincronização mecânica, através da união do projetor ao fonógrafo (dispositivo inventado por Thomas Edson) e ao *Gramofone*, invenção de Emil Berliner. Mas, foi só através do *Vitafone*, criado na década de 20, que se obteve um melhor sincronismo entre imagem e som, pois este dispositivo ligava o projetor e o prato do disco no mesmo aparelho. No entanto, apesar destes sistemas apresentarem resultados relevantes para evolução cinematográfica, não eram um completo sucesso, devido ao fato de apresentarem restrições técnicas que afetavam a qualidade de união de som e imagem. Deste modo, acabaram sendo superados pelo processo de leitura ótica realizado pelo *Movietone*<sup>2</sup>, que consistia na impressão do som na própria película do filme, o que permitia excelente otimização do sincronismo. Havia outros equipamentos com sistemas de gravação de som em película, porém o *Movietone* foi o mais bem sucedido deles. (ALVES, B., 2012).

Segundo Gerbase (2012, p.252): “A partir de 1927, com a estreia bem-sucedida de O cantor de jazz (Alan Crosland), que continha várias sequencias ‘faladas’ ou ‘cantadas’, os filmes mudos desapareceram.”

No princípio, o filme sonoro também era chamado de filme tocado ou rádio ilustrado. *O Cantor de Jazz*, primeiro filme com vozes, foi produzido em 1927 pela a Warner Brothers, com o sistema *Vitafone*. Na época, havia dois estúdios também empenhados na produção de filmes sonoros: A Fox Corporation que investia *Movietone* e a RCA que desenvolvia o sistema ótico *Photophone*, este que acabou transformando-se no padrão utilizado na indústria cinematográfica. (DANCYGER, 2003).

Tais evoluções tecnológicas possibilitaram o desenvolvimento da sétima arte ao advento do cinema ‘falado’, que apesar de acrescentar inovações, inicialmente também enfrentou certas limitações, devido ao fato de que naquela época a inserção do som nos filmes limitava a montagem das cenas, pois interferia no sincronismo

---

<sup>1</sup> No caso do filme de Buñuel a tecnologia de sincronização de som já existia, mas segundo Capelatto (2011), devido dificuldades técnicas, não foi explorada neste filme.

<sup>2</sup> “Uma célula fotoelétrica transformava os impulsos sonoros em registros fotográficos, localizados ao lado dos fotogramas.” (COSTA, 2008 apud ALVES, B., 2012, p.91).



das imagens e sons. Fato que prejudicava as possibilidades criativas provenientes do cinema mudo. (DANCYGER, 2003).

Além disso, no princípio, o cinema falado, gerou opiniões controversas. Segundo Aumont (2012, p.47) a novidade foi recebida por parte das personalidades do cinema, como “a realização de uma verdadeira ‘vocação’ da linguagem cinematográfica – vocação que fora até então suspensa por falta de meios técnicos.” O autor também cita a opinião de Charlie Chaplin, que era contra a introdução do som nas obras cinematográficas, pois segundo ele o avanço ia contra as tradições da pantomima<sup>3</sup>. O cinema mudo geralmente é comparado à arte da pantomima, em referência à virtude de comunicar sem a utilização de fala. Gerbase (2012, p.252) reforça tal afirmação:

Apenas Chaplin insistiu em continuar contando histórias apenas com imagens, diálogos escritos em cartelas e música (ele era também um excelente compositor). Resultado: pelo menos duas obras primas, chamadas Luzes da cidade (1931) e Tempos modernos (1936). Mas o próprio Chaplin acabou capitulando e dirigiu O grande ditador, com som sincronizado, em 1940.

Costa (2012) destaca que o cinema falado possibilitou representações mais objetivas, deixando de lado a metáfora e simbolismo utilizados na estética da linguagem cinematográfica dos filmes mudos. Ideia que é reforçada por Dancyger (2003, p.42):

Eisenstein, Pudovkin e Alexandro tratavam de como a combinação de som e imagem daria um simples plano a credibilidade que antes não havia. Eles alertaram que o acréscimo do som seria contrário ao uso do plano como um ‘tijolo’ que ganha sentido quando montado com outros planos. Eles ainda argumentavam que o som não deveria ser usado para intensificar o naturalismo, mas, de preferência, de uma maneira não-sincronizada ou assincrônica. O uso do som como contraponto permitiria que a montagem continuasse criativa.

Pudovkin via um grande potencial no uso do som como elemento capaz de enriquecer o sentido da narrativa, através da construção de significados e, portanto, defendia o seu uso assincrônico. No início dos anos 30, os diretores Basil Wright e Alberto Cavalcanti, também defenderam a ideia do som utilizado como forma de criar novas interpretações da realidade. (DANCYGER, 2003).

---

<sup>3</sup> “Representação teatral em que as personagens se expressam apenas por gestos.”. (AUMONT, 2003, p.219)

Tais esforços, eram uma forma de encontrar uma outra alternativa, diante da nova tirania estabelecida pelos avanços tecnológicos:

Em seu trabalho criativo, Mamoulian, Lang e Hitchcock tentaram superar as limitações tecnológicas do som no período inicial. Junto com os trabalhos teóricos de Eisenstein, Pudovkin e os documentaristas, eles prepararam a indústria não como um fim em si mesmo, mas como um outro elemento que, junto com a montagem visual, poderia ajudar a criar uma experiência narrativa única no cinema. (DANCYGER, 2003, p.52).

A arte muda é uma arte completa, que produz significâncias através do expressionismo plástico exprimido apenas com imagens. Portanto, o surgimento e inserção do som, viria somente a trazer contribuições relevantes para aproximar as obras ao realismo. Por outro lado, de maneira inevitável, ao renunciar a metáfora e ao simbolismo para lançar mão de uma representação mais objetiva, através da fala, o advento sonoro contribuiu para a desconstrução da estética da linguagem cinematográfica até então utilizada pelo cinema mudo. (BAZIN, 1991).

Dancyger (2003) explica que a gravação dos sons não era uma tarefa fácil, o que demandava certa atenção e conseqüentemente deixava a montagem das imagens em segundo plano. Tal dificuldade devia-se ao fato de que na época não existiam recursos tecnológicos necessários para realizar a montagem dos filmes, sem que fosse perdida a sincronização entre imagem e som. Essa falta técnica, acabou inibindo as possibilidades da montagem e acarretando a perda de atributos criativos do período mudo.

De acordo com Manzano (2014, p.93), o som surgiu “[...] como decorrência quase que natural do cinema “mudo”, como necessidade.” Porém, apesar de não agradar a todos no início, a partir do momento que a possibilidade de inserção do som nos filme se tornou uma realidade concreta, ele adquiriu um papel de destaque no cinema, dando início a uma nova etapa, onde o som passou a desempenhar a função de acrescentar valor às ações apresentadas nas imagens exibidas nas telas.

Manzano (2014) relata também que cineastas como Eisenstein e Rene Clair defendiam o uso do som criativo e coerente, e isso exigia que ele fosse incorporado à montagem, mas de forma independente em relação à imagem, pois só assim poderia cumprir um papel na construção de emoções nas narrativas.

No entanto, para isso acontecer foram necessários outros avanços tecnológicos envolvendo a criação de equipamentos capazes de captarem áudio com certa qualidade, principalmente as vozes dos atores, de forma que não

ficassem abafadas pelos demais sons do ambiente. Além de demandar um aprimoramento da sincronização da câmera com o som e técnicas capazes de amplificação para a exibição. (DANCYGER, 2003).

Um dos avanços técnicos conquistados na época foi o desenvolvimento da câmera blimpada, em 1929, que possibilitava a filmagem das cenas sem emitir ruídos, por parte do seu motor, que interferiam na captação do som durante as filmagens. Além disso, a fim de captarem diálogos mais limpos, com melhor qualidade, passaram a modificar os materiais utilizados na construção dos cenários, evitando o uso de elementos que gerassem ruídos e estalos. Além disso, Dancyger (2003, p.42) destaca que:

Em 1930, uma máquina de montar imagem e som, a Moviola, foi introduzida. Em 1932, o número de borda permitiu que o som e a imagem fossem montados em sincronização.

Em 1933, o avanço em microfones e mixagem permitiu que a trilha sonora utilizasse música e diálogo simultaneamente, sem perda de qualidade.

Em 1936, o uso da trilha sonora ótica intensificou-se com o novo desenvolvimento das impressoras de luz ótica, que agora permitia um som sem distorção. A qualidade aprofundou-se com o desenvolvimento do microfone unidirecional em 1939.

Em 1945 e 1950, a utilização da gravação magnética beneficiou a qualidade e permitiu aumentar a flexibilidade da montagem. O filme magnético começou a substituir o filme ótico na montagem sonora.

É importante destacar que, mesmo antes do desenvolvimento de tecnologias capazes de reproduzirem sons e imagens de forma sincronizada e mecânica, tal combinação já era realizada através de performances artísticas, como, por exemplo, o teatro e a ópera. Portanto, muito antes do surgimento do cinema, já existiam diferentes formas de expressões artísticas capazes de agregarem valores culturais que contribuíram na construção de uma linguagem audiovisual, a qual serviu de base para futuras formas de expressões realizadas através do vídeo. Podemos entender esses valores culturais como representações simbólicas e conjuntos de práticas atreladas a visões de mundo. (HAGEMEYER, 2012).

De acordo com Gerbase (2012) o cinema se constituiu através de uma soma dos elementos de linguagens originários de outras artes:

O cinema, inventado em 1895, é uma forma de expressão que mistura elementos de diversas linguagens que existiam antes dele. Ele "roubou" coisas da fotografia (as imagens "técnicas", captadas por uma câmera), da pintura (a estética da composição do quadro), do teatro (a representação dos atores), da música (a articulação emocional de sons) e, é claro, da

literatura (em especial os romances realistas da segunda metade do século 19). (GERBASE, 2012, p.26).

Para Carrière (2015), o cinema é uma ‘caixa mágica’, que nos transporta no tempo, através dos nossos olhos e demais sentidos, mas tal magia ocorre somente com o consentimento de acreditar que tais imagens são reais.

Gerbase (2012) descreve o cinema como uma “fábrica de ilusões”, que tem a capacidade de distrair os espectadores, convidando-os a vivenciarem mundos ficcionais, através da tela. E tal envolvimento com a narrativa ocorre ao ponto de os espectadores voltarem sua atenção ao filme, esquecendo-se momentaneamente de sua própria existência. Ideia que é reforçada por Carrière (2015, p.64) ao afirmar que o cinema consegue tornar mais passiva a imaginação dos espectadores, fazendo então, com que acreditem e confiem no que lhes é apresentado:

O cinema pode (ou pode em certa época) literalmente nos possuir: ele se apodera de nós, nos domina e manipula; e ainda nos absorve, nos ilude. Aqui temos um paradoxo. O cinema faz uso da ilusão precisamente por ser uma sequência de fotografias postas em movimento, sonorizadas e então projetadas em uma determinada área; precisamente por ser uma arte baseada na realidade, como se, ao explorar a ilusão, ele reconhecesse sua inabilidade em compreender e reconstruir essa estranha realidade que até os cientistas hesitam em nomear.

Mas, Mauerhofer (2018) salienta que para que a experiência do cinema seja bem sucedida, o filme deve ser exibido em um ambiente que seja o mais isolado possível, do mundo exterior. Pois distrações visuais e auditivas, como luzes e ruídos não relacionados com o filme, acabam atrapalhando o envolvimento dos espectadores com o filme, por forçarem a volta para a realidade.

Gerbase (2012) destaca que a relação que o cinema estabeleceu com o espectador, desde os filmes clássicos, ainda é um sucesso nos dias de hoje, pois permanece com seu propósito inicial de entregar ao público, histórias que seguem estratégias narrativas capazes de fazer com que as pessoas se envolvam, experimentem sensações e se emocionem com o contexto apresentado através dos elementos audiovisuais.

## **2.1 A Linguagem Audiovisual**

Segundo Ribeiro (2008), o termo audiovisual surgiu para definir a união de som e imagem em um mesmo meio de comunicação. Definição que vai ao encontro

do que Aumont (2003) exemplifica como a sincronia entre imagens e sons, unidos em uma obra.

Audiovisual também pode ser definido como o resultado da combinação entre a linguagem visual, a sonora e a verbal. Na qual, a união simultânea dos elementos de diferentes linguagens, torna-se capaz de produzir significados e transmitir mensagens específicas. São considerados como elementos visuais, tanto as imagens estáticas como as em movimento. Já os elementos sonoros são os perceptíveis aos ouvidos, como as músicas e os ruídos, por exemplo. Enquanto os elementos verbais podem ser percebidos tanto na linguagem sonora, através da fala, quanto na linguagem visual, por meio de textos. (FAXINA, 2018).

De acordo com Rosário (2009, p.46), tais elementos passam a conferir significâncias através dos processos fisiológicos, que são fundamentais para a percepção: “O processo de interpretação do audiovisual começa pelos sentidos da visão e da audição. No primeiro deles, estão as transformações óticas, químicas e nervosas que encaminham para a decodificação da informação luminosa.”

Rosário (2009) salienta que a interpretação ocorre de acordo a cultura previamente adquirida pelo espectador, ou seja, baseia-se em códigos culturais estabelecidos pela sociedade, que podem variar de acordo com necessidades e visões de mundo e estão em constante atualização. Segundo Flusser (2002 apud KERR, 2009, p.43): “O que vemos ao contemplar as imagens técnicas não é ‘o mundo’, mas determinados conceitos relativos ao mundo, a despeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem.”

Mas, também existem alguns códigos na linguagem visual, que são universais, ou seja, interpretados de formas semelhantes pela maioria das pessoas, sendo considerados como artifícios da comunicação de massa. As dimensões físicas utilizadas pela linguagem audiovisual para a transmissão dos sons e imagens, também são fatores que interferem na forma como os espectadores interpretam a mensagem. (ALVES; ANTONIUTTI; FONTOURA, 2012).

Faxina (2018) também discorre sobre as dimensões físicas audiovisuais, que exploram os sentidos de audição e visão, despertando sentimentos como razão, emoção e empatia, a partir de processos de cognições individuais e coletivas dos espectadores.

É pertinente ressaltar que atualmente o audiovisual é uma importante forma de expressão, que predomina cada vez mais entre os meios de comunicação, tendo

em vista o surgimento e multiplicação das novas mídias e ao longo do tempo tal linguagem segue sendo aperfeiçoada, buscando mais proximidade com a realidade e desenvolvendo recursos capazes de transformá-la. Tudo através de efeitos, que inclusive atualmente são usados com tanta frequência que acabam deixando de surpreender as pessoas pois estão tornando-se cada vez mais comuns. (HAGEMEYER, 2012).

Gerbase (2012) destaca que desde 1927 o cinema conta com o artifício do som sincronizado, que tem o poder de complementar a imagem, conferindo verossimilhança, ou seja, a capacidade de fazer com que o filme pareça real. Mas além disso, os sons também “Podem potencializar a imagem. Podem distorcê-la, relativizá-la, ou funcionar como um contraponto irônico.” (GERBASE, 2012, p. 140).

De acordo com Dancyger (2003), o som tem o poder de fazer com que os espectadores acreditem na imagem visualizada na tela, ou seja, quando bem executada, a montagem de sons e imagens cria um contexto capaz de envolver o público, que facilmente interpreta os sons com naturalidade e isso torna a aceitação das cenas como realidade. O autor reforça que: “O som deve ajudar a criar e manter o sentido de realismo através do filme. O som deve sustentar o núcleo central, particular da ideia dramática, assim como as imagens.” (DANCYGER, 2003, p. 399).

Outro papel do som apontado por Dancyger (2003, p.408), diz respeito a trilha musical, que muitas vezes é utilizada para pontuar o humor e as emoções das cenas: “Uma vez alcançada, a trilha musical – seja estilizada ou direta, pesadamente orquestrada ou simplificada, lírica – intensiva ou instrumental, referencial ou original – convida o público a engajar-se no filme.”

Como esse trabalho tem como objetivo analisar a trilha sonora do filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), é importante adentrarmos na compreensão dos termos pertinentes ao campo do som.

### 3 TRILHA SONORA

De acordo com Alves, B. (2012, p.90): “O termo ‘trilha-sonora’ não é sinônimo apenas da música do filme.” Mas, por conta de premissas culturais, frequentemente, os brasileiros entendem que a trilha sonora compreende apenas ao conjunto de músicas de uma obra, enquanto na verdade o termo contempla todos elementos audíveis no filme, como as vozes, os ruídos e inclusive o silêncio.

Bello (informação verbal)<sup>1</sup> reforça essa ideia ao explicar que o termo mais adequado é banda sonora, por ser uma tradução mais literal de *soundtrack* (*sound*: som e *track*: banda), termo em inglês utilizado pelos norte-americanos quando referem-se ao conjunto total de sons presentes em uma obra audiovisual, que vão muito além da música.

Dancyger (2003) afirma que a trilha sonora pode sustentar o objetivo da narrativa, bem como a intenção emocional da cena. Além disso, os sons têm o papel de conferir realismo ao filme, sendo categorizados por: diálogo, efeitos sonoros e música. De acordo com Mendes (informação verbal)<sup>2</sup>:

*A sua relação com a imagem é racional e com o som é emocional, então na verdade, quem envolve o espectador na narrativa e o prende a narrativa é o som. O som não entra só pelo ouvido, entra pela pele, é uma vibração, o som te atinge pelo corpo inteiro.*

Vaisz (informação verbal)<sup>3</sup> também destaca que o som tem um papel importante na narrativa, enquanto parte fundamental e indissociável da imagem, conferindo sentido às cenas. Portanto, o som está presente desde o início do processo criativo, como é o exemplo dos diálogos, que são sons, pensados desde a etapa em que o roteiro está sendo escrito. Deste modo, a escolha da quantidade de diálogos em um filme, também é considerada uma decisão sonora.

De acordo com Mendes (informação verbal)<sup>4</sup>: “A grande maioria dos filmes do cinema, hoje, é vococentrado.”, ou seja, a palavra é som, e é um elemento presente

---

<sup>1</sup> Informação coletada em entrevista com Tiago Bello, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 21 horas.

<sup>2</sup> Informação coletada em entrevista com Eduardo Simões dos Santos Mendes, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 17 de agosto de 2020 às 21 horas.

<sup>3</sup> Informação coletada em entrevista com Christian Vaisz, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 20 horas.

<sup>4</sup> Informação coletada em entrevista com Eduardo Simões dos Santos Mendes, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 17 de agosto de 2020 às 21 horas.

na narrativa do filme desde o roteiro, carregando certa articulação semântica, bem como intenção e emoção.

Para Chion (2011), a voz na maioria das vezes é o elemento sonoro principal nas produções cinematográfica e isso se deve ao fato de as pessoas serem vococêntricas, ou seja, se comunicam principalmente através da voz, enquanto os ruídos são apenas acompanhamentos.

Nesse sentido, Alves, B. (2012) acrescenta que na montagem e produção sonora de um filme preza-se pela gravação das falas que devem ser limpas e capazes de transmitir seus códigos que são fundamentais para o entendimento do contexto da narrativa. Enquanto, em segundo plano, estão os ruídos, que não são nitidamente musicais, nem linguísticos e podem ser considerados ruídos de efeito, quando representam fontes sonoras específicas, como som de tiros, explosões, veículos etc. ou ruídos de sala, quando representam sons de passos e movimentos presentes na cena, que geralmente são recriados em estúdio para adquirirem melhor clareza. A respeito destes sons, Dancyger (2003, p.397) afirma:

Os efeitos devem estar disponíveis para destacar as imagens e fazê-las parecer mais reais, mas os efeitos devem ser organizados para a mixagem de maneira que um som não termine abruptamente. Isso poderia ser desintegrador e chamaria a atenção para si mesmo mais do que ajudaria a criar o sentido de realismo necessário.

Também existem os ruídos de ambiente, que de acordo com Schafer (2012), são os sons diegéticos. Ou seja, presentes no ambiente da cena, são os sons fundamentais, compostos pela paisagem sonora do clima e geografia local, aqueles que são habituais e comuns ao ambiente, portanto não são conscientemente percebidos. Nesse sentido, Dancyger (2003, p.395) afirma que: “O naturalismo do som cria a credibilidade sobre tempo e espaço. Os hábitos e as formas do discurso apenas confirmam o sentido de tempo e espaço.”

No livro *A Afinação do Mundo*, o autor R. Murray Schafer (2012) fala sobre os aspectos sonoros dos diversos ambientes ao redor do mundo, que compõem o que ele chama de paisagem sonora:

O ambiente sonoro. Tecnicamente, qualquer porção do ambiente sonoro vista como um campo de estudos. O termo pode referir-se a ambientes reais ou a construções abstratas, como composições musicais e montagens de fitas, em particular quando consideradas como um ambiente. (SCHAFFER, 2012, p.366).



Na obra, Schafer (2012) traz relatos históricos da paisagem sonora mundial, desde a antiguidade até o ano de 1975, com um propósito de fazer com que as pessoas percebam que a humanidade segue cada vez mais imersa em poluição sonora, fato que se agravou após a revolução industrial. Mas, reiterando que é possível que sejam realizadas melhorias, pois segundo ele a paisagem sonora é dinâmica e transformável.

Para o autor, as paisagens sonoras podem ser consideradas hi-fi ou low-fi, dependendo do nível de ruídos do ambiente. Entende-se por ruído: som não desejado, som não musical, qualquer som forte ou qualquer interferência sonora que perturbe. Ou ainda como Schafer define, em seu outro livro, *Ouvindo Pensante*: “Ruído é qualquer som que interfere. É o destruidor do que queremos ouvir...” (SCHAFER, 1991, p.69)

A paisagem sonora é hi-fi quando os sons distintos são nitidamente audíveis devido ao baixo nível de ruídos, como é o caso da zona rural. Já no sistema low-fi é muito difícil ou até mesmo impossível perceber os sons de forma individual, pois são muitos, como é o caso da cidade grande que é repleta de ruídos que se misturam gerando um congestionamento sonoro. (SCHAFER, 2012).

Para Schafer (2012) os sons podem ser classificados de acordo com suas características físicas, ou seja, de acordo com o modo como são percebidos; de acordo com sua função e significado; ou ainda, de acordo com suas qualidades emocionais ou afetivas. Além disso, ele destaca que os sons afetam os indivíduos de modo diferente, estimulando reações distintas a respeito de um mesmo som, ou seja, o som produz reações subjetivas.

Vaisz (informação verbal)<sup>5</sup> ressalta que o som também tem uma capacidade imersiva, de direcionar a atenção do espectador para alguns elementos sonoros da cena. Pode-se comparar esse efeito com o foco da câmera, que deixa um elemento em foco e os demais ao redor, fora de foco. No caso do som, ao direcionar a atenção do espectador para um elemento sonoro, os demais sons presentes na cena acabam dando suporte e servindo de ambientação, o que contribui para tornar a cena mais realista, de modo que o espectador ‘entre na cena’ e experimente algumas sensações. Para isso, muitas vezes, essa ambientação é feita com sons hiper-realistas, ou seja, utilizam-se representações de sons muito maiores do que

---

<sup>5</sup> Informação coletada em entrevista com Christian Vaisz, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 20 horas.

seriam na realidade, a fim de conferir aos espectadores a sensação de estarem ouvindo de perto os sons, e isso acaba por aproximá-los da cena, conferindo certa imersão na narrativa.

Ainda segundo Vaisz (informação verbal)<sup>6</sup>, além dos sons diegéticos, ou seja, aqueles que são naturais ao ambiente da cena e que as personagens ouvem, também existem os sons não diegéticos, que são aqueles que só o espectador ouve. Um exemplo disso é a música, que por sua vez, tem o papel de conduzir os sentimentos do espectador, dando o tom emocional da cena.

Para Dancyger (2003, p.407): “O humor e as emoções nas quais a história é baseada são traduzidos para a trilha musical.” E deste modo, ela contribui para o espectador se envolver com o filme.

Nesse sentido, Mendes (informação verbal)<sup>7</sup> destaca que, atualmente, a maioria dos filmes americanos utilizam muito as músicas para contarem histórias. Quando a voz não está em foco, a música entra em ação, por vezes acompanhada de alguns ruídos que se sobressaem.

De acordo com Chion (2011), a música confere emoções às cenas e através dos códigos de linguagem ela conduz as situações, enfatizando sentimentos como alegria, tristeza, raiva e tantos outros que compõem o contexto de uma produção audiovisual.

Segundo Mendes (informação verbal)<sup>8</sup>, a música tem centenas de anos de código estabelecido:

*Ela foi se codificando ao longo dos anos, dos séculos e nesse código está totalmente estabelecido na nossa cabeça, mesmo que a gente não saiba disso racionalmente, não sabe o porquê, mas a gente sabe o que o código é, a gente sabe sofrer por causa de uma música, a gente sabe rir por causa de uma música.*

Mendes (informação verbal)<sup>9</sup> também destaca que o ser humano tem uma relação com o mundo através da audição, pois estamos ouvindo constantemente. E

---

<sup>6</sup> Informação coletada em entrevista com Chrístian Vaisz, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 20 horas.

<sup>7</sup> Informação coletada em entrevista com Eduardo Simões dos Santos Mendes, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 17 de agosto de 2020 às 21 horas.

<sup>8</sup> Informação coletada em entrevista com Eduardo Simões dos Santos Mendes, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 17 de agosto de 2020 às 21 horas.

<sup>9</sup> Informação coletada em entrevista com Eduardo Simões dos Santos Mendes, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 17 de agosto de 2020 às 21 horas.

essa relação, além de emocional, também é física, espacial e de tempo. Portanto, no cinema, para manter o vínculo emocional do espectador com a obra, é necessário manter um fluxo sonoro, sem interrompê-lo. Mas, quando é necessária a utilização do silêncio, ele deve ser indicado e não gerado. Ou seja, deve ser evidenciado, através do contraponto entre um som mais alto e um mais sutil, como por exemplo, um vento em relação a uma explosão.

Os seres humanos sentem-se mais confortáveis com os sons, pois esses os fazem lembrar de que não estão sós. Sendo assim, Schafer (2012, p.354) destaca que: "o silêncio total é a rejeição da personalidade humana. O homem teme a ausência de som do mesmo modo que teme a ausência de vida." Portanto, na sociedade ocidental, o silêncio é considerado como algo negativo, pois representa o vazio, que aterroriza o homem. Tal sentimento negativo em relação ao silêncio é ilustrado por Schafer através da descrição da experiência de entrar em uma sala completamente à prova de som, chamada de câmara anecoica:

Quando se entra em uma câmara anecoica — isto é, uma sala completamente à prova de som —, sente-se um pouco desse mesmo terror. Fala-se e o som parece despencar dos lábios para o chão. Os ouvidos se apuram para colher indícios de que ainda há vida no mundo. Quando John Cage entrou em uma dessas salas, entretanto, ouviu dois sons, um agudo e um grave. "Quando os descrevi ao engenheiro responsável, ele informou-me que o som mais agudo era meu próprio sistema nervoso em funcionamento, e o grave, meu sangue circulando." A conclusão de Cage: "Não existe silêncio. Sempre está acontecendo alguma coisa que produz som". (SCHAFER. 2012, p.355).

A partir disso, conclui-se que o silêncio absoluto não existe. Mas pode ser definido como quietude, sem ruído, sem som, quieto, calado, tranquilo, mudo, silencioso. (SCHAFER. 2012, p.357). E devido ao fato de remeter ao negativo, na arte ocidental utiliza-se desse traço para potencializar seu efeito, por exemplo, nos momentos em que o silêncio precede o som geram certa ansiedade na antecipação, e isso torna o silêncio mais vibrante. Além disso, na ausência de som, os ouvidos ficam mais atentos, em alerta.

Segundo Chion (2011), o silêncio não pode ser definido como a simples ausência de som. Inclusive é difícil de apresentá-lo tecnicamente, pois ele não é alcançado apenas retirando todos os elementos sonoros de cena, até porque se isso ocorre, soa muito estranho uma interrupção sonora total (vazio), o que acaba parecendo uma falha técnica. "Por outras palavras, o silêncio nunca é um vazio

neutro; é o negativo de um som que ouvimos anteriormente ou que imaginamos; e o produto de um contraste.” (CHION, 2011, p.50).

Portanto, o silêncio geralmente é representado pela pausa de alguns elementos sonoros, possibilitando a percepção dos ruídos presentes no ambiente da cena, de forma individual:

[...] consiste em fazer ouvir... ruídos; mas ruídos tênues naturalmente associados à ideia de calma, pois não chamam a nossa atenção e só são audíveis a partir do momento em que os outros - circulação automóvel, conversas, vizinhança ou ruídos do trabalho - se calam. Por exemplo, quando ouvimos o tique-taque de um despertador. (CHION, 2011, p.50).

Bello (informação verbal)<sup>10</sup> concorda que o silêncio não é a ausência total de som. Segundo ele, o silêncio do cinema foi criado por Hollywood e é representado de diferentes formas em cada filme, dependendo da amplitude dos demais sons presentes na obra. Nos filmes que têm sons muito altos, torna-se mais fácil representar o silêncio, pois a quebra entre os sons altos e baixos fica mais evidente.

Bello (informação verbal)<sup>11</sup> também destaca que atualmente o silêncio é utilizado no cinema, com o propósito de criar uma quebra na narrativa, como uma estranheza a fim de chocar, pois é contrária à realidade barulhenta na qual vivemos, que é repleta de sons o tempo todo.

Após a compreensão de tais conceitos, torna-se possível direcionar o foco para os elementos sonoros utilizados na construção da narrativa de filmes de horror, em específico, que é o gênero atribuído ao filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), que será analisado no presente estudo.

### 3.1 Elementos Sonoros e os Filmes de Terror / Suspense

Para o estudo de um filme é importante a identificação do gênero ao qual ele pertence. De acordo com Nogueira (2010), gênero é uma classificação baseada nas semelhanças, apresentadas em várias obras, quando comparadas.

Nogueira (2010) cita algumas semelhanças como por exemplo: características das personagens, padrões de situações, temas recorrentes, elementos visuais e simbólicos, bem como estilo e semântica.

<sup>10</sup> Informação coletada em entrevista com Tiago Bello, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 21 horas.

<sup>11</sup> Informação coletada em entrevista com Tiago Bello, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 21 horas.

Enquanto Ramos (2005, p.315) acrescenta que: “As convenções de gêneros são conhecidas e reconhecidas pelo público, e tal reconhecimento já é, por si só, um prazer estético.”

Para Nogueira (2010, p.4), se levarmos em consideração os critérios da narrativa, podemos identificar alguns dos principais gêneros “como o western, o drama, o musical, o terror, a ação ou o film noir”, que se manifestam através de padrões de histórias e enredos, permitindo sua fácil identificação. Além disso, existem outros traços que contribuem para a definição do gênero de um filme:

Pela própria denominação que os gêneros apresentam, podemos verificar que: alguns deles tomam a sua nomenclatura de outras artes, como, por exemplo, do teatro ou da literatura (casos do melodrama ou do film noir); a sua definição pode assentar em diversos tipos de elementos: as emoções que suscitam (exemplos da comédia, do terror ou do thriller), os temas que abordam (a ficção científica, o fantástico ou o western), os materiais que privilegiam (o musical) ou mesmo o seu conteúdo narrativo (ação). (NOGUEIRA, 2010, p.17).

Tendo em vista que filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), objeto de análise do presente trabalho, é classificado como pertencente a mais de um gênero, como o site brasileiro AdoroCinema (UM LUGAR..., 2018c) que classifica o filme como terror e suspense, enquanto o site americano IMDb (A QUIET..., 2018) classifica-o como drama, horror e ficção científica. Então, por esse motivo, considerou-se necessária a apresentação das definições e características destes.

Primeiramente, vamos começar com o drama, que segundo Nogueira (2010) é um gênero pautado pelas emoções vivenciadas pelo ser humano comum, com certa problematização de fatos com teor analítico e por vezes crítico, nos quais as personagens vivenciam situações de adversidade e possuem características acentuadas, para fortalecer o contexto dramático que o gênero exige. Dentre seus subgêneros estão o drama social, o drama bélico (violência), o drama psicológico, o drama romântico, o drama familiar e, por fim, o biopic (exposição de fragilidades ou incertezas de uma personalidade com importância social ou cultural). Nogueira (2010, p.26) ressalta que: “[...] é quase impossível que um filme de índole narrativa, de que tipo seja, não possua algum gênero de conteúdo dramático, de maior ou menor densidade, em maior ou menor grau.”

O gênero Fantástico é o que abrange os filmes que exibem mundos e criaturas imaginários, fictícios que não existem na vida real. Filmes deste gênero são

um convite ao espectador para conhecer universos paralelos, criaturas imaginárias e viajar pelo tempo. (NOGUEIRA, 2010).

A ficção científica é o gênero cinematográfico que retrata cenários futurísticos, com invenções tecnológicas e teorias acerca do desenvolvimento tecnológico, bem como especulações acerca dos possíveis destinos da humanidade, sempre pautados em explicações e raciocínios que beiram a possibilidade real dos fatos. O autor ressalta que devido a recorrente ligação entre a ficção científica e o fantástico, acaba por gerar certa proximidade com os filmes de terror e ação. (NOGUEIRA, 2010).

Já os filmes de horror/terror, segundo Carreiro (2011) são aqueles que provocam em seus espectadores sentimentos que os deixam horrorizados (como o próprio nome já diz), através de sentimentos como repulsa à algum ser, fenômeno ou experiência. Nesse sentido, Nogueira (2011, p.36) afirma que:

Se o filme de terror procura sempre provocar alguma espécie de efeito emocional nefasto no espectador, a tipologia desses efeitos pode ser bastante diversa: o medo, o terror, a repulsa, o choque, o horror, a abjeção. Nos seus mais característicos e mais extremos momentos, estes efeitos e estas experiências emocionais podem revelar-se quase insuportáveis e levar a diversas manifestações radicais: fugir com o olhar, sentir náuseas, gritar estridentemente, suar compulsivamente ou mesmo abandonar a sala de cinema são algumas das reações possíveis.

Stephen King (2012), mestre da literatura de terror, explica que esse gênero ativa os pontos de pressão fóbica do espectador, trazendo à tona seus temores mais secretos, através de horrores de mentira que possibilitam a experiência de sentir sensações que devem ser contidas, pois não são bem vistas pela sociedade, como comportamentos delinquentes e antissociais.

Nogueira (2010, p.23) afirma que “No filme de terror, o espectador experimenta o sofrimento de forma delegada, comungando das dificuldades das personagens, mas escusando-se, necessariamente, aos seus padecimentos.” Ou seja, o espectador cria certa empatia em relação aos sentimentos vivenciados pelas personagens e acaba sentindo angústia por conta disso. E estas características também são comuns ao gênero *Thriller*:

O thriller é, portanto, um dos gêneros onde a tensão dramática se torna mais forte e onde as expectativas narrativas mais são desafiadas. Essa tensão dramática provém, em grande medida, do facto de as personagens atravessarem a história numa situação de risco quase fatal e

de perigo iminente – como se a qualquer momento, e a todo o momento, algo de irremediável estivesse prestes a acontecer. Uma das situações narrativas onde esse perigo e esse risco mais vincadamente se revelam é precisamente na perseguição, situação que, de algum modo, tem uma função dramática equivalente ao que sucede no filme de acção. (NOGUEIRA, 2010, p.40).

Nogueira (2010) descreve duas características fundamentais presentes nas narrativas do *thriller*, que acabam por diferenciá-lo do terror: a corrida contra o tempo, a existência de um prazo que pressiona a personagem a tomar decisões rapidamente; e uma função dramática espacial, na qual o protagonista frequentemente perde-se, ficando a deriva. Ambas situações que contribuem com a geração de angústia nos espectadores.

Além disso, o *thriller* e o terror, comumente são confundidos com o gênero de suspense, que Nogueira (2010), define como o estado do espectador, que fica em suspenso, ou seja, em dúvida com relação ao destino das personagens, ao se envolver empaticamente, como elas, compartilhando sentimentos como medo, ansiedade e angústias envolvidas na trama. O que é reforçado por King (2012, p.61):

Quando voltamos nossa atenção para o cinema de terror e a literatura de suspense, não estamos com a frase "Tudo vai dar certo" na cabeça. Estamos esperando que nos digam aquilo que sempre suspeitamos que está tudo indo para a puta que o pariu. Na maioria dos casos, as histórias de terror nos dão amplas provas de que é isso mesmo que vai acontecer.

De acordo com Aumont (2003, p. 281): "O suspense visa a uma espécie de contaminação emocional, que deve colocar o espectador em um estado em que ele não controle mais suas reações." Ou seja, tem relação com sentimentos de expectativa e angústia, que não estão necessariamente ligados ao medo, que é fundamental ao gênero de terror.

A fim de que se possa compreender como o som pode ser utilizado para a construção de sentido dentro destas narrativas, torna-se fundamental a apresentação dos elementos sonoros recorrentes nesses gêneros.

De acordo com Dancyger (2003), o som pode ser utilizado para reforçar a ideia central que conduz a história do filme, inclusive sustentando o núcleo dramático, através de um padrão sonoro forte.

Carreiro (2011) salienta que o som sincronizado tem a capacidade de conferir sensações físicas aos espectadores dos filmes de horror, sendo assim:

Apesar dos antecedentes no cinema mudo, o horror é primordialmente um gênero baseado no som (...). Desde o princípio, o gênero tem oferecido aos cineastas oportunidades de explorar inúmeras possibilidades trazidas por novas tecnologias sonoras (CARREIRO, 2011, p. 44 apud HUTCHINGS, 2004, p. 128).

Vaisz (informação verbal)<sup>12</sup> afirma que o som tem um papel de destaque na narrativa dos filmes de terror, por ser um elemento capaz de gerar suspense, através de ferramentas musicais e sonoras que conduzem os sustos. Inclusive nos filmes de gênero, a utilização do som ocorre, frequentemente, de maneira clichê. Pois, nos filmes de terror, é praticamente uma tradição não mostrar a imagem do monstro no início, ao invés disso realiza-se a construção sonora dele. Essa técnica, além de ser mais econômica, geralmente cria um resultado melhor, pois gera a expectativa e o medo na imaginação do espectador, o que geralmente acaba sendo mais aterrorizante do que a realidade exibida pela imagem.

Mendes (informação verbal)<sup>13</sup> destaca que o filme de terror se constrói através do som: *“Especialmente os filmes de terror que são mais inteligentes que não mostram nada na imagem, são os mais horrorosos possíveis. Eles constroem tudo isso pela sua imaginação, essa é a grande vantagem do som.”*

De acordo com Carreiro (2011), os efeitos sonoros conferem à narrativa uma manipulação de sentimentos afetivos relativos à anormalidade, que é fundamental na criação do clímax da narrativa que esse gênero demanda:

Respostas afetivas relacionadas ao horror são alcançadas através de uma variedade de técnicas que incluem a audição de algum ruído inesperado (susto), o deslocamento no espaço de sons cuja origem é, ou pode ser, ameaçadora (tensão), e o retardamento do processo de identificação de um determinado som com o objeto, ser ou fenômeno físico que lhe origina (suspense), entre outras. (CARREIRO, 2011, p.47).

Carreiro (2011) afirma que essa estratégia é utilizada de maneira a colocar um ponto de interrogação no espectador, que fica imaginando o que está emitindo tal som, criando ao mesmo tempo um certo temor e curiosidade, que só são

---

<sup>12</sup> Informação coletada em entrevista com Christian Vaisz, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 20 horas.

<sup>13</sup> Informação coletada em entrevista com Eduardo Simões dos Santos Mendes, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 17 de agosto de 2020 às 21 horas.



sanadas ao serem exibidas pelo direcionamento das câmeras. Além disso, os sons fora de quadro<sup>14</sup> geram ansiedade e medo em relação ao que não pode ser visto:

[Se os personagens e o público não podem ver o monstro,] ele pode estar em qualquer lugar, e conseqüentemente você está vulnerável a um ataque a qualquer momento; uma vez que eles estejam à vista, você [o personagem] pode se proteger de forma mais efetiva e então se engajar na tarefa de matá-lo (CARREIRO, 2011, p.48 apud HUTCHINGS, 2004, p. 131).

Chion (2011, p.62) utiliza o termo som fora de campo, para definir aquele “cuja fonte é invisível num dado momento, temporária ou definitivamente.”

Aumont (2012) ressalta que a cena não se define unicamente por elementos visuais, pois os sons também têm seu papel na narrativa e inclusive contribuem para a unificação do espaço fílmico como um todo, através da homogeneidade que os sons emitidos dentro do campo e os sons emitidos fora de campo, conferem às cenas, ao passo que o ouvido não consegue estabelecer a diferença entre eles.

Outro efeito sonoro indicado por Carreiro (2011), como característico dos filmes de horror, são aqueles apresentados repentinamente com o intuito de assustar o espectador que é pego de surpresa juntamente com a personagem em cena. Ou então aqueles que entregam a presença do vilão na cena, aumentando a tensão do espectador, como por exemplo:

Em *Atividade Paranormal* (2007), antes de cada evento extraordinário atribuído a uma entidade sobrenatural, o espectador pode ouvir um zumbido de baixa frequência, captado pela câmera (diegética) que o casal protagonista deixa ligada. (CARREIRO, 2011, p.48).

Essa utilização do som também é reforçada por Dancyger (2003), ao afirmar que os sons têm a capacidade de preparar emocionalmente o espectador para as próximas ações ou intervenções que estão para acontecer.

Bello (informação verbal)<sup>15</sup> também ressalta que para gerar sustos, muitas vezes, utilizam-se sons característicos, que vão instigando a mente do espectador a ficar atenta, pois a qualquer momento pode acontecer algo assustador na cena.

---

<sup>14</sup> De acordo com Aumont (2012), considera-se quadro, a extensão de imagens mostradas pela câmera. Neste sentido, os elementos que estão fora de quadro, fazem parte de um contexto geral no qual o filme está inserido, apesar de não aparecerem de forma visível na cena.

<sup>15</sup> Informação coletada em entrevista com Tiago Bello, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 21 horas.

Mas, para isso funcionar é necessário saber dosar a utilização desse artifício, bem como executá-lo nos momentos adequados.

Vaisz (informação verbal)<sup>16</sup> complementa que nos filmes de terror, a escolha do que faz som e o que não faz som também contribui para gerar tensão. Um exemplo é a criação de sons que fogem da naturalidade, ou seja, sons que na realidade não acontecem com tamanha amplitude, mas que no filme são audíveis e mais intensos. Estes efeitos são criados a fim de gerar sentimentos como medo ou dor, como por exemplo, o som de um prego perfurando o pé de uma pessoa, na vida real essa situação não gera um som tão acentuado, mas no filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), é representado com um estalo, que gera aflição no espectador que conseqüentemente entende a dor física que a cena representa.

Carreiro (2011) também chama a atenção para o que ele considera como o principal elemento na trilha sonora do cinema de horror/terror: o grito, que apesar de ser um recurso narrativo simples, é capaz de estimular, nos espectadores, certo afeto relacionado ao horror:

O grito estimula a identificação afetiva entre o personagem-vítima e o espectador, gerando o sentimento de repulsa ou rejeição que é elemento central na construção do sentimento do horror. Daí a atenção especial dedicada a esse elemento sonoro pelos cineastas do gênero. Se o grito está associado às vítimas, outro uso recorrente da voz no horror diz respeito aos ruídos vocais emitidos pelo monstro – a voz do agressor. (CARREIRO, 2011, p.46).

Manzano (2014) destaca o silêncio como um elemento capaz de dar força à tensão dramática de uma cena. E Vaisz (informação verbal)<sup>17</sup> reforça essa ideia ao afirmar que nos filmes de terror, o silêncio é utilizado de forma estratégica, como contraponto ao barulho, a fim de intensificar o susto. O silêncio gera a sensação de expectativa em relação ao som que o quebra, do mesmo modo que gera alívio depois que um som sai de cena. Essa dinâmica entre som e silêncio é fundamental na narrativa de terror, pois sustenta o suspense.

E por fim, a música também é apontada por Carreiro (2011, p.49) como elemento sonoro recorrente no gênero de horror:

---

<sup>16</sup> Informação coletada em entrevista com Chrístian Vaisz, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 20 horas.

<sup>17</sup> Informação coletada em entrevista com Chrístian Vaisz, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 20 horas.

A função narrativa de aplicar sustos no espectador também pode ser alcançada através da música. No cinema de horror, ele está associado com frequência à técnica conhecida como stinger: uma nota ou acorde musical executado em volume ou intensidade mais forte do que a melodia ouvida no instante imediatamente anterior, provocando um súbito aumento de volume sonoro que, em geral, é sincronizado com uma imagem que mostra a aparição abrupta dentro do quadro de um novo elemento visual que ameaça o personagem focalizado.

Carreiro (2011, p.49) destaca ainda, que essas músicas também geralmente empregam “o uso constante de dissonâncias para demarcar uma atmosfera de desequilíbrio, incompletude, instabilidade e estranheza.”, assim como a utilização de um padrão recorrente de acordes que remetem a ações de natureza maléfica.

Podemos afirmar que os elementos sonoros têm o papel de intensificar as várias sensações que as cenas podem apresentar, como por exemplo: medo, angústia, alívio e pavor. E isso só é possível, através da utilização de técnicas que conferem realidade às cenas, fazendo com que os espectadores se envolvam com o filme, aceitando seus sons com naturalidade e entendendo os códigos fundamentais para a compreensão da narrativa.

Para analisar como isso ocorre no filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), a pesquisadora fez um percurso utilizando diferentes métodos que serão explicados no capítulo a seguir.

## 4 METODOLOGIA

Este trabalho foi desenvolvido através de uma pesquisa qualitativa, que permite a utilização de uma estratégia analítica por meio da interpretação dos dados, ao invés da pesquisa quantitativa que possui um foco mais estatístico, voltado às quantidades e números. (BAUER; GASKELL, 2008). Além disso, de acordo com Godoy (1995, p.21):

Considerando, no entanto, que a abordagem qualitativa, enquanto exercício de pesquisa, não se apresenta como uma proposta rigidamente estruturada, ela permite que a imaginação e a criatividade levem os investigadores a propor trabalhos que explorem novos enfoques.

O presente trabalho pretende analisar os elementos sonoros de um filme, o que, de acordo com Aumont e Marié (2013), não é um campo muito explorado. Conforme o autor, os elementos geralmente descritos em análises fílmicas são os da narração, da realização ou até mesmo das características da imagem, sendo raros os casos de descrições dos elementos da banda sonora.

Bauer e Gaskell (2008, p.68) também destacam que: “A finalidade real da pesquisa qualitativa não é contar opiniões ou pessoas, mas ao contrário, explorar o espectro de opiniões, as diferentes representações sobre o assunto em questão.”

Portanto, tal abordagem mostrou-se mais adequada para solucionar o problema proposto pela presente pesquisa, que contou com alguns métodos específicos para sua realização.

### 4.1 Métodos da Pesquisa

Para o desenvolvimento desta pesquisa foram escolhidos três métodos: pesquisa bibliográfica, entrevista em profundidade e análise fílmica. A seguir serão detalhados para a melhor compreensão dos seus papéis no processo desse trabalho.

#### 4.1.1 Pesquisa Bibliográfica

De acordo com Lakatos e Marconi (2019), a pesquisa bibliográfica é um método baseado na obtenção de dados através de textos, como por exemplo: livros, artigos e resenhas.

Segundo Stumpf (2011) a pesquisa bibliográfica, também chamada de referencial teórico é uma revisão da literatura já existente, sobre determinado assunto. Essa etapa é fundamental e deve ser realizada no início da pesquisa, com o propósito de evitar o retrabalho com a produção de conteúdos que já estão disponíveis. Ou seja, otimiza os esforços e possibilita um avanço no assunto pesquisado.

Nesse sentido, a ideia também é reforçada por Gil (2008, p.50), ao afirmar que: “A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente.”

Stumpf (2011), também, salienta que a pesquisa bibliográfica tem o propósito de agregar valor aos conhecimentos do pesquisador, enriquecendo o desenvolvimento da análise pretendida:

Sendo assim, a revisão da literatura acompanha o trabalho acadêmico desde a sua concepção até sua conclusão. Da identificação do problema e objetivos do estudo, passando por sua fundamentação teórica e conceitual, pela escolha da metodologia e da análise dos dados, a consulta à literatura pertinente se faz necessária. (STUMPF, 2011, p.54).

Mas apesar da pesquisa bibliográfica servir de base para o trabalho, também foram necessários outros métodos que atuaram em conjunto, servindo de complemento e auxílio para a resolução do problema de pesquisa.

#### 4.1.2 Entrevistas

Neste trabalho optou-se pela realização de entrevistas em profundidade com alguns reconhecidos profissionais de pós-produção de som, que atuam no setor audiovisual do Brasil e que também possuem experiências em projetos internacionais, os quais serão apresentados mais a diante.

Tanto Gil (2008), quanto Lakatos e Marconi (2017) afirmam que a entrevista é uma técnica na qual o investigador obtém informações relevantes à sua pesquisa, por meio da realização de perguntas ao investigado.

De acordo com Duarte (2011), geralmente as entrevistas são individuais, mas também podem ser realizadas em grupos. Além disso, as entrevistas podem ser classificadas como abertas (com questões não estruturadas), semi-abertas (com questões semi-estruturadas) ou fechadas (com questões estruturadas):

As abertas e semi-abertas são do tipo em profundidade, que se caracterizam pela flexibilidade e por explorar ao máximo determinado tema, exigindo da fonte subordinação dinâmica ao entrevistado. A diferença entre abertas e semi-abertas é que as primeiras são realizadas a partir de um tema central, uma entrevista sem itinerário, enquanto as semi-abertas partem de um roteiro-base. (DUARTE, 2011, p.64).

Duarte (2011), por sua vez, explica que a entrevista individual em profundidade é uma técnica de pesquisa qualitativa, ou seja, que não tem como foco a obtenção de resultados estatísticos, pois seu objetivo principal é o de explorar um determinado assunto de forma subjetiva, a fim de coletar informações e percepções dos entrevistados, de acordo com suas experiências pessoais. Tal abordagem é flexível, possibilitando que o investigador ajuste livremente as perguntas no decorrer do processo de pesquisa, desde que as alterações sejam devidamente registradas.

Como vantagem da técnica de entrevista, Lakatos e Marconi (2017) também destacam a possibilidade de obter informações que não estão disponíveis em documentos. Ou seja, é um complemento ao material encontrado durante a pesquisa bibliográfica, sendo uma ferramenta com a capacidade de agregar muito à pesquisa.

Deste modo, o modelo de entrevista individual, semi-estruturada, mostrou-se mais adequado para a realização desta pesquisa. Por possibilitar a obtenção de conhecimentos individuais dos profissionais com experiência na realização de som para cinema, a fim de enriquecer o referencial teórico que serviu como base para a realização da análise dos elementos sonoros presentes no filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018).

Duarte (2011) salienta que tal abordagem é colocada em prática a partir da elaboração de questões, com a finalidade de guiarem o entrevistador a obter resultados relevantes para o desenvolvimento da pesquisa. Tendo como vantagem a otimização da comparação dos resultados, através da padronização das perguntas.

Gil (2008) também destaca que a estruturação das perguntas auxilia o investigador a manter uma linha de pensamento:

O entrevistador faz poucas perguntas diretas e deixa o entrevistado falar livremente à medida que refere às pautas assinaladas. Quando este se afasta delas, o entrevistador intervém, embora de maneira suficientemente sutil, para preservar a espontaneidade do processo. (GIL, 2008, p.112).

De acordo com Bauer e Gaskell (2008), antes da realização da entrevista individual, é necessário que o pesquisador elabore um tópico guia, com os questionamentos principais que contemplem os temas centrais, a fim de contribuírem com o problema da pesquisa:

As perguntas são quase que um convite ao entrevistado para falar longamente, com suas próprias palavras e com tempo para refletir. Além do mais, diferentemente do levantamento, o pesquisador pode obter esclarecimentos e acréscimos em pontos importantes com sondagens apropriadas e questionamentos específicos. (BAUER; GASKELL, 2008, p.73).

Nesse sentido Gil (2008, p.115) salienta que “A preparação do roteiro depende da definição do tipo de entrevista a ser adotado.” No caso de entrevistas estruturadas, as perguntas devem seguir um padrão para todos os entrevistados, para que seja possível a comparação das respostas obtidas nas diferentes entrevistas.

A respeito da seleção dos entrevistados, Duarte (2011, p.68) afirma que: “Uma boa pesquisa exige fontes que sejam capazes de ajudar a responder sobre o problema proposto. Elas deverão ter envolvimento com o assunto, disponibilidade e disposição em falar.” Portanto, a qualidade é mais relevante do que a quantidade, por isso muitas vezes é preferível que sejam realizadas poucas entrevistas que agreguem valor ao estudo, do que muitas entrevistas com pouco conteúdo.

Para este trabalho, a escolha dos profissionais entrevistados, ocorreu com alguns critérios: de todos trabalharem com cinema e especificamente na parte de pós-produção sonora. Através das indicações dos contatos fornecidos pela orientadora Lisiane Cohen, foi possível convidar os profissionais para as entrevistas. Inicialmente, foram enviados seis convites por e-mail, sendo que destes, quatro profissionais tiveram a disponibilidade de conceder a entrevista. Porém, foram realizadas somente três entrevistas, devido à dificuldade de conciliar a agenda do entrevistado com a pesquisadora, apesar dos esforços de ambos.

As entrevistas ocorreram em agosto de dois mil e vinte, através de chamadas de vídeo, pela internet com a ferramenta *Microsoft Teams*, devido ao distanciamento social imposto pela pandemia de *Covid-19* que impossibilitou a realização presencial.

O roteiro de entrevistas (Apêndice A) consiste em oito perguntas com o propósito de compreender, de acordo com a experiência profissional dos entrevistados, o processo criativo e a utilização do som no cinema, bem como as funções dos elementos sonoros nos filmes de terror/suspense em específico, além de outros pontos relevantes para a análise proposta.

O primeiro entrevistado foi Chrístian Vaisz, Bacharel em publicidade e propaganda pela *Ulbra* e tecnólogo em produção audiovisual e cinema, também pela *Ulbra*. Atua como coordenador de projetos na *KF Studios*, onde realiza atividades de desenho de som e mixagem para filmes, séries de televisão e games. Além de ser mestre em indústria criativa pela *Universidade Feevale*, especialista em gestão de projetos pela *Universidade Católica Dom Bosco* e professor na área de produção fonográfica na *Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos)* e no *Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS)*. A entrevista ocorreu no dia doze de agosto de dois mil e vinte, com duração de uma hora e doze minutos.

O segundo entrevistado foi Tiago Bello, graduado em cinema com especialização em som e montagem pela *Unisinos*, com experiência em curtas, longas, documentários e instalações sonoras nos últimos doze anos. Alguns de seus filmes como *sound designer* e mixador (*Castanha, Beira-Mar, El Auge Del Humano, Rifle, Nada, Tinta Bruta, Temporada, No Coração do Mundo, Legalidade, Breve Historia del Planeta Verde, Sem Seu Sangue*) estrearam em festivais como *Berlim, Cannes, Locarno* e *Rotterdam*. Tiago recebeu os prêmios de Melhor Som de Longa Metragem no 6º Festival de Paulínia e no 49º Festival de Brasília. Também os *kikitos* de Melhor Som de Curta Metragem no Festival de Gramado nos anos de 2013 e 2015. Além de ter participado dos laboratórios do *Berlinale Talents* e *Buenos Aires Talents*, sendo selecionado para o *Sound Studio* em ambos. E atualmente faz parte do coletivo sonoro *Gogó*, com base em Porto Alegre, sul do Brasil. A entrevista ocorreu no dia doze de agosto de dois mil e vinte, com duração de uma hora.

O terceiro e último entrevistado foi Eduardo Simões do Santos Mendes, que possui mestrado em Comunicações e doutorado em Artes pela *Universidade de São Paulo – USP*, onde leciona no Curso de Graduação em Audiovisual e é membro do



Curso de Pós-Graduação em Mídias e Processos. Tem experiência na área de Artes com ênfase em Audiovisual, focando, principalmente, nos temas: Áudio, História do Som Audiovisual, Cinema, Narrativa, Som, Design de Som, Vídeo. É membro da *Ibero American Association (CIBA)* / Centre International de Liaison des Écoles de Cinéma et Télévision (CILECT) e consultor de fundações brasileiras de pesquisa. Tem ministrado cursos de mestrado e cursos de curta duração em universidades no Brasil e no exterior, como no *Centro de Capacitación Cinematográfica* no México e na *Luca School of Arts* na Bélgica. Também trabalha como supervisor de som para filmes e séries de TV. Eduardo já recebeu diversos prêmios em festivais de cinema nacionais e internacionais, como o Festival de Cinema de Brasília, Festival de Cinema de Recife e Festival de Cinema de Havana em 1997 e 2006. Como professor, Mendes também foi premiado em 16º Festival de Cinema Universitário Brasileiro. A entrevista ocorreu no dia dezessete de agosto de dois mil e vinte, com duração de cinquenta e dois minutos.

De acordo com as recomendações de Bauer e Gaskell (2008), as entrevistas foram gravadas, com o prévio consentimento dos entrevistados, a fim de evitar perdas dos detalhes importantes, bem como auxiliar nas transcrições (Apêndice B) e proporcionar uma melhor concentração da entrevistadora ao que é dito pelo entrevistado, pelo fato de não ter que ficar anotando as respostas. Tal precaução também é indicada por Duarte (2011, p.77): “O gravador possui a vantagem de evitar perdas de informação, minimizar distorções, facilitar a condução da entrevista, permitindo fazer anotações sobre aspectos não verbalizados.”

O objetivo da realização destas entrevistas foi agregar conhecimento técnico e conceitual, além de uma maior compreensão dos processos de produção e edição do som no cinema, com base nas experiências de profissionais da área, a fim de enriquecer a análise proposta por essa pesquisa.

#### 4.1.3 Análise Fílmica

Dentre os métodos que normalmente são utilizados para a realização de análises, quando se tem um filme como objeto, a análise fílmica foi a mais adequada para conseguir compreender a construção de sentido através do uso dos elementos sonoros do filme. Tendo em vista que os autores Aumont e Marié (2013, p.10) afirmam que: “O objetivo da análise é apreciar melhor a obra ao compreendê-la

melhor. Pode igualmente ser um desejo de clarificação da linguagem cinematográfica, sempre com um pressuposto de valorização desta.”

Vanoye e Goliot-lété (2002), descrevem a análise fílmica como um processo de desconstrução dos elementos presentes em um filme. Nesse método, a dissociação dos elementos é realizada para que se possa ter uma visão detalhada de cada um deles, individualmente, a fim de possibilitar uma melhor observação, pois quando eles estão em conjunto, acabam sendo imperceptíveis em meio ao todo. Nessa etapa o pesquisador se distancia do filme, focando apenas nos elementos analisados, mas posteriormente, para a conclusão da análise fílmica, é necessária a realização de uma outra etapa, que consiste na reconstrução do filme ou fragmento do objeto de análise, para então perceber os elos entre os elementos apresentados, a fim de entender de que forma eles produzem significados quando apresentados em conjunto.

Como as análises fílmicas possuem propósitos distintos, cada uma é única, portanto, não existe um modelo padrão a ser seguido por todos os pesquisadores que optam por esse método. Então, cada pesquisador deve construir seu próprio modelo de análise, a fim de contemplar os elementos pertinentes a resolução do seu problema de pesquisa, mas pode-se ter como base outros estudos semelhantes produzidos anteriormente. (AUMONT; MARIÉ, 2013).

Levando em consideração que o objetivo do presente trabalho é analisar a trilha sonora do filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), o método de análise fílmica mostrou-se o mais adequado para contribuir com o sucesso desta pesquisa. Mas para isso é necessária a compreensão das particularidades de uma análise focada nos elementos sonoros do filme.

Aumont e Marié (2013) destacam que quando a análise fílmica tem como foco a imagem, é conveniente realizar a decomposição plano a plano, mas quando trata-se de uma análise interessada na banda sonora do filme, este não é o melhor modelo a ser seguido, pois “A banda sonora é muito mais contínua, em certo sentido, do que a banda de imagem — ou pelo menos as transições sonoras efectuam-se de modo inteiramente diverso da ‘mudança de plano’.” (AUMONT; MARIÉ, 2013, p.52).

Também deve-se levar em conta o fato de que a banda sonora do filme, pode apresentar diversas informações ao mesmo tempo, que são processadas em conjunto, o que dificulta sua distinção. Além de apresentar também sons que não

são diegéticos, que são os sons fora de quadro, conforme explicado anteriormente no referencial teórico. Portanto, estes elementos devem ser identificados e classificados para a realização da análise. (AUMONT; MARIÉ, 2013).

Deste modo, para realizar a análise dos elementos sonoros do filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), optou-se pela divisão das cenas em ações, ao invés de planos. Partindo do conceito de que cena é um “conjunto de planos que acontecem no mesmo lugar.” e plano “é tudo que está entre dois cortes.” (GERBASE, 2012, p.94).

E as decomposições (AUMONT; MARIÉ, 2013) foram realizadas através de quadros, com as seguintes informações: Descrição da ação (identificação de cada uma das ações que dividem a cena para possibilitar uma análise detalhada); Ruídos (sons que não fazem parte do ambiente, mas são emitidos pelas personagens ou objetos presentes na cena), Sons de Ambiência (sons relativos à paisagem sonora da cena), Silêncio (elemento apresentado de duas formas neste filme, primeiro quando as personagens não emitem nenhum ruído, ou então quando a completa ausência de som é representada por uma frequência de som grave); Músicas (sempre apresentada de forma extradiegética, nas cenas escolhidas do filme); E Falas (apesar da mínima ocorrência de diálogos falados no filme, foram escolhidas duas cenas que apresentam este elemento).

Esta foi a melhor maneira para realizar a análise, pois permitiu a identificação de cada um dos elementos sonoros em seus respectivos contextos.

Após a decomposição de cada cena, elas foram reconstruídas através de análises realizadas com base na pesquisa teórica produzida ao longo do trabalho, bem como os conhecimentos aprendidos com os experientes profissionais que concederam as entrevistas.

Antes de relatar o processo de análise realizado neste trabalho, é importante apresentar algumas informações sobre o filme, objeto de análise dessa pesquisa.

## 4.2 O Filme

O filme analisado neste trabalho é o longa-metragem americano, intitulado originalmente em inglês como *A Quiet Place* e traduzido para o português como *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018). Lançado pela *Paramount Pictures Corporation* em 2018, com direção de John Krasinski e edição de som supervisionada por o Erik

Aadahl e Ethan Van der Ryn. O filme é classificado como suspense e terror, tem duração de uma hora e trinta minutos e não é indicado para pessoas menores de 14 anos. (A QUIET..., 2018).

A história do filme se passa em um contexto pós-apocalíptico<sup>1</sup>, no qual uma família tem que sobreviver, esquivando-se de monstros aterrorizantes, que possuem a audição extremamente aguçada. Portanto, a única saída para manter-se vivo é ficar em silêncio. A família protagonista do filme é composta por cinco pessoas, as quais não têm seus nomes apresentados em nenhum momento do filme, principalmente pelo fato do filme não apresentar quase nenhum diálogo falado. Mas essas informações foram pesquisadas no roteiro e serão apresentadas para facilitar o entendimento desse trabalho.

A mãe, Evelyn Abbott (interpretada pela atriz Emily Blunt); O pai, Lee Abbott (interpretado pelo diretor do filme, John Krasinski); A filha mais velha do casal, uma adolescente chamada Regan Abbott (interpretada pela atriz Millicent Simmonds), que é portadora de deficiência auditiva e apesar de utilizar um implante coclear<sup>2</sup> para conseguir ouvir, a narrativa do filme mostra que o dispositivo não funciona adequadamente, o que é mais um motivo de tensão, pois a menina pode emitir algum som ou simplesmente estar próximo a alguma fonte sonora que pode facilmente atrair os monstros e ela não se dar conta de que está correndo perigo; O filho do meio, que é pré-adolescente, um pouco mais novo do que a irmã, chamado Marcus Abbott (interpretado por Noah Jupe); E o filho mais novo do casal, o pequeno Beau Abbott (interpretado por Cade Woodward), de apenas 4 anos.

Como é possível perceber através do trailer do filme *Um Lugar Silencioso* (UM LUGAR..., 2017), as personagens adotam várias táticas adaptadas para a realidade do contexto, como por exemplo, andar descalço, não utilizar acessórios que possam gerar ruídos, entre outras medidas de segurança que visam manter o silêncio. Por esse motivo o filme possui pouquíssimos momentos com diálogo falado, em grande parte do tempo as personagens se comunicam por meio da língua utilizada pela comunidade surda dos Estados Unidos, a *American Sign Language* (ASL), que no Brasil é chamada de Língua de Sinais Americana. E isso é uma

---

<sup>1</sup> Várias sinopses do filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018) utilizam esse termo para referirem-se ao contexto da narrativa, na qual a Terra é invadida por monstros que instauram o caos, aterrorizando e exterminando os seres humanos. Apesar de o filme mostrar apenas a realidade das personagens protagonistas da história e não um contexto mundial.

<sup>2</sup> Dispositivo eletrônico, parcialmente implantado, que visa proporcionar aos seus usuários sensação auditiva próxima ao fisiológico.

vantagem para os protagonistas, que já entendiam e utilizavam a língua dos sinais, devido ao fato de a filha do casal possuir deficiência auditiva. Esses diálogos em sinais, são traduzidos por meio de legendas para garantir o entendimento por parte dos espectadores.

O filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018) é classificado como terror e suspense, pois são dois gêneros fortemente apresentados na construção da narrativa, que envolve o espectador por meio da empatia, ao apresentar situações que geram sentimentos como angústia e medo, além de um misto de curiosidade e receio quanto ao desfecho dos acontecimentos, pois mostra o ponto de vista e escuta das personagens. Mas além dos gêneros principais, a narrativa do filme conversa com outros gêneros, como o drama, pois ao longo da história são apresentados dramas familiares vivenciados pelas personagens. Outros gêneros que também são apresentados no filme são o de fantasia, visto que o monstro do filme é uma criatura que não existe de verdade, e o gênero de ficção científica, pelo fato do contexto fictício de um possível destino da humanidade, ao ser atacada por criaturas letais.

Este filme foi escolhido para ser analisado devido à grande importância que o som desempenha na construção da narrativa. Também pelo fato utilizar o silêncio como principal elemento sonoro, fato que o diferencia da maioria dos filmes atuais, geralmente repletos de falas e efeitos sonoros.

Além disso, *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018) obteve sucesso de crítica e público, com resultado bastante expressivo de bilheteria. Foi considerado um dos principais filmes do ano de 2018 pela crítica especializada. (BARBER, 2018). O filme foi indicado a diversos prêmios tais como o Oscar, o Globo de Ouro, o BAFTA e venceu em categorias como melhor atriz (Emily Blunt), melhor filme e prêmios técnicos relacionados a efeitos sonoros (UM LUGAR..., 2018a). A lista completa encontra-se no Anexo A.

As cenas escolhidas para serem analisadas neste trabalho, bem como os critérios de escolha, serão descritos no próximo capítulo.

## 5 ANÁLISE

Conforme visto anteriormente, cada análise fílmica é única e possui um processo personalizado para alcançar seus objetivos. (AUMONT; MARIÉ, 2013). Portanto, tendo em vista o propósito deste trabalho, de analisar a trilha sonora do filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), a fim de compreender os papéis dos elementos sonoros na construção do suspense e terror, foi necessário desenvolver um processo capaz de identificar cada um dos sons de forma isolada, para possibilitar uma observação detalhada e identificar suas funções e contribuições no contexto da narrativa.

Então, para a realização desta análise, foram escolhidas quatro cenas, com os critérios de apresentarem elementos sonoros característicos e com propósitos distintos na construção de emoções e envolvimento com os espectadores.

A seguir serão apresentadas cada uma das cenas, conforme o processo de análise descrito no capítulo de metodologia.

### 5.1 Cena 1

Figura 1 – Imagem da Cena 1



Fonte: Um lugar... (2018b).

A primeira cena é apresentada logo no início do filme e foi escolhida por ter uma importância significativa no contexto da narrativa, além do fato de apresentar um código de linguagem específico, estabelecido com o espectador, que será explicado em breve, durante a análise.

A cena 1 inicia-se aos oito minutos e quarenta e dois segundos, quando a família protagonista está caminhando silenciosamente pela floresta, enquanto estão voltando para casa, após uma visita à farmácia da cidade, em razão de um dos filhos do casal estar doente. As personagens estão caminhando em fila: o pai está à frente (carregando no colo o filho doente), em segundo lugar está a mãe, em terceiro lugar a filha mais velha e por último o filho mais novo do casal, que inocentemente liga um aviãozinho de brinquedo que emite sons, quebrando o silêncio e aterrorizando a todos, pois é motivo para chamar atenção dos monstros, que prontamente são atraídos até o local.

### 5.1.1 Decomposição dos Elementos Sonoros da Cena 1

Para realizar a decomposição da cena 1, ela foi dividida em sete ações, nas quais foram apresentados os seguintes elementos sonoros: Ruídos (passos, sons emitidos por um brinquedo eletrônico, respiração ofegante e sons emitidos pelo monstro); Sons de ambiência (vento, movimento das folhas das árvores, árvores sendo afastadas pelo monstro que corre em direção ao ruído do brinquedo); Silêncio (representado pela simples ausência dos demais sons ou as vezes representado por um som de frequência grave); Música (instrumental, com conotação de perigo iminente); Falas (apesar de não haver ocorrência de diálogo falado na cena 1, este elemento é apresentado no quadro apenas para manter um padrão, pois está presente em outras cenas). Conforme indicados no seguinte quadro:

Quadro 1 – Decomposição da Cena 1

| <b>CENA 1 (Início: 8 minutos e 42 segundos / Fim:10 minutos e 6 segundos)</b> |                                     |               |   |                 |                                 |              |
|---|-------------------------------------|---------------|---|-----------------|---------------------------------|--------------|
| <b>Ação</b>   | <b>Descrição da ação</b>            | <b>Ruídos</b> | <b>Sons de Ambiência</b>                        | <b>Silêncio</b> | <b>Músicas (Extradiegética)</b> | <b>Falas</b> |
| 1   | Família caminha em direção à ponte. | Nenhum ruído. | Vento;<br><br>Movimento das folhas das árvores. | Sim.            | Música dramática.               | Sem falas.   |

| Ação | Descrição da ação                                 | Ruídos   | Sons de Ambiência                           | Silêncio                               | Músicas (Extradiegética)   | Falas      |
|------|---|--|---|--|--|------------|
| 2    | Família chegando na ponte.                        | Passos.  | Vento;<br>Movimento das folhas das árvores. | Sim.                                   | Sem música.  | Sem falas. |
| 3    | Plano focado na filha do casal.                   | Nenhum ruído.  | Nenhum som.                                 | Representação com som grave (abafado). | Sem música.  | Sem falas. |
| 4    | Plano focado no pai com o filho no colo.          | Brinquedo eletrônico;<br>Passos.   | Vento;<br>Movimento das folhas das árvores. | Sim.                                   | Sem música.  | Sem falas. |
| 5    | Plano focado na filha do casal.                   | Nenhum ruído.  | Nenhum som.                                 | Representação com som grave (abafado). | Sem música.  | Sem falas. |
| 6    | Pai correndo para salvar o filho.                 | Brinquedo eletrônico;<br>Árvores sendo afastadas pelo monstro que corre em direção à criança;<br>Respiração ofegante do pai. | Nenhum som.                                 | Não.                                   | Quebra do silêncio com a entrada gradativa de uma música de perigo iminente. | Sem falas. |
| 7    | Plano focado na criança com o brinquedo nas mãos. | Brinquedo eletrônico;<br>Ruídos emitidos pelo monstro;<br>Passos do pai correndo.  | Nenhum som.                                 | Não.                                   | Música de perigo iminente.   | Sem falas. |

Fonte: Elaborado pela autora.



### 5.1.2 Análise da Cena 1

Na primeira ação da cena 1 as personagens estão caminhando silenciosamente por uma estrada de chão no meio da floresta, indo em direção à uma ponte. Nesse momento o silêncio é representado pela ausência de ruídos e os únicos sons apresentados são os de ambiência, como o vento e as folhas sendo sopradas por ele. De acordo com Schafer (2012) esses são os ruídos de ambiente, sons diegéticos, que compõem a paisagem sonora da cena. E segundo Dancyger (2003), estes sons fundamentais são apresentados com a finalidade de conferir realismo à cena.

Mas além destes sons, a primeira ação também apresenta uma música instrumental, com conotação dramática, que conduz os espectadores a entenderem o contexto da cena, a qual introduz a realidade dramática vivenciada pelas personagens, que sobrevivem em meio às adversidades do contexto pós-apocalíptico do filme. Levando em consideração o potencial da música em conferir emoções às cenas, conforme destacado por Chion (2011), é possível perceber que a música apresentada, nesta primeira ação, é utilizada para criar um vínculo de empatia entre os espectadores e as personagens. Deste modo, logo após cumprir seu propósito e pouco antes de dar lugar à segunda ação, a música vai sumindo lentamente, com a diminuição gradativa do som.

A segunda ação ocorre quando a família chega na ponte. Neste momento o silêncio segue em evidência, ouvem-se apenas os sons diegéticos, dos passos e do vento soprando as folhas, que continuam reforçando a realidade da cena. Porém, agora, sem a música que dava o tom da emoção. Possibilitando ao espectador experimentar certa proximidade com as personagens, ouvindo atentamente a paisagem sonora hi-fi, na qual segundo Schafer (2012), é possível notar os mínimos sons presentes no ambiente.

Na sequência, a terceira ação é marcada pela troca de plano, em que a câmera foca na filha do casal. Nesse momento, são cortados todos os sons e passa-se a ouvir apenas a representação do silêncio quase absoluto, através de uma forma diferenciada, por meio de um som com frequência sutil, grave e abafado. Essa representação de silêncio é utilizada para mostrar o ponto de escuta da personagem com deficiência auditiva, que é diferente das demais personagens. É interessante ressaltar que este fato reforça a ideia de que o silêncio não é a ausência completa

de sons, e que no cinema ele é representado de diferentes formas, dependendo de cada filme, conforme afirmado por Bello (informação verbal)<sup>1</sup>. Pois no cinema, geralmente o silêncio é representado por sons sutis e uma paisagem sonora calma, sem sons altos, como é explicado por Chion (2011). Mas, no caso deste filme, o silêncio é representado de duas formas, dependendo de qual ponto de escuta está evidenciando, pois quando o espectador está ouvindo de acordo com a perspectiva da personagem com deficiência auditiva temos uma representação de silêncio por meio do som abafado, conforme descrito anteriormente, mas quando estamos ouvindo a história do filme de acordo com a perspectiva dos demais personagens, temos o silêncio como os sons sutis do ambiente. Este é um código de linguagem relevante e singular, estabelecido em *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), que é sustentado ao longo de várias cenas ao longo do filme.

Já na quarta ação, a câmera foca no pai que carrega o filho adoecido no colo. Nesse momento, o espectador volta a ouvir os sons do ambiente e ruídos dos passos, reforçando mais uma vez a diferença dos pontos de escuta das personagens. Em seguida, entra em cena o ruído do brinquedo, que é acionado pelo filho mais novo, posicionado ao final da fila.

Na quinta ação, a câmera volta-se para a filha e reforça o código de linguagem já estabelecido com o espectador, representando a falta de audição da personagem. Em um primeiro momento, a menina fica sem compreender o pavor evidente nos rostos de seus familiares, aterrorizados com a situação. A menina só consegue entender o que está acontecendo quando olha para trás e enxerga seu irmãozinho brincando com o brinquedo de luzes piscantes, adjetivo que é visual e portanto, perceptível para a personagem com deficiência auditiva.

Quando se inicia a sexta ação, o silêncio é quebrado por uma música repleta de uma conotação de perigo iminente, ela entra em cena de forma gradativa, com o aumento de volume. Essa música instrumental evidencia o momento de tensão vivenciado pelas personagens, ao mesmo tempo em que se ouve o pai correndo em direção da criança, com a intenção de salvá-la, enquanto percebe-se o som do monstro correndo rapidamente entre as árvores da floresta. Esse conjunto de elementos é suficiente para o espectador experimentar a sensação de tensão, através da empatia com as personagens envolvidas na situação.

---

<sup>1</sup> Informação coletada em entrevista com Tiago Bello, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 21 horas.

A sétima e última ação da cena é trágica, pois o pai não consegue chegar a tempo e o monstro ataca a criança, emitindo um som violento e acentuado pela música, que após o ataque também é diminuída bruscamente, passando a apresentar um som mais sutil, porém macabro, que reforça o trágico desfecho, juntando-se aos últimos passos atrasados do pai desesperado, com o som de uma respiração quase sem fôlego.

A cena 1 possui um conjunto de elementos sonoros que contribuem para a construção de um clímax repleto de tensão, medo e horror. Pois conta com sons diegéticos, que conferem realidade à cena, além da utilização da música, extradiegética, para evidenciar as emoções dramáticas e tensas que conduzem as ações. Outro detalhe importante que contribui para a criação da tensão é o fato de a menina com deficiência auditiva não estar ciente dos riscos que está correndo, pois é privada de ouvir quando o perigo está próximo.

## 5.2 Cena 2

Figura 2 – Imagem da Cena 2



Fonte: Um lugar... (2018b).

A segunda cena ocorre dentro da casa das personagens, e foi escolhida por apresentar um dos momentos de tensão no filme em que nitidamente os elementos sonoros são fundamentais para o entendimento das ações, bem como têm grande relevância na construção do clima da cena, que inicia-se aos dezoito minutos e cinquenta e seis segundos, quando os dois irmãos sobreviventes estão confortavelmente deitados no chão da sala, se divertindo silenciosamente, com um

jogo de tabuleiro, com peças de tecido e papel (para não gerar nenhum ruído), enquanto os pais estão na cozinha ao lado. Mas essa paz é momentânea, pois em um momento de descuido o menino esbarra o braço no lampião, que cai deitado se despedaçando no chão e conseqüentemente gerando um barulho, muito alto, de vidro quebrado e o fogo se espalha pelo chão. Rapidamente, o pai dos adolescentes joga um cobertor por cima das chamas, contendo o princípio de incêndio. Mas o problema maior permanece: será que os monstros virão atrás do barulho emitido?

### 5.2.1 Decomposição dos Elementos Sonoros da Cena 2

Para realizar a decomposição da cena 2, ela foi dividida em dez ações, nas quais foram apresentados os seguintes elementos: Ruídos (som dos dados lançados, sutil movimento das peças sob o tabuleiro, som do lampião caindo, vidro estilhaçado, chamas do lampião se espalhando pelo chão, sons emitidos pelos movimentos das personagens, passos, respirações, sons emitidos por pássaros que voam afugentados, ruídos no andar de cima, som da luminária que fica balançando devido ao movimento no andar de cima e gritos dos guaxinins que pulam do andar de cima); Sons de ambiência (nesta cena não ocorre nenhum som de ambiência, pois a família está em completo silêncio durante a noite, após o jantar); Silêncio (o silêncio predomina nesta cena e novamente é representado pela simples ausência dos demais sons ou as vezes representado por um som de frequência grave); Música (novamente instrumental, com conotação de perigo iminente); E Falas (sussurros emitidos pela personagem ao contar as casas no tabuleiro). Conforme indicados no seguinte quadro:

Quadro 2 – Decomposição da Cena 2

| <b>CENA 2 (Início: 18 minutos e 56 segundos / Fim: 21 minutos e 32 segundos)</b> |  |   |                          |                 |                                 |                                      |
|--|--|---|--------------------------|-----------------|---------------------------------|--------------------------------------|
| <b>Ação</b>  | <b>Descrição da ação</b>                     | <b>Ruídos</b>   | <b>Sons de Ambiência</b> | <b>Silêncio</b> | <b>Músicas (Extradiegética)</b> | <b>Falas</b>                         |
| 1  | Os dois irmãos jogando um jogo de tabuleiro. | Dados lançados sob o tabuleiro;<br><br>Som sutil do movimento das peças e cartas do jogo; | Nenhum som.              | Sim.            | Sem música.                     | Sussurros contando as casas do jogo; |

| <b>Ação</b> | <b>Descrição da ação</b>                                     | <b>Ruídos</b>   | <b>Sons de Ambiência</b> | <b>Silêncio</b> | <b>Músicas (Extradiegética)</b> | <b>Falas</b> |
|-------------|--|---|--------------------------|-----------------|---------------------------------|--------------|
| 2           | Menino derruba o lampião.                                    | Lampião caindo;<br><br>Vidros estilhaçados;<br><br>Chamas do fogo do lampião se espalhando pelo chão;<br><br>Movimentos do pai apagando o fogo com um cobertor. | Nenhum som.              | Sim.            | Sem música.                     | Sem falas.   |
| 3           | Todos ficam apreensivos com o perigo iminente.               | Movimentos do pai se levantando lentamente;<br><br>Passos do pai e da mãe se movimentando com cautela;<br><br>Som sutil da respiração das personagens;          | Nenhum som.              | Sim.            | Sem música.                     | Sem falas.   |
| 4           | Personagens ficam atentas aos sons do andar de cima.         | Pássaros voando afugentados;<br><br>Passos do pai;  | Nenhum som.              | Sim.            | Sem música.                     | Sem falas.   |
| 5           | Personagens se assustam com a movimentação no andar de cima. | Estrondo no andar de cima;<br><br>Som da luminária balançando;<br><br>Movimentação no andar de cima.  | Nenhum som.              | Sim.            | Música de perigo iminente.      | Sem falas.   |

| <b>Ação</b> | <b>Descrição da ação</b>  | <b>Ruídos</b>                          | <b>Sons de Ambiência</b> | <b>Silêncio</b>                       | <b>Músicas (Extradiegética)</b>                         | <b>Falas</b>   |
|-------------|---|--|--------------------------|---------------------------------------|---|--|
| 6           | O pai se aproxima da janela para observar.  | Respiração do pai;                     | Nenhum som.              | Sim.                                  | A música vai baixando o volume até sumir completamente. | Sem falas.   |
| 7           | A menina se aproxima da janela para observar.   | Nenhum ruído.                          | Nenhum som.              | Representação com som grave (abafado) | Sem música.   | Sem falas.   |
| 8           | Plano volta a focar no pai observando pela janela.  | Nenhum ruído.                          | Nenhum som.              | Sim.                                  | Sem música.   | Sem falas.   |
| 9           | Dois guaxinins pulam do andar de cima.  | Gritos dos guaxinins;                  | Nenhum som.              | Sim.                                  | Efeito sonoro.  | Sem falas.   |
| 10          | Personagens assustadas, porém aliviadas ao saberem que não eram os monstros que estavam próximos. | Respirações profundas das personagens; | Nenhum som.              | Sim.                                  | Sem música.   | Sussurros do menino que gesticula pedindo desculpas. |

Fonte: Elaborado pela autora.

### 5.2.2 Análise da Cena 2

A cena 2 ocorre em um ambiente interno, durante à noite, momento em que as personagens estão tranquilas, relaxando silenciosamente após o jantar. O silêncio predominante no ambiente desta cena é representado pela quietude e ausência de ruídos, tal como a definição feita por Schafer (2012).

A cena inicia-se com os dois irmãos jogando um jogo de tabuleiro, enquanto os pais estão ao lado, no mesmo ambiente. Nessa primeira ação os únicos ruídos são os dados lançados sob o tabuleiro, os movimentos das peças do jogo, além do suave sussurro da personagem ao contar as casas avançadas no jogo. Mas estes

ruídos são tão sutis, que ao invés de quebrarem o silêncio, acabam evidenciando-o ainda mais, além de proporcionarem maior envolvimento do espectador com a narrativa, por conferirem a sensação de proximidade com as personagens. Tal percepção dos sons de forma distinta configuram a paisagem sonora da cena como hi-fi, conceito descrito por Schafer (2012) ao referir-se a ambientes onde ocorrem baixos níveis de ruídos.

Na segunda ação, essa quietude é interrompida quando, sem querer, o menino esbarra o braço no lampião fazendo o objeto tombar e quebrar, espalhando as chamas, além de gerar um alto ruído de vidro estilhaçando. Isso pega os espectadores de surpresa, assustando-os. Esse artifício é citado por Carreiro (2011), como recorrente nos filmes de terror, pois de acordo com o autor, os sons inesperados têm a capacidade de assustar o espectador e reforçar o clímax da cena. Nesse sentido, Vaisz (informação verbal)<sup>2</sup> também explica que a geração de suspense muitas vezes é alcançada por meio da dinâmica entre som e silêncio na narrativa de terror.

Na terceira ação, o medo toma conta das personagens que tornam a fazer silêncio absoluto e ficam muito tensas, ouvindo atentamente para perceber se os monstros foram atraídos pelo alto ruído gerado pelo incidente. Nesse momento o silêncio se intensifica ainda mais, os espectadores ouvem apenas as respirações das personagens, os movimentos sutis do pai levantando-se e caminhando lentamente, bem como os passos da mãe que também se movimenta com cautela. Nesse contexto, conforme Manzano (2014), o silêncio é utilizado para reforçar a tensão dramática da cena.

Vaisz (informação verbal)<sup>3</sup> também destaca que o silêncio é muito utilizado nos filmes de terror, para intensificar os sustos, pois ele gera expectativa em relação ao som que o quebra.

Na quarta ação, as personagens ouvem sons emitidos por pássaros que voam, gritando e afugentados por algum motivo, mas parecem distantes, portanto, não representam um fato tão preocupante, por esse motivo as personagens relaxam por alguns segundos. Mas, logo são surpreendidas por um estrondo no andar de cima, que marca o início da quinta ação. Essa quebra abrupta do silêncio assusta as

---

<sup>2</sup> Informação coletada em entrevista com Christian Vaisz, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 20 horas.

<sup>3</sup> Informação coletada em entrevista com Christian Vaisz, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 20 horas.

personagens e os espectadores que estão observando a cena. De acordo com Carreiro (2011), esse é um dos efeitos sonoros recorrentes nos filmes de horror.

Na sequência da quinta ação, o lustre começa a balançar, devido à movimentação no andar de cima, emitindo um baixo ruído e no mesmo momento entra na trilha sonora, uma música extradiegética, instrumental, que transmite a sensação de que o perigo está próximo. Essa percepção de que a música transmite a sensação de perigo, conforme explicado por Mendes (informação verbal)<sup>4</sup>, se deve ao fato de que a música é interpretada pelos espectadores, com base em códigos estabelecidos há centenas de anos. Então, por isso ela tem o papel de transmitir sensações, como neste caso, o medo.

Outros sons que ocorrem durante a quinta ação, são os movimentos no andar de cima. Estes são sons fora de quadro, que segundo Carreiro (2011), são utilizados para gerar ansiedade e medo em relação ao que não está sendo visto, tanto pelo personagem, quanto pelo espectador, que também ficam curiosos para saber o que está emitindo o som. Neste caso, será que são os monstros?

Na sexta ação, os sons no andar de cima silenciam e a música vai baixando o volume lentamente, até sumir completamente. Então, o silêncio volta a predominar o ambiente, sem nenhum ruído, torna-se perceptível a respiração do pai, que movido pela curiosidade, vai em direção à janela para tentar observar algum indício que revele quem está gerando os ruídos no andar de cima.

Na sétima ação, a menina também se aproxima da janela para observar a mesma coisa que o pai. Nesse momento, passamos a perceber o ponto de escuta da personagem com deficiência auditiva, que novamente é representado através de um som abafado, que se assemelha ao silêncio.

Na oitava ação, voltamos ouvir de acordo com a perspectiva do pai, que continua observando através da janela, porém temos a representação do mesmo silêncio anterior, que demonstra o ambiente quieto e sem ruído algum, agora até mesmo sem o som da respiração.

Na nona ação, novamente as personagens e os espectadores são surpreendidos com um som abrupto, emitido por guaxinins que pulam do andar de cima, ao mesmo tempo que gritam. Aqui, mais uma vez o silêncio é quebrado de

---

<sup>4</sup> Informação coletada em entrevista com Eduardo Simões dos Santos Mendes, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 17 de agosto de 2020 às 21 horas.



forma inesperada gerando o susto, conforme explicado anteriormente. Nesse sentido, Vaisz (informação verbal)<sup>5</sup> chama atenção para o fato de que o som produzido pelos animais nesta cena, é amplificado para enfatizar a tensão, com um efeito que foge à realidade e intensifica o pavor da possibilidade de ser o monstro que está emitindo esses sons.

Mas, além do som emitido pelos guaxinins, na mesma hora é apresentado um efeito sonoro que intensifica a queda dos animais e conseqüentemente aumenta a potência do susto. De acordo com Carreiro (2011), os efeitos sonoros manipulam os sentimentos relativos à anormalidade, que são fundamentais para criação do clímax da narrativa.

Por fim, a décima e última ação ocorre com o desfecho da situação de perigo apresentada na cena 2. As personagens apesar de assustadas, ficam aliviadas ao perceber que não eram os monstros que estavam no andar de cima. Então, recuperam-se do recente susto, respirando profundamente, o que é perceptível devido ao silêncio que volta a predominar no ambiente. Na sequência, o menino que acidentalmente havia gerado o ruído ao derrubar o lampião, pede desculpas ao pai, desesperadamente, por meio de sussurros.

A cena 2 constrói uma atmosfera de tensão, medo e desespero que são guiados pelo som, tendo em vista que o perigo é percebido por meio dos ruídos apresentados fora de quadro. Além disso, o clímax da cena é sustentado por efeitos sonoros, bem como a sensação de perigo é evidenciada pela música. Outro ponto importante é a sustentação do código de linguagem, em relação à perspectiva de audição das personagens, que é estabelecido desde início do filme.

---

<sup>5</sup> Informação coletada em entrevista com Christian Vaisz, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 20 horas.

### 5.3 Cena 3

Figura 3 – Imagem da Cena 3



Fonte: Um lugar... (2018b).

A terceira cena foi escolhida por se destacar das demais, pelo fato de apresentar sons altos e a fala de uma das personagens, o que representa um contraste com o padrão silencioso e sem falas audíveis do filme.

A cena 3 inicia-se aos trinta e sete minutos e trinta e um segundos, quando o pai e o menino, vão para trás de uma cachoeira, na floresta. O som emitido pela queda da água é tão intenso que se sobressai em relação a qualquer ruído, portanto, nesse contexto as personagens têm a liberdade para conversar com o abrigo sonoro da cachoeira.

#### 5.3.1 Decomposição dos Elementos Sonoros da Cena 3

A cena 3 foi decomposta em cinco ações, nas quais foram apresentados os seguintes elementos: Ruídos (somente o suspiro espantado do filho); Sons de ambiência (somente o som da queda das águas da cachoeira); Silêncio (não existe silêncio nesta cena, devido ao alto som das águas); Música (essa cena não apresenta nenhuma música); E Falas (fala do pai). Conforme indicados no seguinte quadro:

Quadro 3 – Decomposição da Cena 3

| <b>CENA 3 (Início: 37 minutos e 24 segundos / Fim: 38 minutos e 30 segundos)</b> |   |                              |  |                 |                                 |                  |
|--|---|------------------------------|--|-----------------|---------------------------------|------------------|
| <b>Ação</b>  | <b>Descrição da ação</b>  | <b>Ruídos</b>                | <b>Sons de Ambiência</b>   | <b>Silêncio</b> | <b>Músicas (Extradiegética)</b> | <b>Falas</b>     |
| 1  | Final da cena anterior: plano focado em um prego, com a ponta voltada para cima, em uma escada. | Nenhum ruído.                | Início do som de uma cachoeira, com aumento gradativo de acordo com a transição para a próxima cena. | Sim.            | Sem música.                     | Sem falas.       |
| 2  | Pai e filho se aproximam da cachoeira.  | Nenhum ruído.                | Som da queda das águas da cachoeira.   | Não.            | Sem música.                     | Sem falas.       |
| 3  | Pai e filho sentam-se atrás da cachoeira.   | Suspiro de espanto do filho. | Som da queda das águas da cachoeira.   | Não.            | Sem música.                     | Grito do pai.    |
| 4  | Pai fala com o filho.   | Nenhum ruído.                | Som da queda das águas da cachoeira.   | Não.            | Sem música.                     | Fala do pai.     |
| 5  | Menino grita.   | Nenhum ruído.                | Som da queda das águas da cachoeira.   | Não.            | Sem música.                     | Grito do menino. |

Fonte: Elaborado pela autora.

### 5.3.2 Análise da Cena 3

A terceira cena não apresenta nenhuma música e ocorre quando o pai leva o seu filho até uma cachoeira, ambiente no qual o som da queda das águas é predominante. Inclusive, esse som inicia-se antes mesmo da cena aparecer na tela, invadindo a cena anterior, de forma sutil e com o volume crescente. Esse efeito gera uma transição e por esse motivo, foi necessário incluir na análise os últimos instantes da cena anterior, para mostrar a quebra do silêncio, que segundo Vaisz

(informação verbal)<sup>1</sup>, é um efeito que sustenta o suspense e é fundamental nos filmes de terror.

Também é interessante destacar que de acordo com Bello (informação verbal)<sup>2</sup>, os filmes atuais geralmente utilizam o silêncio como a finalidade de chocar os espectadores, gerando estranheza devido ao contraste com a realidade que geralmente é repleta de sons. Porém, no caso do filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018) observa-se o contrário, tendo em vista que na maior parte do tempo o silêncio é predominante, enquanto os sons altos acabam gerando certa estranheza. Essa diferença se justifica pelo contexto do filme, que gira em torno do perigo relacionado à emissão de sons que atraem os monstros.

A segunda ação é breve, nela as duas personagens são vistas à distância, indo em direção à cachoeira, nesse momento o único som é o das águas caindo. Cabe aqui destacar que de acordo com Dancyger (2003), o som de ambiência é fundamental para a construção de realismo na cena. Além disso, a segunda ação apresenta dois planos: um mais distante e um mais próximo à cachoeira, portanto, é perceptível que o som se intensifica no plano mais fechado, conferindo realidade à cena e proporcionando aos espectadores a sensação de proximidade. Nesse sentido, é importante destacar a afirmação de Vaisz (informação verbal)<sup>3</sup> a respeito da imensa capacidade imersiva que o som tem, ao destacar alguns elementos sonoros e conferir a sensação de proximidade do espectador com a cena.

Já na terceira ação, o pai e o filho sentam-se atrás da cachoeira e nesse momento o som das águas também é próximo, mas agora é apresentado de acordo com a perspectiva que as personagens estão ouvindo, ou seja, por trás da cachoeira. Na sequência o pai solta um grito alto e libertador, deixando o filho apavorado, com medo que o som emitido pudesse chamar a atenção dos monstros. Nesse momento, apesar dos sons altos da água e do grito, é possível ouvir o suspiro de espanto do filho, mais uma vez evidenciando a proximidade dos espectadores com as personagens. Considerando a sutileza de certos sons, como este, que apresentam significância na narrativa, é interessante destacar a afirmação de Mauerhofer (2018) a respeito da experiência do cinema: o autor afirma que

---

<sup>1</sup> Informação coletada em entrevista com Christian Vaisz, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 20 horas.

<sup>2</sup> Informação coletada em entrevista com Tiago Bello, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 21 horas.

<sup>3</sup> Informação coletada em entrevista com Christian Vaisz, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 12 de agosto de 2020 às 20 horas.

distrações externas ao filme acabam atrapalhando o envolvimento dos espectadores, portanto o ambiente no qual o filme está sendo assistido, é um fator relevante que interfere na imersão dos espectadores, pois se tiverem ruídos no ambiente no qual o espectador estiver assistindo ao filme, pode ser que ele não perceba todos os elementos sonoros, o que pode acabar interferindo na sua percepção sobre a narrativa.

Na quarta ação o pai fala com o filho, acalmando-o ao afirmar que não tem perigo emitir sons altos naquele local, além de encorajá-lo a gritar também. É interessante observar que em mais de meia hora de filme, não é apresentada nenhuma voz. Esse fato confere certa singularidade à obra, pois diferencia-se da maioria dos filmes atuais, que de acordo com Mendes (informação verbal)<sup>4</sup> são vococentrados, ou seja, têm a fala como principal elemento das narrativas. Nesse sentido, Chion (2011) esclarece que a voz geralmente é o principal elemento sonoro, devido ao fato de as pessoas se comunicam através da fala, portanto os demais sons são complementos.

Mas no caso do filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), como as personagens necessitam ficar em silêncio para sobreviverem, obviamente a comunicação através da voz não é a melhor opção. Nesse contexto, a família protagonista tem a vantagem de saber a língua dos sinais, o que facilita muito a comunicação e contribui com a sobrevivência deles.

Na quinta e última ação desta cena, o plano volta a se distanciar das personagens, apresentando a cena com a perspectiva de fora da cachoeira, destacando o ponto de vista do lado de fora, mostrando que ao abrigo sonoro das águas, realmente o som do grito do menino é sutil e não se sobressai aos ruídos de ambiência. Ou seja, a cachoeira realmente abafa os sons emitidos por trás dela.

Esta cena do filme apresenta elementos sonoros que não aparecem em nenhuma outra parte do filme e conferem uma quebra no padrão da obra, conferindo inclusive até certo alívio ao espectador, que percebe uma trégua ao suspense e medo constante devido à apreensão na qual as personagens vivem.

Nesse sentido, é interessante retomar a afirmação de Schafer (2012), sobre a relação do silêncio com sentimentos negativos, pois segundo o autor, os seres

---

<sup>4</sup> Informação coletada em entrevista com Eduardo Simões dos Santos Mendes, realizada pelo *Microsoft Teams*, no dia 17 de agosto de 2020 às 21 horas.

humanos temem o silêncio pelo fato dele remeter à solidão, ao vazio e à morte. Então, os espectadores tendem a se sentirem mais confortáveis ao ouvirem os sons apresentados nessa cena, que evidenciam a sensação de um refúgio em meio ao contexto da narrativa.

#### 5.4 Cena 4

Figura 4 – Imagem da Cena 4



Fonte: Um lugar... (2018b).

A quarta cena foi escolhida por apresentar um dos momentos com mais tensão e ação que ocorrem no filme, além de ser composta por vários elementos sonoros, contemplando a utilização da música extradiegética que se destaca ao suscitar e intensificar as emoções da situação vivenciada pelas personagens.

A cena 4 inicia-se aos quarenta e um minutos e trinta e seis segundos, quando o pai e o menino estão caminhando na floresta e deparam-se com um senhor completamente abalado, olhando para o corpo de uma mulher, jogada no chão, com o abdômen esfaqueado. A expressão no rosto do senhor reflete uma tristeza imensa a qual ele tenta fortemente conter porque entende que, se não conseguir, o som atrairá os monstros que poderão matar pai e filho. Mas ele não consegue reprimir sua dor e acaba gritando muito alto, extravasando seus sentimentos, que podem ser descritos como uma mistura de choque, luto, solidão e tantas outras sensações devastadoras decorrentes daquela perda.

O grito dele acaba atraindo um dos monstros e como as duas personagens protagonistas estão muito próximas ao local, precisam esconder-se do perigo repentino.

#### 5.4.1 Decomposição dos Elementos Sonoros da Cena 4

A cena 4 foi decomposta em nove ações, nas quais foram apresentados os seguintes elementos: Ruídos (rangido de um balanço mexendo-se com o vento, passos das personagens, som emitido quando menino esbarra em seu pai, som de moscas, respiração do menino assustado, árvores sendo afastadas pelo monstro que corre em direção ao grito do senhor, sons e gritos emitidos pelo monstro); Sons de ambiência (sons da floresta, com insetos ao fundo); Silêncio (representado pela quietude em certos momentos da cena); Música (de suspense e perigo); E falas (o grito de um senhor). Conforme indicados no seguinte quadro:

Quadro 4 – Decomposição da Cena 4

| <b>CENA 4 (Início: 41 minutos e 36 segundos / Fim: 43 minutos e 45 segundos)</b> |  |  |   |                 |                                 |              |
|--|--|--|---|-----------------|---------------------------------|--------------|
| <b>Ação</b>  | <b>Descrição da ação</b>   | <b>Ruídos</b>  | <b>Sons de Ambiência</b>                | <b>Silêncio</b> | <b>Músicas (Extradiegética)</b> | <b>Falas</b> |
| 1  | Pai e filho andando na floresta.                                       | Rangido de um balanço em movimento devido ao vento;<br><br>Passos das personagens. | Sons da floresta, com insetos ao fundo; | Sim.            | Música de suspense.             | Sem falas.   |
| 2  | Menino para de caminhar para observar , de longe, uma casa abandonada. | Sem ruídos.  | Sons da floresta, com insetos ao fundo; | Sim.            | Música de suspense.             | Sem falas.   |
| 3  | Menino volta a caminhar, indo atrás de seu pai.                        | Passos da personagem.  | Sons da floresta, com insetos ao fundo; | Sim.            | Música de perigo.               | Sem falas.   |

| <b>Ação</b> | <b>Descrição da ação</b>                                | <b>Ruídos</b>  | <b>Sons de Ambiência</b> | <b>Silêncio</b> | <b>Músicas (Extradiegética)</b>   | <b>Falas</b>     |
|-------------|---|--|--------------------------|-----------------|---|------------------|
| 4           | Menino esbarra em seu pai.                              | Som emitido quando menino esbarra em seu pai;<br>Som de moscas.  | Nenhum som.              | Sim.            | Música de perigo.   | Sem falas.       |
| 5           | Protagonistas percebem um cadáver no chão.              | Som de moscas.   | Nenhum som.              | Sim.            | Música de perigo.   | Sem falas.       |
| 6           | O senhor grita.   | Sem ruídos.  | Nenhum som.              | Não.            | Música de perigo.   | Grito do senhor. |
| 7           | Protagonistas correm e se escondem atrás de uma árvore. | Respiração do menino assustado.  | Nenhum som.              | Não.            | Música de perigo;<br>Som com ritmo semelhante às batidas de um coração. | Grito do senhor. |
| 8           | O monstro se aproxima.                                  | Árvores sendo afastadas pelo monstro que corre em direção ao grito do senhor;<br>Sons emitidos pelo monstro. | Nenhum som.              | Não.            | Música de perigo;<br>Som com ritmo semelhante às batidas de um coração. | Sem falas.       |
| 9           | Monstro ataca o senhor.                                 | Sons e gritos emitidos pelo monstro;   | Nenhum som.              | Não.            | Música de perigo.   | Não.             |

Fonte: Elaborado pela autora.

#### 5.4.2 Análise da Cena 4

A cena 4 inicia-se quando o menino e seu pai estão caminhando na floresta. Na maior parte do tempo essa cena apresenta uma paisagem sonora hi-fi, a qual Schafer (2012) afirma ser muito bem representada pelo ambiente rural, onde é



possível ouvir nitidamente os sons presentes no ambiente, devido ao baixo nível de ruídos. Portanto, na cena 4 o silêncio apresenta-se como a quietude e só é quebrado quando ocorrem sons mais altos que serão explicados no decorrer dessa análise. É importante destacar que como as músicas apresentadas nessa cena são todas extradiegéticas, considerou-se o silêncio apresentado de maneira diegética para as personagens da cena. Ou seja, em vários momentos que o espectador experimenta as sensações proporcionadas pela música extradiegética, as personagens estão em um ambiente silencioso.

Na primeira ação, os únicos sons apresentados são os passos das personagens, o ranger de um balanço que se movimenta com o vento, bem como os sons da floresta, com insetos ao fundo. Além disso, durante esta primeira ação, tem uma sutil música extradiegética, com um volume baixo, mas capaz de construir a sensação de suspense.

Na segunda ação o menino para de caminhar para observar uma casa que aparenta estar abandonada. Nesse momento, os sons de ambiência e ruídos desaparecem, dando lugar à música que aumenta de volume e intensidade, com o propósito de enfatizar ainda mais a sensação de suspense. O que é explicado por Dancyger (2003) ao afirmar que a música tem o papel de pontuar as emoções das cenas, pois tem a capacidade de engajar o público, convidando-o a entrar no clima da narrativa.

Na terceira ação, o menino volta a caminhar na mesma direção em que o pai foi, então, a música some sutilmente com o declínio do volume, permitindo novamente que o espectador possa ouvir o ambiente silencioso no qual as personagens se encontram. Em seguida o plano fica mais fechado, e focando no menino que caminha pensativo, de cabeça baixa pela floresta. Nesse momento o som dos passos do menino passa a ser mais alto, conferindo a sensação de proximidade com ele.

Logo em seguida, aparece o vulto de uma pessoa ao fundo e essa aparição repentina é enfatizada por uma música aterrorizante, de maneira abrupta e sem uma transição suave do som. Isso ocorre justamente com o propósito de assustar o espectador. Conforme explicado por Carreiro (2011), essa técnica de aplicar sustos com o aumento súbito do volume é conhecida como *stinger* e geralmente é aplicada justamente em conjunto com a aparição de algum elemento visual que pode representar uma ameaça à personagem.

Na cena em questão, essa ameaça é intensificada, pois é perceptível que o menino não nota a presença da pessoa ao fundo. A música aterrorizante segue presente na cena, quando ocorre a quarta ação, no momento em que o menino esbarra em seu pai, por estar andando de cabeça baixa e não perceber que ele está parado no caminho. Então, é nesse momento que as personagens visualizam um senhor parado no meio da floresta. Apesar da música aterrorizante tomar o espaço dos sons de ambiência, é perceptível o ruído de algumas moscas.

Na quinta ação, os protagonistas olham para baixo e percebem que tem um cadáver com o abdômen dilacerado e rodeado de moscas. De modo a enfatizar o terror da cena, apresenta-se novamente a técnica de *stinger*, já descrita por Carreiro (2011) anteriormente. O aumento súbito do som dá uma ênfase ainda mais aterrorizante à cena. Nesse contexto, o pai do menino o protege para que não fique visualizando o cadáver, enquanto observa a expressão desolada do senhor que acaba de perder sua parceira de maneira cruel e sangrenta. Com medo da reação do senhor, o pai do menino faz sinal para que ele se mantenha em silêncio. Mas logo a música começa a elevar o volume, antecipando o desastre que pode vir acontecer se o senhor decidir gritar, reforçando a afirmação de Dancyger (2003) a respeito da função que os sons têm de preparar o espectador para os próximos fatos.

Então ocorre a sexta ação, quando a música cessa brevemente e o senhor, em um ato de desespero e tristeza, não consegue conter sua dor e solta um grito muito alto, que acaba por sentenciar sua morte. Lembrando que o grito é destacado por Carreiro (2011) como o principal elemento sonoro dos filmes de terror, pois é capaz de reforçar a construção do horror, através do sentimento de repulsa que o espectador experimenta ao se identificar afetivamente com a vítima da narrativa.

A partir do momento que o senhor começa a gritar, a música troca de ritmo, apresentando batidas rítmicas e contínuas que reforçam a pressa que as personagens têm em correr o mais rápido possível para ficarem longe do perigo. É então que ocorre a sétima ação, quando o pai, rapidamente, pega seu filho no colo e corre o mais rápido possível e se escondem atrás de uma árvore distante do local onde o grito foi emitido.

Quando eles chegam na árvore, ficam abaixados no chão, o pai do menino tapa a boca dele com as mãos para que ele não grite de medo. Apesar do volume alto da música extradiegética é possível ouvir a forte respiração do menino

apavorado. Nesse momento, a música passa a apresentar somente as batidas rítmicas que se assemelham às batidas de um coração. Esse ritmo representa a tensão dramática da cena, enfatizando o sentimento de desespero que as personagens vivenciam e é transmitido ao espectador, que se envolve com o ritmo cardíaco da música, experimentando a tensão proposta pelo filme, tal como a afirmação de Chion (2011) à respeito da influência que a música tem ao conferir sentimentos às cenas, conduzindo a situação.

A oitava ação ocorre quando é possível ouvir o monstro movimentando-se entre as árvores da floresta, indo em direção ao senhor que gritou. Os protagonistas escondidos atrás de uma árvore, seguem apavorados, enquanto o espectador segue sendo influenciado pela música com batidas semelhantes às de um coração. Pouco antes da última ação, a música apresenta um efeito que vai gradativamente aumentando de volume e acaba se sobressaindo às batidas rítmicas, dando entonação ao clímax da cena, que é quando ocorre a nona e última ação: o monstro ataca o senhor, emitindo ruídos vocais que, diferente do grito humano da vítima, geram apenas repulsa e de maneira alguma se assemelham à identificação afetiva com a vítima, conforme explicado por Carreiro (2011).

É interessante observar que a música sustenta e conduz praticamente toda a tensão desta cena, mas é evidente que os demais sons e ruídos contribuem com a construção de sentido e realidade que são fundamentais para o espectador considerar o filme como uma verdade, no momento em que está assistindo.

## **5.5 Análise Geral das Cenas Escolhidas**

Comparando as quatro cenas analisadas neste trabalho, percebe-se que elas apresentam elementos sonoros em comum, como: a ausência de fala, sons sutis como a respiração das personagens e da ambiência, bem como as músicas extradiegéticas, com exceção da cena 3 que não apresenta nenhuma música. E esse padrão ocorre em todo o filme.

Além disso, fazendo jus ao título, o silêncio impera na maior parte do filme, sendo apresentado de duas formas: através da perspectiva da personagem com deficiência auditiva, quando é representado por uma frequência de som grave e abafado; ou através da perspectiva das personagens ouvintes, quando é representado pela ausência de sons altos no ambiente. Esse é um código de

linguagem, estabelecido desde o início da narrativa, que agrega muito na experiência do espectador, pois ao mostrar as perspectivas auditivas acaba por reforçar a proximidade com as personagens e conseqüentemente conduz o espectador a sentir mais empatia, intensificando assim as emoções das cenas. Pois consegue transmitir a sensação de que o espectador está dentro da situação, então deste modo o perigo torna-se mais realista.

A ausência de fala também não ocorre somente nas cenas escolhidas, mas sim em praticamente o filme todo, com exceção de pouquíssimos momentos em que as personagens estão seguras por conta de algum som mais alto ou isolamento acústico. Essa ausência de falas gera uma estranheza, tendo em vista que os espectadores estão acostumados com filmes repletos de diálogos, além do fato de que o ser humano geralmente se comunica através da fala. No filme, existem diálogos, porém não com a emissão pela voz, mas sim por sinais. Nesse sentido, o silêncio prende a atenção do espectador, que fica com audição em alerta aos mínimos detalhes sonoros apresentados. Então, quando algum som mais alto quebra esse silêncio, o contraste sonoro acaba intensificando os sustos, contribuindo com o propósito do filme, de entreter o público através do suspense e do medo.

A música, por sua vez, é apresentada de forma extradiegética nas cenas escolhidas e na maior parte do filme também, exceto em uma cena na qual as personagens escutam uma música com fones de ouvido. Conforme evidenciado através da análise, as músicas extradiegéticas apresentadas ao longo do filme, têm a função de conduzir a interpretação dos espectadores, pois remetem a sentimentos como tristeza, drama, medo e ansiedade que sustentam a narrativa.

As demais técnicas como apresentação de sons fora de quadro, gritos e *stingers* para intensificar os sustos, também são recorrentes no filme. Portanto as cenas analisadas contemplam os principais elementos sonoros de *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), possibilitando deste modo, apresentar uma noção do contexto geral da obra, bem como as técnicas utilizadas na banda sonora.

Outro aspecto importante de ressaltar é a questão da imersão proporcionada pela banda sonora do filme *Um Lugar Silencioso* (KRASINSKI, 2018), que pode ser observada nas cenas analisadas e também durante vários momentos do filme, em que o espectador experimenta a sensação de estar na cena, próximo aos protagonistas, pois o som evidencia elementos sutis como a respiração das

personagens e sons de ambiência que conferem realismo a cena. Além disso, apresenta as perspectivas auditivas das personagens, transmitindo ao espectador a possibilidade de ter a sensação de estar no lugar delas. Desse modo, é possível concluir que os elementos sonoros têm a capacidade de contribuir com a imersão do espectador, fazendo com que experimente as sensações vividas pelas personagens como se estivesse no próprio ambiente sugerido pelo filme.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização dessa pesquisa foi possível compreender o significativo papel desempenhado pelo som na construção de sentido dentro das narrativas audiovisuais, pois proporciona aos espectadores a sensação de realismo das cenas aumentando a sua imersão.

Para de chegar a esse entendimento foi necessário observar a história do cinema, através do referencial teórico que apresentou informações sobre o período do cinema mudo, evidenciando que desde aquela época os sons já faziam parte das apresentações de cinema, como forma de chamar a atenção do público e ambientar as cenas. Mas, foi só a partir do desenvolvimento de tecnologias capazes de sincronizar sons e imagens, que os filmes passaram a fazer uso do som como forma de dar mais realismo ao filme e/ou para provocar mais sensações e emoções (sem necessariamente ser realista), o que ampliou o processo de imersão do espectador na narrativa.

Observar o curso de evolução da sétima arte foi fundamental para compreender como ocorreu o desenvolvimento tecnológico responsável pela qualidade sonora que impacta fortemente no sucesso das obras cinematográficas atuais.

Desse modo, a realização de estudos sobre os elementos que compõem a sétima arte são fundamentais para contribuir com o desenvolvimento do mercado cinematográfico que segue em constante evolução. Um exemplo disso são os esforços em desenvolver tecnologias capazes de transformar o som cada vez mais tridimensional, por meio de tecnologias como *Dolby Atmos*, que torna as cenas ainda mais imersivas, por meio de uma maior flexibilidade em apresentar os sons nas diferentes direções, agregando a experiência do espectador, que ouve os sons como se estivesse realmente dentro da cena.

Nesse sentido, é importante ressaltar que uma das principais características do cinema é a capacidade de proporcionar ao público a experiência de vivenciar histórias que, durante o período de exibição, permitem ao espectador se desligar do mundo externo e direcionar sua atenção apenas para a narrativa.

Com o desenvolvimento dessa pesquisa foi possível observar que a imersão do espectador nos filmes, só é possível através da verossimilhança proposta no universo do filme e conferido pelo conjunto de elementos sonoros e visuais.

Lembrando que tais conclusões foram desenvolvidas a partir da resolução dos objetivos específicos propostos.

O primeiro objetivo específico era identificar os elementos presentes na banda sonora do filme, o que ocorreu através do método de análise fílmica, pois o processo de decomposição dos elementos sonoros das cenas escolhidas possibilitou a sua identificação conforme proposto. Mas, é importante destacar que esta identificação só foi possível com base no referencial teórico apresentado no capítulo três, que trouxe informações conceituais sobre os elementos sonoros que compõem o universo cinematográfico.

O segundo objetivo específico era compreender o papel do silêncio na construção da narrativa. Este, por sua vez, foi atingido através das análises das cenas, de forma individual, que foram realizadas após as decomposições dos elementos. Pois só foi possível entender o papel do silêncio através da visualização do contexto no qual os sons se apresentavam em oposição a ele. Deste modo, evidenciando que o silêncio tem a capacidade de gerar suspense e tensão quando antecede os acontecimentos sonoros, bem como também pode gerar sustos e medo quando é quebrado abruptamente.

Já o terceiro e último objetivo era identificar os aspectos que contribuem para a imersão do espectador na narrativa do filme. Este último objetivo, igualmente, foi atingido através das análises das cenas, também, logo após as decomposições dos elementos, pois foi somente através da recomposição dos contextos nos quais os sons se apresentavam que foi possível interpretar a capacidade que os elementos sonoros têm de atuar nas percepções dos espectadores em relação a cena.

Quanto ao método de entrevista em profundidade desenvolvido neste trabalho, é possível afirmar que além de agregar valor à pesquisa, também foi importante para o desenvolvimento profissional da autora, que tem interesse em seguir se especializando em produções audiovisuais. Através do contato com profissionais dotados de experiência em pós produção de áudio, foi possível adquirir conhecimentos sobre os termos técnicos da área, além de entender conceitos que vão além do âmbito teórico, os quais proporcionaram uma melhor observação dos elementos sonoros durante a análise.

Em relação a importância para o campo da comunicação, em específico a publicidade e propaganda, pode-se levar em consideração o crescente número de campanhas audiovisuais, que cada vez mais apresentam uma estética

cinematográfica. Nesse sentido, conforme evidenciado pela pesquisa o som é de extrema importância e sem dúvida contribuiu para conferir qualidade às produções e assim beneficiar a comunicação com o consumidor.

Também é importante ressaltar que a compreensão da importância que os elementos sonoros exercem na construção de sentido na narrativa de um filme de terror e suspense, foi possibilitada pela análise. Com base no referencial teórico abordado, proporcionou o conhecimento de técnicas e os elementos sonoros que podem ser aplicados de diferentes maneiras em outros gêneros cinematográficos. Um desses elementos é a música, que tem o papel de conduzir ou pontuar momentos do filme que proporcionam emoções aos espectadores como tristeza ou alegria, tensão ou calma, ansiedade ou tranquilidade, entre outras. Desse modo, seria interessante haver mais pesquisas que explorem as bandas sonoras de outros gêneros cinematográficos, tendo em vista que são raras as análises de elementos sonoros, conforme visto anteriormente de acordo com Aumont (2013).

Por fim, é importante ressaltar que com essa análise foi possível perceber a real importância e contribuição do som para a obra audiovisual, e o quanto o conhecimento técnico, assim como seu uso criativo pode beneficiar o filme e a experiência do espectador. Essa união da técnica e da criatividade estão presentes na realização do filme como obra que congrega diversas áreas, mas o trabalho aqui apresentado pode focar num dos principais elementos de um audiovisual que é o som. E trouxe para a pesquisadora a real dimensão e as múltiplas possibilidades do seu uso nessa área. Os esforços no desenvolvimento desse trabalho buscaram evidenciar a relevância da banda sonora, além de contribuir com informações que podem agregar em pesquisas realizadas por outros estudantes de comunicação.



## REFERÊNCIAS

- A QUIET place. *In*: IMDB. [S. l.], 5 abr. 2018. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt6644200/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsrg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt6644200/?ref_=nv_sr_srsrg_0). Acesso em: 10 out. 2020.
- ALVES, Bernardo Marquez. Trilha sonora: o cinema e seus sons. **Novo olhares: revista de estudos sobre práticas de recepção a produtos midiáticos**. São Paulo, v. 1, n. 2, p. 90-95, jul./dez. 2012. Disponível em: [https://www.revistas.usp.br/novosolhares/issue/view/4575/pdf\\_18](https://www.revistas.usp.br/novosolhares/issue/view/4575/pdf_18). Acesso em: 10 set. 2020.
- ALVES, Marcia Nogueira; ANTONIUTTI, Cleide Luciane; FONTOURA, Mara. **Mídia e produção audiovisual: uma introdução**. Curitiba: InterSaberes, 2012. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6017/pdf/1?code=Bfp+FxAgAEyrNC8AJWa0UIJRAujtclFhybGgKaD/fEEpFyP+chDxkGFvb8duyq4SnmSiLa9VJpTvvIqKny8Uw==>. Acesso em: 12 abr. 2020.
- AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. 9. ed. Campinas: Papirus, 2012.
- AUMONT, Jacques; MARIÉ, Michel. **A análise do filme**. 3. ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2013.
- AUMONT, Jacques; MARIÉ, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- BARBER, Nicholas. Os dez melhores filmes de 2018, segundo crítico de cinema da BBC. *In*: BBC News Brasil. São Paulo. 28 dez. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-46697586>. Acesso em: 12. nov. 2020.
- BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BOEING, Jacson. Dolby Atmos: Tudo que você precisa saber sobre o formato de som 3D. *In*: Mundo Conectado. Florianópolis. 1 mai. 2020. Disponível em: <https://mundoconectado.com.br/artigos/v/13183/dolby-atmos-tudo-que-voce-precisa-saber-sobre-o-formato-de-som-tridimensional>. Acesso em: 10. nov. 2020.
- CAPELATTO, Igor Alexandre. **Sonhos em seqüência: análise semiótica do cinema surrealista de Salvador Dalí, Jan Svankmajer e Julie Taymor**. 2011. 193 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284448>. Acesso em: 1 set. 2020.
- CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. **Ciberlegenda revista do programa de pós-graduação em cinema e audiovisual da Universidade Federal Fluminense: sonoridades no cinema e no audiovisual**, Niterói, v. 1, n. 24, p. 43-53, jan./jun. 2011. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36863/21437>. Acesso em: 10 out. 2019.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

CHION, Michel. **A audiovisualização: som e imagem no cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro cinema. *In*: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. 7. ed. Campinas: Papirus, 2012. p. 17-52.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

DUARTE, Jorge. Entrevista em profundidade. *In*: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2011. p. 62-83.

FAXINA, Elson et al. **Edição de áudio e vídeo**. Curitiba: InterSaberes, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/158374/pdf/1?code=An4IDkZDub7clquiyYIGgZxzB4UA7wKUa6EHYQcCqj4RLGiHLPR5ENSyN2iT3j6TrFqwSAVT9ejwc1tDKoFu+w==>. Acesso em: 15 abr. 2020.

GERBASE, Carlos. **Cinema: primeiro filme: descobrindo, fazendo, pensando**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2012.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de administração de empresas**, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, mai./jun. 1995. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rae/v35n3/a04v35n3.pdf> Acesso em: 18 out. 2020.

HAGEMEYER, Rafael Rosa. **História & audiovisual**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

KERR, Michael Abrantes. Imagens de arquivo e memória sob a perspectiva das audiovisualidades. *In*: SILVA, Alexandre Rocha da; ROSÁRIO, Nísia Martins do; KILPP, Suzana (org.). **Audiovisualidades nas mídias**. Viamão: Entremeios, 2009. p. 41-44.

KING, Stephen. **Dança macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597010770/cfi/6/36!/4@0:0>. Acesso em: 15 abr. 2020.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. **Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MAUERHOFER, Hugo. A psicologia da experiência cinematográfica. *In*: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**: antologia. 1. ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2018. p. 303-308.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II**: Géneros Cinematográficos. Covilhã, LabCom, 2010. E-book. Disponível em: [http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual\\_II\\_generos\\_cinematograficos.pdf](http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf). Acesso em: 11 out. 2019.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Teoria contemporânea do cinema – volume II**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

RIBEIRO, Ana Margarida da Costa. **A narrativa audiovisual**: o cinema e o filme publicitário. 2008. Tese (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Gualtar, 2008. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/9476/1/Tese%20Final.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2019.

ROSÁRIO, Nísia Martins do. Corpos eletrônicos em discurso de audiovisuais. *In*: SILVA, Alexandre Rocha da; ROSSINI, Miriam de Souza (Org.). **Do audiovisual às audiovisuais**: convergência e dispersão nas mídias. 1. ed. Porto Alegre: Asterisco, 2009. p. 45-65.

SCHAFER, R. Murray. **A Afinação do mundo**: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora. 2. ed. São Paulo: Fundação Editora UNESP, 2012.

SCHAFER, R. Murray. **O ouvido pensante**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1992.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa bibliográfica. *In*: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2011. p. 51-61.

UM LUGAR silencioso Awards. *In*: IMDB. [S. l.], 2018a. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt6644200/awards?ref\\_=tt\\_awd](https://www.imdb.com/title/tt6644200/awards?ref_=tt_awd). Acesso em: 10 out. 2020.

UM LUGAR silencioso – Trailer #1 – Paramount Brasil. [S. l.: s. n.], 16 nov. 2017. 1 vídeo (2 min 14s). Publicado pelo canal Paramount Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8W6iMmhVDgE>. Acesso em: 30 out. 2020.

UM LUGAR silencioso. Direção: John Krasinski. Intérpretes: Emily Blunt, John Krasinski, Millicent Simmonds, Noah Jupe, Cade Woodward, Leon Russom. [S. l.]: Paramount Pictures, 2018b. 1 vídeo (1h 30 min 14 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kljDNTTREmk>. Acesso em: 02 nov. 2020.

UM LUGAR silencioso. *In*: ADOROCINEMA. [S. l.], 5 abr. 2018c. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-254612/>. Acesso em: 10 out. 2020.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2002.

## APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTAS

- 1) Como é o processo criativo do som para cinema?
- 2) O som tem o poder de influenciar a narrativa de um filme?
- 3) Qual o papel do som na imersão do espectador na narrativa?
- 4) Quais as finalidades da utilização do silêncio no filme?
- 5) Como você define o papel do som no cinema de terror/suspense?
- 6) De que forma o som pode ser utilizado para pontuar as emoções nas cenas?
- 7) Você assistiu ao filme *Um Lugar Silencioso*? Se sim, o que achou do uso do som?
- 8) Gostaria de fazer algum comentário sobre o som que as perguntas acima não contemplaram?

## APÊNDICE B – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS

### \*Entrevistado 1: Christian Vaisz (12/08/20 às 20h)

Entrevistadora: Como é o processo criativo do som para cinema?

**Christian Vaisz:** Tá, sem ser relacionado ao filme então, nesse primeiro momento, né?

Entrevistador: É mais sobre o processo criativo né, da questão do som no cinema mesmo.

**Christian Vaisz:** Ta. Bom... É... O processo criativo pode acontecer em todas as etapas né. Na pré-produção, na produção e na pós-produção. Então, o som, ele é uma parte da arte do cinema, do audiovisual. E como essa parte constituinte do audiovisual é natural que nós temos esse processo criativo em todas as etapas né. Eu atuo mais na pós-produção, mas, em alguns projetos com a possibilidade também já de entrar no projeto desde a pré-produção. Então assim, em cada uma dessas etapas, esses processos são diferentes né. Na pré-produção acontece mais, então, um planejamento em cima do roteiro, aí se pensa a partir do que vai ser rodado, as locações, então a pré-produção tem esse processo bem assim, de projeção né, e imaginativo mas também já pensando tecnicamente quais são os parâmetros necessários e equipamentos, técnicas necessárias para captar o som durante o set. Então, toda a parte de captação de som no set eu não atuo diretamente nesse mercado né. Mas, por exemplo nós ou contratamos ou indicamos alguém para produção contratar, e há uma conversa, então no sentido de pensar no som como um todo, há uma conversa lá na pré-produção, já planejando né, o que vai ser captado no set né.

Entrevistadora: Tem que ser pensado antes, tudo...

**Christian Vaisz:** Então, é... tem que ser planejado antes porque existem várias situações que podem acontecer né. Então, se nós temos um filme com uma cena super silenciosa, íntima, uma conversa sussurrada, e isso vai ser gravado em um apartamento e tem, no dia do set tem uma obra no apartamento do lado né. Isso é uma coisa que, essa obra no apartamento do lado ela não pode ser um acidente na nossa narrativa, ela tem que ser intencional ou não. Então, se eu tô contando uma história que tem uma obra no apartamento do lado eu quero reforçar isso, aí tudo bem, aí tem... aí entra um processo de como eu vou fazer isso, seu vou fazer

gravando ou se eu vou fazer na pós-produção, mas se tem uma obra no apartamento do lado em que eu vou gravar e na minha história não tem essa obra, tem que dar um jeito de não ter essa obra né. Então...

Entrevistadora: Sim, bem é complicado.

**Chrístian Vaisz:** É, exatamente. Então, por isso tem, o som ele é uma área que assim como todas as áreas do cinema e audiovisual elas se relacionam, né. Então nesse sentido está relacionado com a escolha de locação, com o figurino, com todas as áreas, né.

Entrevistadora: Sim.

**Chrístian Vaisz:** É importante que tenham esse cuidado em relação ao som, no sentido de como uma parte influencia na outra né. Claro, nós temos o benefício, digamos assim, da pós-produção, de muita coisa pode se fazer na pós produção né, mas é claro, tudo depende também do tipo de investimento né, a gente pode né, digamos que deu tudo errado, o filme vai ser todo né, o som vai ser feito todo do zero, né, não captou nada no set. Bom, aí tem o investimento de horas de dublagem, aí todo o elenco tem que ir para o estúdio gravar, enfim, não é só um custo de som, mas é um custo com elenco, com todo o resto né. Então assim, tô te falando um pouco do, da... A pergunta foi como é o processo criativo né? Eu acho que são vários, eu acho que esse processo ocorre nessas várias etapas de formas diferentes né. Então, na etapa né, falei um pouco da pré-produção, desse planejamento, em já projetar como né, vai imaginar como vai ser o som do filme, mas também no set já tem também todo esse lado mais técnico né, de muitas vezes assim, captar o som, o mais limpo possível, o diálogo da melhor forma possível ou enfim, o som que for, da melhor forma possível né. E aí entra o trabalho da pós-produção, que aí sim, tem uma soma de vários elementos, várias camadas de som junto, se pega o que foi construído né, o que foi gravado e se trabalha em cima disso e ainda se adiciona mais coisas né. Então, esse processo ele acontece de várias formas, inclusive essa relação com outras equipes que também acontece na pré-produção ela também ocorre na pós-produção, como por exemplo a equipe de montagem né, quem tá fazendo a edição de imagens. Porque a edição de imagens não é edição de imagens, ali já está se escolhendo, por exemplo, takes de diálogos, então, a edição de diálogos, a edição de som ela já começa também na montagem né, a pessoa que está montando o filme, ela está escolhendo, e muitas vezes fazendo já experiências de propostas de som né.

Entrevistadora: Sim. Então tem todas essas etapas. Assim.. O processo criativo tem esse todo, né? Da pré, durante a gravação e o pós.

**Christían Vaisz:** É ele não tá, e esse processo ele não tá única e exclusivamente... Digamos, ele não é uma exclusividade da pessoa responsável pelo som. Nesse caso quem está montando também tem um processo criativo sonoro, né, pode exercer um processo criativo sonoro mesmo não sendo a pessoa do som do filme né, digamos assim, o *sound designer*.

Entrevistadora: Tem uma troca de informações entre a equipe assim, né?

**Christían Vaisz:** É, e uma liberdade criativa também, nesse sentido. A montagem também tem uma liberdade criativa sonora.

Entrevistadora: Certo, e assim, agora falando um pouco da influência do som né... O som, ele tem o poder de influenciar a narrativa de um filme?

**Christían Vaisz:** Sim. E não é só... Quando nós falamos em influenciar a narrativa eu penso que quando nós estamos assistindo um filme nós estamos recebendo, digamos assim, consumindo, ou como um receptor de uma mensagem, né, o básico da comunicação né, de emissor e meio receptor. Então, nós quando assistimos um audiovisual, um filme, estamos recebendo essa mensagem fechada assim, é um audiovisual, som e imagens juntos né, então, esse som e imagem, eles formam essa narrativa. Então, eu acho que mais do que contribuir para narrativa do filme, o som, ele é a narrativa junto com a imagem. Então, ele forma a narrativa né, a narrativa como um contexto geral assim, nesse sentido de que... Como é que eu vou dizer... Nesse sentido de que eu não posso separar, assim, eu não tenho primeiro uma narrativa... Isso é legal até porque falar um pouco sobre o processo criativo né. É... Eu não posso pensar que eu já tenho uma narrativa e que agora eu vou acrescentar o som e melhorar essa narrativa, né. O som já faz parte dessa narrativa lá desde o início, né. A questão é como nós trabalhamos isso ou não. Mas acontece que é muito normal nesse processo de construção cinematográfica as pessoas pensarem no som depois de muitas coisas já terem sido decididas ou depois de ter algumas coisas já definidas, né, nativamente. Mas, isso acontece em alguns casos, mas digamos assim... se tu for parar para pensar, quando tu... escrevendo um texto, o diálogo já é som, né... Então, o som ta lá desde o início né. Se vai ter muito diálogo ou pouco diálogo nesse filme também é uma decisão sonora, né.

Entrevistadora: Ele tem uma influência, uma parte importante, assim, na narrativa, então.

**Chrístian Vaisz:** Sim, e ele faz parte da narrativa e eu acho que tem essa característica de ritmo né, de ditar ritmo, de ditar essa relação, por exemplo, com a montagem, o som ou a música pode fazer um filme parecer mais rápido ou mais lento, dependendo do tipo de ritmo sonoro que ele vai impor nessa imagem. Então, ele influencia nos cortes, ele influencia nessa percepção né... O filme vai ter a mesma duração, só que dependendo do que o espectador... do que for colocado de som, esse filme de cinco minutos pode dar uma impressão que é muito maior ou que é muito rápido né. Isso a partir de uma experiência de assistir e ser conduzido pelo ritmo sonoro.

Entrevistadora: Certo. E assim, então, a gente já falou um pouco, as respostas vão se casando, assim... com as perguntas, né. Porque a próxima pergunta é: Qual o papel do som na imersão do espectador na narrativa? Então, é esse papel dele, da questão da de influenciar, que tu falou agora né? Tanto do ritmo, quanto na narrativa em si, né?

**Chrístian Vaisz:** Exatamente, eu acho que tem essa... Quando nós falamos de imersão... É interessante né, que essa palavra tá saindo, tá surgindo muito agora nas experiências de realidade virtual, de vídeo 360, mas eu acho interessante como tu traz essa questão no teu objeto de pesquisa, dentro de um contexto que não é de realidade virtual. Tu tá falando de um filme e tu considera que há uma imersão também nesse filme, né. Não precisamos ter necessariamente uma realidade virtual para falar de imersão né. E aí o som contribui muito nesse caso, porque ele cria uma ambientação que ela pode ser para além da tela, né? A gente tem um limite do quadro, nós temos um limite do quadro numa cena e essa capacidade de imersão nos coloca em algum lugar nesse quadro, né... Pode ditar coisas que estão... Colocar coisas que estão atrás do quadro, ou atrás do espectador e não necessariamente num sistema imersivo de som né, tecnicamente falando, mais a questão da escolha dos sons que serão colocados né, quais sons vão estar ali somados com aquela imagem, né naquele contexto. Se eles são, se eles reforçam o que está na imagem, se eles contrapõem ou se eles somam outros elementos, outros detalhes. Então, essa imersão acho que ela acontece muito a partir dessa perspectiva né, de ponto de escuta, assim, de trazer alguns detalhes sonoros que vão ser colocados ali para impulsionar um sentimento de telespectador ou telespectadora. Ou por exemplo, para direcionar a atenção: eu quero que essa pessoa preste atenção naquele elemento, né? A imagem é uma cena inteira, cheia



de coisas, mas eu tenho o som do passo bem detalhado. Então, eu estou chamando a atenção para os passos né, pra aquele som. Eu poderia ter a mesma cena e o passarinho cantando lá em cima... A pessoa ia olhar para o passarinho cantando e os passos não iam ser um elemento assim... importante, né, narrativamente nesse sentido. Então, o som também tem essa capacidade que eu considero imersiva de direcionar a atenção, da pessoa que está como espectadora, para algum elemento naquela cena, então é uma direção, é como se fosse o foco da câmera né, de deixar um elemento em foco e uma outra coisa fora de foco... É um foco sonoro eu tô apontando né, de uma forma sonora, para um elemento e estou dizendo que os outros elementos estão ali como suporte mas, esse destaque muitas vezes é usado como imersão, assim, de colocar o espectador dentro dessa cena, fazer essa ambientação. Muitas vezes essa ambientação ela não é realista né, ela tem aquela característica até hiper-realista de sons que fazem... coisas que fazem sons muito maiores do que seria o som de verdade desse elemento né. Isso é muito utilizado no cinema também por essa característica de como se a pessoa tivesse colocando o ouvido quase do lado desse objeto, diferente de tá ouvindo numa distância, então... Enfim, são ferramentas utilizadas de uma forma narrativa, construindo essa narrativa e que trazem imersão, na minha opinião.

Entrevistadora: Contribuem pra... A pessoa que tá assistindo consegue, parece que, entrar né, no clima, assim... parece que tá ali na frente.

**Chrístian Vaisz:** Exatamente, ela tem essa... o som tem essa característica de mexer com a forma como a nossa respiração tá sendo conduzida e tudo mais né, de forma rítmica e enfim... E aí nesse contexto de colocar dentro de uma cena, nós temos, claro, os sons da cena né, que eu considero, assim, sons diegéticos, né, que estão ali naquele universo os personagens estão ouvindo e também tem os sons não diegéticos, que os personagens não ouvem... Então, a música que só o espectador ouve, isso tudo né, te coloca numa emoção né, o som que não tá na cena ele te prepara né, de uma forma emocional né, então, se a música ela tá te conduzindo para um determinado sentimento e aí os sons de ambientação, diegéticos, que estão estabelecendo o que que é aquele ambiente né, eles fazem esse papel de... bom, eu já estou emocionado né, com a música e eu estou sendo inserido daquele contexto agora né, então, enfim, vai ter coisas da natureza, por exemplo, a chuva, vento, aí durante o dia né, vai ter ou pássaros, ou cigarras, então

esses elementos digamos naturais né, de ambientação, eles constroem essa imersão também.

Entrevistadora: Sim... Agora, quais as finalidades da utilização do silêncio no filme?

**Christían Vaisz**: Tu ta falando desse filme específico ou de uma forma geral em filmes?

Entrevistadora: Pode ser o que tu quiseres comentar, pode ser geral e também sobre o filme, fica à vontade.

**Christían Vaisz**: Então, a princípio o silêncio tem a questão, digamos da importância do silêncio né, ela... nunca é sozinho, assim, o silêncio ele sempre é utilizado para criar uma dinâmica e contrapor algum barulho né, então nós temos né, o silêncio como ausência de som, só que nós só vamos perceber a ausência de som se teve um som antes ou depois. E aí, essa construção do silêncio entre elementos sonoros, ela cria essa sensação de expectativa, de que vai entrar um som ou ela cria uma sensação de alívio depois de ter passado um som que enfim, alguma coisa de terror ou de susto né, então o silêncio ele é muito estratégico, principalmente em filmes de suspense né, como esse filme *Um Lugar Silencioso* que ele é muito estratégico para criar tensão ou alívio nesses momentos então, se eu tiver barulho tempo inteiro eu perco essa dinâmica e por mais que eu coloque o som mais aterrorizante que tem ele deixa de ser aterrorizante com o tempo, porque nós como espectadores nos acostumamos com aquele som e “ok” eu já interpretei aquele som, eu parei de ter medo dele, por exemplo né, vamos colocar, digamos que fosse um som de terror né, o que seria um som de terror né ou uma música e tudo mais, então o silêncio ele tá ali para conduzir muito essa narrativa da surpresa né, de que a qualquer momento pode acontecer alguma coisa. Então, ele constrói essa suspensão e ele também trabalha né, com o tempo né, digamos, um silêncio muito longo vai... essa cena vai ser percebida de uma forma diferente, talvez mais longa e tudo mais. E aí eu também chamo atenção para o que é o silêncio propriamente dito né, porque esse silêncio que eu tô comentando ele não é o silêncio de verdade né, tem alguns sons acontecendo. A ausência total de som, aí dentro né, da nossa perspectiva, não audiovisual mas, onde nós estamos né, ambiente né... A ausência total de som ela é muito difícil de ser alcançada e eu diria impossível, porque uma pessoa entrar em uma sala completamente isolada né, uma câmara anecóica, que é um lugar que é usado para fazer testes de equipamentos né, que é completamente

isolado... Então, relatos contam que se a pessoa entra nessa sala ela começa depois de um tempo, ouvir o próprio corpo né, o próprio coração, enfim...

Entrevistadora: Sons sutis, assim...

**Christian Vaisz:** É a circulação do sangue, então claro, com ouvido extremamente apurado, mas entra nesse conceito de que o silêncio é como se fosse uma coisa impossível né, então dentro de um filme nós temos um momento de som alto, forte e momentos mais silenciosos mas eles não são de silêncio absoluto. E se forem de silêncio absoluto, por exemplo, nesse meio né, parou de sair o som naquele momento no filme, é um silêncio absoluto, a pessoa que está assistindo, ela ainda está num ambiente que não vai ser de silêncio absoluto né. Se eu tiver num cinema vai ter o ar condicionado, vai ter alguém tossindo, uma pipoca... Então, essa construção de silêncio no filme, ela raramente acontece de uma forma absoluta. Alguma coisa sempre vai tá ali, nem que seja um ventinho, um som muito calmo mas, claro, contrastando com o impacto de som forte ele é um som... ele é um silêncio, eu considero um silêncio né, mas então, eu chamo atenção pra isso como um cuidado até na hora de criar sons para não ter um efeito contrário né... Se eu tô querendo criar um momento de silêncio para gerar uma tensão e nesse contexto de tensão acontece pra quem tá assistindo né, digamos... Vamos colocar uma situação de uma sala de cinema que já é melhor do que assistir em casa, porque em casa né, tem latido do cachorro, carro passando na rua, tem tudo... Aí no cinema. Aí tem um momento de tensão, aí alguém tá abrindo o saquinho de salgadinho, então, aquela experiência de tensão, ela foi derrubada né, aí a questão é: ta e se eu tivesse um pouquinho de som, que ainda não é silêncio absoluto no filme, mas que ele tá me puxando a atenção pro filme, chamado pro filme, então... Mas que ele é muito baixo em relação ao grande susto, digamos assim.

Entrevistadora: É um contraponto, assim...

**Christian Vaisz:** É um contraponto, é. Então, esse é o tipo de silêncio que ele é muito utilizado nesse filme *Um Lugar Silencioso*.

Entrevistadora: Sim!

**Christian Vaisz:** Porque, ele tá mantendo atenção para pequenas coisas que geram essas expectativas né. Então, vai ter sempre os passos das pessoas ali, os ventos e ainda... Agora trazendo mais para o filme, o contexto né... Nesse filme é muito legal a tensão de que o monstro vai aparecer se ouvir um som, então qualquer som que esteja acontecendo, quem tá assistindo né, os espectadores estão sempre com

aquele pensamento: tá será que esse som já está dentro da dentro daquela faixa de que chamaria a atenção do monstro ou não né? Então, até o filme vai construindo essa convenção sonora né, do que que é perigoso e o que não é perigoso né. Então, no início do filme os passos dos personagens... Eu pensava: Nossa mas o bicho vai vir! Os passos tão fazendo som. Mas não, o passo é na areia, é pouco som, não suficiente para o bicho... o monstro vir, né.

Entrevistadora: Então, isso já é silêncio né? Aquilo ali.

**Christian Vaisz:** Seria um silêncio, mas ele tem som pra fazer olhar pro passo, pra me gerar essa tensão. E essa sensação de: será quem vem, será que não vai? É uma sensação narrativa proposta pelo filme, né. Ela é... acho que uma das grandes virtudes desse uso de som como elemento narrativo né, porque ele tá sempre te desafiando a imaginar: Será que o que eu estou vendo é perigoso ou não, né? Então... As folhas das árvores né... Fazendo barulho e aí será que elas são perigosas ou não né? Até que o filme começa a estabelecer os pontos né, do que realmente é perigoso né? Então, que tipo de sons né, são realmente perigosos... Ele vai construindo essa sensação né, para nós espectadores. E aí esses outros, então, a gente acaba criando uma camada né, então, sons que estão abaixo desse nível, digamos de intensidade... Eles criam essa sensação do mundo normal sem tipo... O mundo tranquilo né? Aí os sons que já passam desse volume alertam o perigo né. Então, e aí tem ainda o outro nível numa cena que tem o som da cachoeira que é mais forte e aí ele traz um novo elemento de: "Ok estamos bem, porque tem um elemento sonoro mais forte, né?" Então, trabalhar esses silêncios... Só funciona porque tem as quebras desse silêncio. Essas quebras de silêncio, elas funcionam, elas estão ali para fazer o silêncio também funcionar. Uma coisa ajuda a outra né? Então, tanto que as quebras de silêncio desse filme nem sempre são quebras naturais ou quebras, digamos do som real né? Às vezes tá pelo estilo né, de filme, o gênero do filme né, de suspense e terror, de criar situações de susto, né.

Entrevistadora: Sim, é. A próxima pergunta, inclusive é sobre... Mais focada, assim, nessa questão do terror e do suspense, que é: Como você define o papel do som no cinema de terror, suspense né? Que tu já comentou um pouco né...

**Christian Vaisz:** Eu acho que é legal essa questão, porque nesses estilos de filme fica evidente que o som ganha um papel de destaque nesse contexto narrativo, o que na minha opinião não exclui a importância do som nos outros estilos de filmes, gêneros cinematográficos né? Porque a diferença é que nos outros gêneros, o som,

ele contribui, está formando a narrativa, mas, aqui ele é o elemento de suspense né, no filme de suspense muitas vezes o som é o elemento de suspense, é o que vai criar esse suspense. Então, claro, acaba tendo um destaque, mas eu não excluo a força narrativa do som nos outros gêneros né? Então, nesse sentido acaba que várias ferramentas musicais e sonoras são criadas para conduzir esses sustos ou enfim, suspenses, o terror. Então, acaba sendo até, não sei se “clichê” é a palavra certa, mas acabaria sendo até um “clichê” esse conjunto de técnicas que é usado, acaba sendo usado em vários filmes né. Então, por exemplo, não mostrar o monstro num primeiro momento, construir ele com o som. Então, se a gente for pensar no filme e a fazer um teste né, calcular quantos frames aparece o monstro e calcular né, quantos segundos o som dele tá presente né? Então, no início do filme né, o monstro ele é muito mais uma construção sonora e ele aparece poucas vezes, então é isso de vários filmes, isso já é uma tradição, inclusive uma tradição econômica né, é mais barato não mostrar.

Entrevistadora: Sim, a parte visual...

**Christían Vaisz:** O monstro e trazer esse medo de não estou vendo ele, mas estou ouvindo né? Então, contribui para o medo também. Então, é legal, porque isso também cria essa sensação de espaço além da tela, né. Acontece muito isso, assim... A gente tem ali umas cenas com personagens no subsolo de uma casa, e ações acontecendo no andar de cima, o monstro quebrando coisas no andar de cima, né. Então, não é só por não mostrar o monstro quebrando as coisas lá, é porque é muito mais assustador estarmos acompanhando aquela personagem, na expectativa do monstro chegar, né? Então, é muito interessante. A câmera fica no andar de baixo, junto com a personagem e ela está ouvindo o monstro quebrar as coisas no andar de cima, então o suspense né, está em estarmos com ela ali né, de mãos dadas com a personagem, esperando o monstro chegar. Que suspense traria se nós tivéssemos cortado né, eu fosse... Somos os editores do filme, tivéssemos cortados a cena e mostrado né, o monstro quebrando as coisas lá em cima e depois o um monstro desce... Bom, aí nós passamos a acompanhar com câmera o ponto de vista do monstro né, então é outra história, é outro tipo de narrativa. Então, nesse sentido, para criar tensão é muito legal colocar né, esse ponto de vista em ponto de escuta, então colocar o espectador ou espectadora em algum lugar. Qual vai ser o lugar? Bom... Junto com as pessoas que estão com medo de um monstro que é atraído pelo som. Então, isso cria né... A tensão dessa pessoa passa a ser a minha

atenção também, como espectador né? Então, é nesse sentido... Acaba tendo esse tipo de utilização do som. Mas, também acontecem as outras utilizações que são estratégicas né, do filme, para dar um susto em algum momento e criar tensões que não são o perigo de fato né. Falando desse filme especificamente: *Um Lugar Silencioso*. Tem uma cena em que o... Agora não lembro em qual tempo, mas a criança, o gurizinho se escondeu em baixo de um trator, enquanto tinha alguma coisa de perigo, e aí chega a irmã dele e acha, vai procurar e quando ela tá procurando, ele ali em baixo do trator, ele pega ela pela mão, né? Só que esse “pegar pela mão”, no filme é colocado um som como se fosse um monstro, né, tipo da um baita de um... Então, aquilo ali é um susto que foi colocado para criar uma dinâmica de suspense, para trabalhar os silêncios também. Então, aquele susto ali não era o monstro, não precisava ter sido um susto, ele não era uma coisa de risco. Mas, se coloca o som de susto para: “Ok, vamos quebrar um pouco o silêncio, dar um susto na pessoa e ela vai continuar tensa.” Né, então é para manter, fazer uma continuidade do suspense ou manter essa dinâmica de que estamos em perigo. Então, isso acontece neste filme: *Um lugar Silencioso*... Algumas vezes né? Então, essa é uma vez, tem uma outra em que acontece um acidente dentro de casa, que vira um lampião, pega fogo, o pai apaga e eles ficam na expectativa. E aí acontece um barulho em cima da casa né, cai alguma coisa em cima da casa, e ali também é outro momento né, o barulho em si não era o monstro, então toda aquela parte lá era para criar sustos, suspense e mostrar o perigo digamos assim, eram dois bichinhos, né? Não lembro se eram... Que tipo de animais que eram.

Entrevistadora: Gambás, não sei.

**Christían Vaisz:** É, era parecido com gambá.

Entrevistadora: Esquilo, não sei muito bem.

**Christían Vaisz:** Só que ali é um ponto interessante, que... Assistir aquela cena, sem né... É interessante porque a primeira vez que nós assistimos um filme, a gente tá junto né, nessa tensão constante, né. Aí tentar assistir uma segunda vez, de uma forma um pouco mais analítica, pros elementos sonoros, aí tu vai ver que: Nossa! O som que foi colocado naqueles gambás em cima do telhado, é muito maior do que fariam dois gambás pequeninhos caindo naquele telhado... Realmente. A construção é de que é um animal, é uma coisa muito grande né, por quê? Porque estamos pensando no monstro. Então, ali é uma liberdade poética, né, criativa digamos assim, que a equipe de som fez pra criar essa tensão.

Entrevistadora: Sim!

**Christian Vaisz:** E aí tanto depois, quando os animais caem do telhado também tem outro som de susto né, junto. Então, um pertinho do outro, assim... Esse som de susto ele também está bem maior do que seria os dois animais caindo do telhado e saindo andando na grama né. Então, essa escolha do que faz sons e o que não faz sons, ela contribui muito pra tensão né. Então, se eu não tô querendo assustar e passar uma sensação de suspense e tensão, eu faço aquele som ser o mais natural possível. Agora eu tô querendo... se eu quero fazer esse som, essa cena né, criar essa tensão, então eu crio esse universo de sons que eu vou considerar natural e eu adiciono né, algum elemento que vai transpassar esse nível de naturalidade, então é o som do passo na madeira, rangendo né. A pessoa tá caminhando bem devagar e aquele rangido, aquele som que ela não quer emitir e ela tá com medo que aquele som vai trazer o perigo né, mas ela pode ter emitido outros sons, em situações de não perigo ou que eu não queria passar perigo e que eu tratei com naturalidade, por exemplo, os passos na areia né, eu não necessariamente aquele outro som tá muito mais forte, mas eu tô criando um consenso de que: Bom, eu vou caracterizar esse som como perigoso. E aí entra rangido, outro som é... O som do prego né, quando a mulher pisa no prego né. Aquele som não existe né, aquele som, ele é criado para trazer essa sensação de dor, né. Parece um som de um ovo estalando assim, quebrando ovos assim... Porque realmente, entra o prego ali e aí depois cai ainda o quadro, aí sim, aí o quadro caindo seria um grande som, que chamaria o perigo, mas aquele outro som ali, ele tá ali para criar dor. Então, essa é uma outra característica do som né, trabalhar essas emoções, assim, fazer uma coisa doer mais do que poderia doer, só visualmente né, então, sentir a dor com som.

Entrevistadora: Aí já entra outra... A gente tá indo, assim... Uma pergunta tá puxando a outra realmente. Que a próxima é sobre as emoções: De que forma que o som ele pode ser utilizado para pontuar as emoções nas cenas? Assim, esse é um exemplo né, a emoção da personagem, né? O sentimento de dor, enfim, daí de que forma, assim, ele pode ser utilizado para pontuar essas emoções?

**Christian Vaisz:** Isso tudo no final das contas acaba sendo linguagem, porque quando se convencionou né, que esse som, vamos supor que é um ovo estralando, que esse som vai me causar dor, associado com a imagem de alguém pisando num prego né, mas aconteceu e ele me passa essa sensação. Então, isso é uma construção que pode ser do histórico né, cinematográfico de que a linguagem foi se

constituindo e acaba sendo criada uma convenção no sentido de linguagem mesmo, no sentido de que isso é uma expressão e que se eu entendo essa expressão, eu vou sentir isso né, então basicamente é como se eu tivesse entendendo alguém falando inglês né, porque a partir do momento que eu compreendo essa língua né, a linguagem audiovisual, eu absorvo esse tipo de sensação então, quebrando ossos, sons de coisas né... Esses tipos de sons eles passam as sensações de dor e às vezes eles são usados, então, nesse contexto de exagerar né, então eu vou criar um som que ele não é real se eu for pensar no sentido físico da coisa né, que que seria o som né, de a pessoa pisando num prego, mas ele é o que eu chamaria de hiper-real né, então eu tô como se estivesse colocando o microfone dentro do prego para sentir, sabe? Então, essas emoções elas são... Trabalhar o som no campo das emoções, elas estão muito também ligadas às experiências passadas das pessoas, eu acho que tem muito isso de: “eu tô criando e tô utilizando um som que alguém já pode ter ouvido em algum contexto e vai trazer memórias né. Então, essa associação de contexto de memórias, eu vou criando emoções e a música, ela usa isso o tempo todo né, esse filme tem muita música, então é engraçado porque muitas vezes onde poderia ter um silêncio, tem a música ali porque “Ok é pra... Eu não vou mais ouvir o ambiente né, porque agora eu tô com uma construção emocional alí.” Então, a música tem muito essa força emocional, principalmente nesse contexto, desse filme né, mas de outra forma também essas sensações do medo e tudo mais acabam sendo criados com sons não diegético né. Então, voltando aquele exemplo do guri que pega o braço, né... Ele tá embaixo do trator e ele bota a mão no braço, né... O que seria né, o som correto né, digamos fisicamente correto seria esse som né... um som que é fraquinho, agudo... Ele pegando o braço da irmã.

Entrevistadora: Sim!

**Christian Vaisz:** E o som que acontece ali não é só musical, é só som, é um estouro, é uma coisa que parece um tambor batendo, um grande impacto de metal, então o que que seria, né... Eu tô pegando sons que causam um susto e tô direcionando nesse momento pra causar esse susto, e isso acabar sendo uma emoção. E aí também entra nas características desses sons, normalmente são sons que ocupam duas regiões básicas: o som grave mas, também aquele som bem agudo que chega... Na verdade é médio, agudo que é na região sensível do ouvido, aquela região que o ouvido é mais sensível, a região da voz, a região do choro de



uma criança, região por exemplo, de um violino. Então, essa região em que o nosso ouvido... E aí sim, é uma questão fisiológica, é mais sensível na região média, ela é utilizada nesses momentos com algum... Coloca-se algum elemento de som nessa região, associado com o som grave pra dar a sensação de que se o som é grave, acaba associando que alguma coisa muito grande gerou esse som. E aí então, associa-se o som grave pra dar impressão de grandiosidade, com aquele som mais médio, agudo pra causar essa, digamos, dor. Então, é uma construção que vai causar emoções. Então, isso nos detalhes mais de suspense né, mas a emoção eu acredito que ela esteja em todos os elementos sonoros, de certa forma. Então, quando eu vou construir um ambiente com vento, sem vento, com cigarras ou sem cigarras, então tem vários detalhes que são construídos, que acabam indicando algumas emoções. Eu tava revendo agora o início do filme, um pouquinho antes da nossa conversa, e aí... É curioso porque começo a prestar atenção em outras coisas e tentando relacionar com, sempre, o futuro do filme, né. Aliás, esse filme trabalha muito o futuro né, ele trabalhar muito mostrando um elemento e ó: "guarda isso, porque isso vai ser usado depois", mostra o prego saindo né, sendo levantado: "ó tá aqui. Alguém vai pisar nesse prego, obviamente, em alguma cena no futuro."

Entrevistadora: Mostra várias vezes, inclusive eu fico achando que, eu fiquei achando que alguém ia pisar ali de novo.

**Christian Vaisz:** Vai ser agora, é exatamente. Desde o início né, o aviãozinho era obvio que o guri ia ligar e aquilo ia ser o causador de um problema né. Então, só que fugindo né, saindo desse primeiro campo visual e sonoro, e tentando entrar um pouco mais em alguns detalhes, assim, tinha uma cena da criança brincando dentro de um carro e aparece o pai dele, e aí quando aparece o pai dele entra uma cigarra e esse som da cigarra, ele vai meio que morrendo, assim... Pode ter sido intencional, de que o pai dele vai morrer no futuro, pode não ter sido, mas tá ali o som, e ele... Da pra perceber que é um som adicionado naquele momento, não é uma cigarra que tá a cena inteira. A cena acontece, umas cigarras aqui, umas cigarras ali, quando aparece o pai tem uma cigarra mais forte e essa cigarra morre, o som dela vai, tipo, meio como se fosse morrendo. Então, esses pequenos detalhes acontecem também de forma subjetiva. E o som tem essa característica de uma construção subjetiva também, de criar várias camadas de sensações e trabalhar o contexto de sensações. Mas assim, tem alguns momentos em que a música faz esse papel. Aliás, esses filmes de suspense, é muito interessante assim, essa relação entre

música e efeitos sonoros, porque muitas vezes as coisas se confundem né, então é uma definição assim, o que é música e o que é efeito sonoro, né? Tem alguns elementos de efeitos que são mais musicais, é uma definição complexa de fazer, tá muito mais assim no campo de pegar as pessoas que estão fazendo esses elementos e elas definirem: “Bom, isso eu faço, isso eu faço.” Claro, nessa... A música quando é... Nesse caso mais uma orquestrada, ela já tem essa característica: Bom, quando a orquestra toca é a música, mas tem alguns momentos que tem alguns sons eletrônicos, elétricos, de frequências graves, que estão ali para gerar uma tensão né. Gerar tensão também é muito interessante desse contexto quando o filme corta pra... Ele trabalha ponto de vista e ponto de escuta né. Na verdade, trabalha mais ponto de escuta. Porque raramente a câmera é subjetiva, mas é ponto de escuta, ele corta pro ponto de escuta da filha que tem o problema auditivo, ela tem o implante... Acredito que seja implante coclear... Que é aquele tipo de equipamento que depois ele vai... Tem um outro que recebe né, dentro... A partir de um implante. Então, quando o filme vai para o ponto de escuta dela, se cria esse ambiente que tem um som muito grave, que talvez seja até mais grave do que seria o natural para ela ouvir. Então, esse som aí tá pra gerar tensão também, quase que musical né, é um som que fica como se fosse um vento, grave, assim (vruh) e os sons da batida do coração dela. Quando tem a batida do coração ou quando tem respiração o som acaba induzindo muito nós como espectadores a entrarmos naquele ritmo respiratório e claro, não de coração, mas no sentido de: “eu tô acompanhando aquela batida do coração dela, junto né”.

Entrevistadora: Da personagem...

**Christian Vaisz:** É exatamente. Então, essas transições de ponto de escuta dela né, pra quando o som abre pra voltar... os sons ambientes, trabalha muito da forma da emoção assim, então são escolhas né, quando vamos ouvir e quando vamos deixar de ouvir. Muitas vezes até a transição ela é suave e outras vezes já é um corte abrupto né, então são técnicas que foram utilizadas também para conduzir a emoção né. Ela também passa aquela angústia de que ela não está conseguindo ouvir o que tá gerando o perigo né, então tem o perigo, ela não consegue ouvir o que gera o pedido, então ela não consegue se defender, perceber o perigo né, tanto que tem, acho que, uma cena que o monstro passa perto dela e ela não percebe o monstro. Então, estar naquele ponto de escuta dela, carrega essa emoção também, de que: “Nossa! A partir de agora eu estou ouvindo como se eu fosse aquela

personagem, e como é angustiante não conseguir perceber o perigo né?” Então, isso é uma condução emotiva também, a partir do... Emocional, né? A partir do som, né.

Entrevistadora: Sim! São várias formas que o som pode pontuar as emoções, né?

**Chrístian Vaisz:** Várias formas e é difícil dizer que... Isso muitas vezes pode estar pensado desde o roteiro ou essas ideias podem ter surgido depois. Então, assistindo né, um produto audiovisual, é difícil caracterizar onde surgiu, né. Por isso que eu falo que é uma narrativa como um todo, né. Quando eu receber esse conteúdo, né, eu assisto, eu sinto ele como um todo né. Então, essas ideias podem ter surgido no roteiro ou durante outras etapas do processo, né.

Entrevistadora: Sim. É bem livre assim, o processo criativo então... Voltando lá para a primeira pergunta, né?

**Chrístian Vaisz:** É. Ele é livre dentro desses recursos de linguagem né, audiovisuais, que nós utilizamos, ou de quebra também né, quando se quer quebrar uma linguagem né, mas acho que nesse filme acaba não tendo muito a quebra da linguagem. Ele constrói uma estrutura e ele se utiliza dela em vários momentos. Então, o ponto de escuta da filha acontece em vários momentos, aí o som, essa dimensão, né: “O que é um som alto, o que é um som baixo?” Ela é super trabalhada. O som forte, o som fraco... É super trabalhada né. Tanto que quando o pai tá com o filho na cachoeira, ele dá um grito. Se tu pegar outros filmes com linguagem... Enfim, não com linguagem, mas outros filmes... A gente acaba percebendo que a linguagem desse tipo de situação é... Ou uma convenção ou clichê, enfim acaba sendo... Quando alguém grita perto de um penhasco, perto de um lugar assim... Esse som fica ecoando um tempo. Quando o pai grita ali com o filho, som não fica ecoando. Ele é um som bem seco, é forte porque ele grita, mas ele não tem aquela reverberação, aquele eco de que o som bateu numa parede da montanha e voltou, né. Apesar de que naquele lugar o natural até poderia ser esse som ecoar. Só que ali, narrativamente a ideia que: “Ok, esse som... Eu quero fazer esse som não ecoar, porque pela minha lógica, pela lógica que o filme constrói até aqui, se esse som ecoar, o monstro vai vir. Então, é uma quebra de naturalidade né, muitas vezes existe um exagero da naturalidade né, de que se eu pegasse e colocasse, quase que, o ouvido dentro daquele... Perto daquele objeto que tá fazendo som, por exemplo, o pé no prego, mas também nesse filme tem esse aspecto curioso em que em alguns momentos que a diminuição dessa naturalidade,

de que eu não vou ouvir sons que eu ouviria naturalmente, porque essa construção narrativa faz com que esse silêncio daí, seja trabalhado né, então a voz é forte mas, ela não ecoa.

Então, não é natural, isso em muitos momentos é usado até extranatural né, se for pegar o Simba quando o pai dele morre, ele grita: “Alguém me ajude!” Aquele som ecoa, assim... Então, enfim... Nesse momento o som não ecoa. Trabalhando então essa questão... Trazendo o som para a força narrativa, né: “Ok, estamos estabelecendo que não vai fazer muito barulho.” Então, tem várias situações e acaba que o legal desse filme, acho que essa característica de que o som é construído né, a partir desse... Do monstro que vai ouvir os sons, então acabou que esse filme gera uma escolha, agora eu pensando do ponto de vista criativa, como se eu estivesse fazendo o som do filme né, então ele proporcionou uma escolha de que quais... E essa escolha, ela tem em qualquer filme né, mas nesse sentido não atrelado ao monstro né, de que eu posso escolher quais sons vão ser ouvidos ou não, pensando nessa narrativa, essa lógica narrativa né.

Entrevistadora: Sim.

**Christian Vaisz:** Acontece... Essa escolha ela acontece em todos os filmes, independente se é suspense e terror. A questão é que ela é muito focada, ela é pensada nesse foco sonoro que eu tinha explicado antes, então escolher que sons eu vou colocar, não necessariamente preciso estar com todos os sons, de tudo que faz som nesse lugar, ao mesmo tempo né. Então, acaba que tirando o som e colocando o outro, ou eu estabeleço um panorama, né. Estabeleço uma cena sonora e depois eu vou suprimir alguns elementos para focar em outros né. Isso tudo acontece, assim, diariamente nos filmes e nessas escolhas de produção de som. Por exemplo, esse filme tem muito... viagens de... viagens não, mas deslocamentos né, de pessoas com mochila, se deslocando de lugares e as mochilas quase nunca fazem som, nesse filme. Elas estão ali, Super... O som que tem nessas cenas, normalmente, são os sons dos passos, pra chamar atenção pro passo na areia, que a areia foi colocada ali pra não dar o som na folha, quando a pessoa pisa numa folha. Então, é uma tensão narrativa. Agora a gente pega um outro filme de viagem e tudo mais, talvez a mochila faça né, sons e isso é gravação em estúdio né, de fazer um som de uma mochila cheia de coisas pra também contar essa história de, por exemplo, se eu quero dizer que: “Nossa! Esse personagem está carregando

muita coisa, uma viagem que ele carrega as coisas, sabe... Então, acaba que o som de uma mochila conta uma história.

Entrevistadora: Tem um fator narrativo ali no som...

**Christian Vaisz:** Tem um fator narrativo, exatamente. Então, não ter o som da mochila também é uma importância narrativa, né.

Entrevistadora: Bom, a pergunta era sobre se tu já assistiu *Um Lugar Silencioso*. Tu me disse que já assistiu no final de semana né, e tava revendo agora... E o que tu achou? Assim, qual a tua opinião sobre o uso do som neste filme?

**Christian Vaisz:** A minha opinião é que esse é um uso muito... Como é que eu posso dizer... Deixa eu pensar, elaborar melhor aqui. Mas, eu acredito que ele foi construído de uma forma muito esperta no ponto de vista das escolhas. E aí ele contribui muito, o som contribui muito nativamente a partir das escolhas sonoras de quais elementos têm som e quais não tem som. Então, essas escolhas, se esse filme fosse com... Cheio de sons né, com elementos demasiadamente colocado som em tudo, assim... Isso acontece muito, a gente vê as vezes né, blockbuster né, filmes de ação que tem muito sons né, carregados de sons. E aí eu acredito que nesse filme a escolha do que vai ter som, para o que não vai ter som, ela é muito cuidadosa para gerar uma contribuição narrativa. Então, eu acredito nisso sim, porque o lugar né, ele tá... Ele não é exatamente silencioso, como nós já conversamos, porque tem essa base sonora e a música também contribui muito, ela é... Se utiliza muito música incidental né, música extradiegética né, orquestrada e tudo mais, pra conduzir as emoções e aí esses momentos musicais eles até em alguns momentos acabam virando como se fossem clipes né, não tem... Os outros sons são suprimidos e fica só a música. Então, esse momento também gera um respiro pro ambiente sonoro né, não é um ambiente que tá sempre ali presente, mostrando o lugar. Então, esse respiro que acaba não sendo silêncio né, porque tem música, mas dentro do contexto natural é um silêncio né. Tipo, os naturais né, os sons das árvores, do vento nas árvores, ele foi suprimido para dar lugar a música. Então, o som natural silenciou, a música tá ocupando aquele espaço. Então, tecnicamente não é silencioso, mas de repente nativamente assim, de silêncio que é colocado. Então, eu acho que a grande virtude do som nesse filme é conduzir as emoções a partir dessa dança né, de quando tem som, quando não tem, quando tem um tipo de som, quando vai gerar um susto e quando vai ter um silêncio né. Eu acho que essa é a grande virtude, assim, de colocar essa dinâmica... O filme é muito

dinâmico, ele tem muitos momentos né, que vão do som super silencioso para um som super alto repentinamente. Isso é uma estratégia de suspense que é muito bem utilizada nesse filme né, então ele trabalha o tempo todo assim e nós ficamos em suspensão né, em suspensão, esperando qualquer momento vai vir um som super alto. Então, isso é uma estratégia muito bem colocada nesse tipo de filme.

Entrevistadora: Então, agora pra encerrar: Tu tem algum comentário, assim, que tu gostaria de fazer sobre o som no filme né, neste filme específico, que eu não tenha te perguntado, que tu gostaria de comentar? Algo a mais?

**Christian Vaisz:** Eu considero importante uma análise... Uma análise não, mas observar né, as transições de ambientes e como o som se constrói a partir das transições né. Temos o ponto de escuta da filha né, quando a gente vai pra aquele som fechado né, que ela não ouve, mas o som naquele ponto de escuta ele é até mais alto do que o som natural. E aí, várias transições acontecem né, quando sai dela pro som aberto né, cheio, como os elementos do ambiente... Se essa transição é suave ou ela é abrupta... Isso tudo tá... Eu senti que foi trabalhado nesse filme de uma forma, também pra gerar as tensões. Então, na cena da ponte as transições são todas abruptas, porque elas tão dando um ritmo que vai vir o monstro e vai captar, vai capturar, vai matar a criança né. Já em alguns momentos de transformação, quando ela decide botar o fone novo... o aparelho novo né, pela primeira vez, a gente entra pro mundo dela e a transição para saída é suave. Então, há uma... Ali também ta querendo dizer alguma coisa né, ta querendo com essa transição suave, tá inserindo ela dentro daquele ambiente enfim, nós podemos dar significados para isso, não necessariamente seriam né, o que as pessoas que criaram essa estrutura audiovisual né e narrativa né, não necessariamente... Eles podem ter feito isso pensando em passar emoção, mas eles me passaram essa emoção. Eu senti...

Entrevistadora: Foi a tua interpretação...

**Christian Vaisz:** É, foi a minha interpretação a partir desses elementos, né. Então, da mesma forma, acho que numa cena parecida com essa, tem a cachoeira né, Daí quando corta pra cachoeira, aí quando sai na cachoeira... Em alguns momentos é abrupto ou tem outros que... Vai para a próxima cena, a cachoeira ainda tá soando... Então, essas escolhas de corte abrupto ou transições, elas são, agora sim no ponto de vista de criação, assim... Elas são narrativas, e são de ritmo também. Então, elas contribuem muito pra essa sensação de que um corte suave vai me passar também

um ritmo mais lento né, entre cortes... Agora o corte sonoro abrupto ele reforça o corte de imagem muitas vezes. Então, se eu tô querendo reforçar os cortes de imagem, eu faço esses cortes de ambiente abruptos e isso me gera um ritmo sonoro que pode nem ter música nessa cena, mas vai ter o ritmo sonoro ali. Aí isso é um detalhe que eu observei também nesse filme, principalmente agora ouvindo de fones né. Então, assim, tem cenas que mostram o redor da casa ali e tudo mais. Tem cenas que cortam o ambiente pra um ambiente um pouquinho diferente, mas é quase no mesmo lugar. Pode ter sido uma passagem de tempo que foi marcada com o som ou às vezes tem vários planos na mesma cena e o som ambiente é o mesmo. Então, essa construção ela... Eu achei bem interessante nesse filme assim, a forma como esses detalhes foram construídos assim... Tem muitos detalhes sonoros assim, que são construídos e também para reforçar olhares né, então esse filme reforça muito o lugar pra onde eu vou olhar. É impressionante assim... A primeira vez que aparece o laboratório, lá onde o pai tem os equipamentos de televisão, de rádio... A primeira vez que aparece, nós ouvimos um monte de sons de interferências de TVs e tem um som que tá marcando uma informação visual de um monitor lá e esse som quando aparece o monitor, ele entra, a câmera vai afastando e aquele som some, ele vai baixando, ou seja, não é um som que está naquele ambiente, se fosse pensar no ponto natural, assim, de escuta... Esse som estaria o tempo... A cena inteira, naquele ambiente, num volume determinado, mas não... O som começa mais alto do que seria real e a câmera vai afastando e som fica até mais baixo e some, do que seria o real. Então, é um detalhezinho que tá chamando atenção para alguma coisa né, que é interessante assim, às vezes é só um artifício sonoro, às vezes é só um... uma... Não tá querendo dizer que aquele monitor tem uma importância no filme, tá contextualizando, é uma estética. É um uso estético de contextualizar, ali pode estar trazendo a questão da interferência da tecnologia, da comunicação com outros lugares, tá chamando atenção para aquele universo. Então, é uma forma de chamar a atenção pra aquilo, sem necessariamente dizer que daquele monitor vai sair o resultado. Não... Depois aquele monitor nem tem mais importância no filme né. Enfim...

**\*Entrevistado 2: Tiago Bello (12/08/2020 às 21h)**

Entrevistadora: Como é o processo criativo do som para cinema? Assim, de acordo com a tua experiência.

**Tiago Bello:** É difícil resumir, assim, porque meio que é a minha vida, né. (risos) Mas, como é o processo criativo... Eu acho que o som dos filmes ele tem uma, ele adquiriu isso, enfim, sempre teve, mas ele é uma profissão, uma carreira como for chamar... ela mistura né, a técnica com o artístico assim. Eu desde pequeno, assim, sempre quis escrever e sempre compus músicas desde muito pequeno. Então, a minha veia sempre foi mais artística, né, seja para qual profissão fosse seguir, assim. Nunca me vi numa área de exata ou coisa assim. Então eu tenho isso na minha constituição com uma pessoa assim, e aliado isso eu também fui adquirindo conhecimento técnico, né. Quando eu era adolescente eu fiz curso técnico de áudio, como se fosse assim para gravar bandas ou para fazer som ao vivo pra shows, entendeu? Porque fazer som para filmes tem a questão narrativa, subjetiva, criativa, mas tem a questão técnica que ela se mistura com outras profissões que também são de som, seja gravar banda ou como falei, fazer som ao vivo para banda e todas essas profissões que se utilizam de ferramentas técnicas do som... daí eu digo: compressor, equalizador, essas coisas... Tipo, no cinema é legal essa mistura, né, porque tem pessoas, por exemplo, tem editores/editoras de som que são muito mais técnicos e tem outros que é mais o meu perfil, que são muito mais artísticos. Mas, tu sempre tem que ter um pouco dos dois, assim sabe, tipo é difícil ser só um grande técnico, só não, mas um grande técnico e tu tem que evoluir um pouco a tua área artística, e assim como eu por exemplo, nunca gostei de ficar pesquisando coisas técnicas, não é o meu perfil. Meu perfil é um pouco mais a área artística, mas eu tive que aprender e tenho que evoluir toda hora na parte técnica. Entendeu?

Entrevistadora: Sim.

**Tiago Bello:** Então, andar com essas duas áreas sabe? Porque... Basicamente pra tu chegar na ideia criativa que tu quer, tu precisa saber algumas ferramentas para chegar. O mais importante é a ideia que tu quer chegar, tipo... Tu mirar onde tu quer chegar, e a ideia é o principal, mas pra tu chegar naquele lugar, bem realizado, num nível mundial, assim, tu entende? Como por exemplo, esse filme que a gente tá falando, tinha um nível de realização mundial, que tu vai tocar numa sala de cinema e teu filme não vai perder em qualidade técnica, por mais que tenha uma grande



ideia, precisa desenvolver esse lado técnico também né. Então, o processo criativo do som, ele... Infelizmente ele tem que alinhar questão técnica também sabe, não tem muito como não evoluir essa parte, mas é isso assim, só para não deixar passar... Mas no tipo de cinema que eu participo, que eu desenvolvo, pra mim o processo criativo do som no cinema ele é muito importante no conjunto das etapas, como tu falou nessa tua introdução que é: ler o roteiro, se envolver com o projeto e participar um pouco da pré-produção, da produção e da pós-produção, assim. Isso pra mim é... Do cinema que eu trabalho, que eu crio, esse é um ponto essencial, então tem essa questão técnica e artística, e tem essa questão do envolvimento na história durante um bom tempo no filme, assim, eu fico dentro de filmes... eu fico sei lá 4 anos, 3 anos, pra de fato trabalhar porque eu só trabalho mais na pós-produção, não gosto de ir para o set de gravação direto. Mas eu leio os roteiros quando eles vão ser escritos pra fundos, assim, eu leio os roteiros já e participo, então, todo esse processo de financiamento dos filmes eu acompanho muitos deles, assim, e daí meu trabalho sentado no filme de fato que vai durar 3 meses, assim. Eu já vi aquele projeto se desenrolar por 2, 3, 4 anos.... Então, para mim isso é importante, para outros editores, mixadores, nem tanto, mas né, para eu criar o som desse filme é importante esse envolvimento.

Entrevistadora: Entre as áreas, assim?

**Tiago Bello:** É, exatamente.

Entrevistadora: Da equipe, né, no caso, que eu quis dizer.

**Tiago Bello:** É... Basicamente tem alguém responsável pelo som do filme, que na maioria das vezes sou eu. E conhecer quem vai fazer som direto, quem vai fazer a música, quem vai compor todas as etapas da equipe, assim, e ter essa mínima relação assim.

Entrevistadora: A segunda pergunta é: o som tem o poder de influenciar a narrativa de um filme?

**Tiago Bello:** É, o som faz parte da narrativa do filme. Eu acho que a gente tá falando de um filme muito específico, que tem inclusive um som citado no título né. Mas, para mim o som tá a favor da narrativa, eu acho que esse é o principal, assim, eu acho que tem que tomar muito cuidado ao focar no teu trabalho, tipo... no meu trabalho né... Quem tá fazendo som. E ficar só pensando nisso... Eu trabalho a favor da narrativa como um todo, assim, não acho que o som é mais importante ou menos, mas obviamente ele é um elemento que constrói a narrativa junto com vários

outros, na arte, na dramaturgia. Mas não tem nenhuma dúvida... Esse assunto que o som é menos importante ou deixado de lado, coisa assim, acho que isso, a meu ver é uma coisa superada. Eu acho que o que o som tem de diferente dessas áreas é que ele é muito sensorial assim, não que a foto não seja, que a arte não seja, porque às vezes as cores estão ali, os elementos estão ali e tu também não tá percebendo, tu acha que não tá percebendo mas aquilo tá minando tua cabeça e tá te levando a criar signos e tal. Mas o som, eu acho que ele tem isso de as pessoas sentirem, se emocionarem com aquilo, mas ela não sabe exatamente que é o som que tá levando elas aquilo, assim, aquele sentimento. Eu Acho isso incrível, assim, de perceber nos filmes que eu faço, em vários filmes quando vai... Até tu faz um filme que daí tu vai no debate, assim, e as pessoas, tanto o público quanto os debaten... Porque isso que eu falei... Que o som não é considerado importante e tal, que é coisa do passado. Explicitamente as pessoas não pensam mais isso, mas subjetivamente elas pensam, porque, por exemplo, eu vou num debate do filme que eu fiz, daí elas estão passando a sensação que elas tiveram por causa do som que eu fiz, mas não sabem que é o som que causou aquilo... Daí eu fico só parado, assim, só escutando, assim né, daí elas falam de todos os elementos: assim... Da foto, da arte, do ator, da atriz... Só que aquela sensação que a pessoa tá descrevendo... Só que ela não conseguiu juntar os pontos pra ver que era o som que tava levando aquilo. Porque tem isso né, de historicamente a fotografia ser mais admirada, a arte também e nas análises, o som fica um pouco para trás até nessa questão de pesquisa mesmo né, acadêmica. Então, por isso que eu acho legal fazer trabalhos... O meu também foi um pouco sobre isso, assim, para ir ganhando mais força, mas ao longo do tempo tem crescido muito assim, o interesse por essa área.

Entrevistadora: Então, sobre a influência do som na narrativa seria isso, né? Não sei se tens mais alguma coisa para acrescentar, se não a gente para a próxima pergunta.

**Tiago Bello:** Qual a pergunta mesmo, exatamente?

Entrevistadora: O som tem o poder de influenciar a narrativa de um filme?

**Tiago Bello:** A sim! É, sucintamente eu diria isso: Obviamente tem. Mas pra mim o som tá a favor da narrativa, todos elementos de um filme estão a favor da narrativa e todos esses elementos têm poder de influenciar narrativa. E o som também.

Entrevistadora: E qual o papel do som na imersão do espectador na narrativa?

**Tiago Bello:** Ah eu acho que eu falei isso um pouco nessa pergunta anterior...

Entrevistadora: Sim...

**Tiago Bello:** Qual a função do som na imersão?

Entrevistadora: É!

**Tiago Bello:** Olha... Eu acho que é bastante a questão sensorial, assim, e a gente não pode esquecer... Com o avanço da tecnologia também, né. Porque isso também fez o som ganhar um papel mais notável nesses últimos anos, de duas décadas para cá, enfim. O Dolby Digital que é o 5.1, o primeiro filme foi em 92, eu acho que era o Batman. E então, a gente tem aí duas décadas, né. Mas antes disso, por exemplo no Apocalypse Now, ele já... Nos anos 70, né... Ou bem antes a Disney fazia com fantasia, aqueles filmes que eles tentavam fazer progressões com imersão, né. Então, esse sempre foi um objetivo do som, assim como a imagem trouxe o 3D, agora, enfim já faz um tempo... Então, ganhou muito nessa questão da imersão com a tecnologia, né. Que é o 5.1, que é a tecnologia que eu trabalho mais, e daí o 7.1 e hoje em dia o Dolby Atmos, né. Que tá virando aos poucos o padrão, inclusive na casa das pessoas, né, o streaming, por exemplo, pra fazer um filme pra Netflix, hoje, no Brasil, eles vão exigir que tu mixe em Atmos, mesmo que seja para exibir em casa. Então, daí tu vai ver quantos estúdios no Brasil têm... tem três, sei lá... Habilitados pra fazer essa mixagem. Então, é um novo mercado, assim, mas enfim, só dizendo isso, que obviamente o som traz imersão e muito do ganho dessa imersão nas últimas duas décadas tem a ver com a tecnologia, do domínio dessa tecnologia, porque quando surgiu, por exemplo, o 5.1 e eu tava no colégio ainda, mas... E como, por exemplo, o primeiro filme feito nos Estados Unidos, né... Em noventa e poucos, como falei, então no Brasil quando eu comecei a mixar foi em 2006 ou 2007... O 5.1 ainda não era tipo, tinha poucos estúdios em Porto Alegre, por exemplo, que mixavam em 5.1 quando eu criei o meu. Então, demoram para acontecer e o domínio dessa técnica também demorou um pouco, porque... Ah... 5.1! Daí todo mundo começou a botar um monte de coisa para as caixas de trás e começou a perder a mão, daí o que era para ser imersão começou a virar uma distração, né, tipo assim... Por isso que eu digo: o som é a narrativa do filme... Não, o som tá a favor da narrativa, porque não adianta tu querer... se na tela tá acontecendo outra coisa, assim.

Entrevistadora: Então, mais essa parte técnica, assim, tem ajudado na imersão?

**Tiago Bello:** Eu acho que sim. Eu acho que tem essa questão subjetiva e sensorial, mas tem a questão técnica também de novo, da questão.

Entrevistadora: Certo... E quais as finalidades da utilização do silêncio no filme?

**Tiago Bello:** Nos filmes em geral ou nesse filme?

Entrevistadora: Pode comentar em geral e depois se quiser dar enfoque para o filme seria interessante também.

**Tiago Bello:** Eu acho que tem que pensar um pouco que o que toca nos filmes, o que a gente escuta nos filmes é uma representação de uma linguagem que vem sendo criada há mais de 100 anos entendeu? Porque, enfim, o primeiro filme sonoro registrado foi em 1927. Ainda não fez 100 anos, mas vai fazer daqui a pouco. Mas assim, porque eu digo isso... Como a gente escuta alguns elementos no cinema, não é o que a gente escuta na vida real, entendeu? Isso acontece com o silêncio também. O silêncio no cinema ele não é nenhum som, tu entende? Assim como silêncio pra nós, a gente não tem o silêncio. Essa é a verdade. Mas, se tu tapar teu ouvido, o que é o silêncio? O silêncio é esse abafamento total que tu vai ter, de um, Sei lá... esses fones que agora cancelam, sei lá. Tu vai tapar tudo e vai ficar uma frequência grave assim, então na verdade teu ouvido é um captador, assim. E o silêncio no cinema, eu que eu gosto muito de brincar com o silêncio nos filmes... Ele é isso, ele é esse bafinho, esse grave, esse... Ele é o silêncio que tu criar, porque o cinema criou isso de silêncio, daí as pessoas falam “Ah...”. O silêncio no filme, eu te garanto, poucas vezes ele é nada, tipo assim: nenhum arquivo na edição. Quando eu faço silêncio dos filmes eu crio aquele silêncio, entendeu? Eu vou criando arquivos que parecem o silêncio que a gente quer que seja silêncio, e o silêncio fica diferente de filme pra filme, porque esse filme teve um som muito alto, então o silêncio vai ser mais fácil de tu fazer, porque ele vai ser uma quebra muito grande, do som alto para o som baixo e tal. Só que o silêncio vai ser um vento, sei lá... O vento pode ser um silêncio, sabe? Uma lâmpada fluorescente, baixinha, assim, pode ser um silêncio, entendeu? Então, acho que a gente tem que ter muito cuidado com o silêncio, entendeu? Eu não sei que perguntas vão vir do filme mas, eu até respondi no e-mail ali, porque eu fiquei um pouco, até uma coisa pra... Uma sugestão assim né, para o trabalho... Que eu estranhei um pouco a nomenclatura, assim, que tem que cuidar porque tu tá estudando a trilha sonora desse filme, né. Eu entendo assim, tipo... Os norte-americanos até usam “soundtrack” para o som inteiro do filme, às vezes. A tradução pra literatura, aqui nos livros, de “soundtrack” como um som total do filme, incluindo música, diálogo, efeitos, “pa, pa, pa...” A nomenclatura, a meu ver, seria: banda sonora. “Track” né... “Track” é a banda. A trilha sonora que numa tradução

literal, talvez estaria certo, tu entende? Só que aqui se usa trilha sonora pra música do filme.

Entrevistadora: Se entende... Quando eu falo em trilha sonora as pessoas podem interpretar como as músicas, isso? Músicas que tem no filme?

**Tiago Bello:** Acho que tem que cuidar porque se o trabalho é para ser sobre o som do filme, acho que tem que ser muito mais o som do filme, entendeu? A banda sonora do filme. É uma questão de nomenclatura, eu acho que tem que cuidar porque a trilha sonora vai ser a música original, vai ser a música, não só a original, toda música do filme, seja ela original ou até tem uma música nesse filme que eles dançam. Mas, por isso que eu comentei sobre a música, porque esse filme, eu adoro o filme, eu sou bem fã, assim do filme, e eu gosto de cinema de gênero, cinema fantástico e de um pouco de medo, assim e tal. É um cinema que eu gosto de pesquisar também. Mas, dá para ver claramente nesse filme que... E até eu me lembro que esse filme foi um orçamento pequeno, né, para Hollywood, assim eu acho, pelo que eu me lembro, ele deu um monte de lucro assim, só que enfim, eu gostaria de ver esse filme com muito menos música, muito menos trilha sonora.

Entrevistadora: Sim, tem momentos que ele preenche né, com... Que nem aquele momento que era um silêncio, com uma música, né? Foge total da cena né, dos elementos.

**Tiago Bello:** É, então quando tu falou do silêncio nesse filme, eu fiquei um pouco decepcionado. Eu adoro o filme, adoro o som do filme, acho tri. Eu gosto da música também, como ela é feita, só que eu tentaria tirar bastante música do filme, assim, pro tipo de filme que eu gosto de ver, assim, mas daí é o que eu digo. Ele é um tipo de filme que foi feito e tal, e foi se adaptando ao... Eu não pesquisei isso, mas ao meu modo de ver, ele claramente foi se adaptando a um estilo assim, e para ganhar público, assim, e a música é muito em função disso, assim sabe? Ah... O filme, o produtor vai lá faz teste com... Eu nem sei, entendeu? Tô chutando, mas eu tenho quase certeza. Ah... O produtor viu, faz teste de *screening* né, com público, que eles fazem de audiência e tal... “Ah, o filme tá muito lento.”, “ah, o filme tá muito silencioso”, “o filme ta muito não sei o que...”. Põe música, entendeu? E eu ficaria mais... Eu tiraria música de toda a parte inicial, assim, tudo assim, porque quando entra música eu fico, tipo... “Eu tô escutando esse silêncio, tipo eu tô entendendo o que essa cidade pós-apocalíptica é, daí vem uma música pra me dizer como eu tenho que sentir, sabe?” Tipo, eu tô sentindo já. A minha crítica... Se é que eu posso

criticar o filme, mas é nesse sentido, assim, porque ele brochou o meu silêncio em várias vezes, a minha interpretação, tipo ele quis me induzir a várias interpretações e eu já estava interpretando, assim sabe? Mas eu entendo que é uma questão de grande público, assim e tal. Enfim...

Entrevistadora: Que as pessoas até inclusive quem não tem conhecimento, né, nessa área, às vezes, não percebem isso, né? E inclusive se incomodam, daí como a falta da música, né? O público, assim, em geral. Pode ser por isso, né?

**Tiago Bello:** É. O que eu acho, não sei se tu vai perguntar sobre isso, mas esse filme eu venho pensando muito nisso sim, sentindo muito até nessa quarentena agora, não sei onde tu mora, como foi, mas assim, o que mudou o som na cidade foi bizarro. Tipo do bairro, durante a noite, os vizinhos e tudo né. Então, é isso. O que eu acho massa desse filme é isso: a gente se acostumou. Isso que eu fiquei um pouco decepcionado com o filme, volto a dizer: eu adoro o filme, assim... Mas, a gente se acostumou e por isso que as gerações, nossas, estão cada vez mais surdas, tipo isso faz gerações, desde a revolução industrial e tudo foi se somando, ninguém fala baixinho mias, todo mundo grita um pro outro, tudo é alto, entendeu? As gerações estão ficando mais surdas antes da velhice, né. E daí fazem um filme que se chama *Um Lugar Silencioso* e nem pra esse filme, que se chama *Um Lugar Silencioso*, a gente pode curtir o silêncio, tem que vir uma música porque a gente não tem paciência pro silêncio, entendeu? Então, assim, é incrível e no ano que eu vi esse filme, e eu tava na época, muito estressado, assim, com muito trabalho e em cima, no apartamento de cima, tinha um casal que tiveram gêmeas, duas meninas lindas, assim, mas eles brincavam de uma forma bizarra, assim... Impossível viver no apartamento, assim, porque cara, eles corriam, jogavam amarelinha... Tudo na minha cabeça, no meu quarto, assim. Daí eu me lembro que eu voltei, vi esse filme e tal e aquele negócio me estressando... Bah! “Daqui a pouco eu vou virar uma criatura dessa...”

Entrevistadora: (Risos) “Preciso de silêncio!”

**Tiago Bello:** É. “Vou enlouquecer e vou sair matando quem faz esses sons. De tão maluco que eu tô, mixando, assim”. Eu tava trabalhando com som de filmes daí, sei lá, agora eu não pego mais ônibus, porque o estúdio é do lado da minha casa, mas antes o estúdio era em outro bairro e daí eu pegava ônibus e coisa assim, e tu tá ali mixando e tu vai pegar um ônibus e teu ouvido tá tão aguçado, assim, que tu senta... Tipo agora, assim, tu vai caminhar pra casa e tu escuta o teu passo de forma muito

clara, assim. Daí tu escuta a pessoa passando do teu lado e tu escuta a correntinha da bolsa da pessoa assim, o rangido do couro, daí tu entra no ônibus, tu escuta aquele passo, largando a mochila, a moeda, tipo assim... É uma profissão que pode te deixar meio “maniático”, meio paranoico, e tem que cuidar, é bem complicado assim...

Entrevistadora: Talvez por isso eu me interesse por essa área e por pesquisar mais, porque eu tenho um pouco disso, assim, então de repente já veio em mim, isso, entende? Eu inclusive até as pessoas mastigando, como a pessoa caminha, o passo, cada uma tem um som e essas coisas eu percebo muito, sabe? Me chama muito a atenção, esses detalhes. Mas, resumindo então, sobre a finalidade da utilização do silêncio no filme, a utilização dele por algum motivo, geralmente...

**Tiago Bello:** Ah... Nos filmes no geral?

Entrevistadora: É. A utilização, a finalidade da utilização do silêncio assim...

**Tiago Bello:** Ah eu não sei, acho que o silêncio virou isso, virou essa entidade que não existe. Porque tá todo mundo louco e fazendo tudo tão barulhento e tal. E hoje em dia o silêncio nos filmes é mesmo pra chocar, pra quebrar, porque, a meu ver, sabe? Ele vem como uma quebra da narrativa, como uma estranheza, né. O silêncio é uma estranheza, na maioria das vezes, ou por exemplo assim... “Ah, eu vou acabar tal filme ali... Ah não... Eu quero os meus créditos em silêncio.”. Quantas vezes eu já vi isso... Tava fazendo um filme e... “Não, não... Eu não quero nada nos créditos.” E tipo... Mais uma pessoa que acha que tá inventando a roda, fazendo os créditos em silêncio. Porque ela quer que o final do filme seja muito forte, e daí ela quer o silêncio, então isso evidencia mais o que tu me perguntou e eu tô falando: o silêncio virou uma entidade muito comum né.

Entrevistadora: Entendi. Ele contrapõe aquilo que se normalizou, digamos assim...

**Tiago Bello:** É o que eu penso.

Entrevistadora: Aham. Vamos ver a próxima: Como você define o papel do som no cinema de terror/suspense?

**Tiago Bello:** Não sei se eu tenho uma definição...

Entrevistadora: É... O papel do som nesse gênero, né?

**Tiago Bello:** Ah, ele tem a função do susto né, assim como sei lá, na comédia tem a questão do ritmo, dos diálogos, da piada e o *timing*, acho que a questão do cinema de gênero né, que se chama cinema de gênero, enfim, quando é suspense/terror, também tem a questão do ritmo, mas tem a questão do susto né, que também é

difícil de fazer e é muito difícil de dosar, assim. Eu fiz um filme agora, que tu pode assistir no Amazon Prime e outros... Que se chama “Disforia”. Ele é um filme meio de gênero, assim, é daqui, é um filme gaúcho e vale a pena assistir. Ele é um filme de suspense que a gente teve um trabalho de dosar bem, assim. Ele é um suspense psicológico como a gente chama. E daí é isso: ser sutil, assim, saber quando vai dar os sustos e que eu acho importante também no som geral, mas nesses filmes, é tu criar esses sons recorrentes, né. Que daí vão criando coisa na tua cabeça, enfim, tu sabe quando vem aquele sonzinho, então... E são coisas bem sutis, quando tá vindo aquele som tu sabe que alguma coisa pode acontecer qualquer momento, né. Eu acho muito legal assim, de criar isso, mas não é fácil, assim. E também ser original é bem difícil, né. Até nesse filme *Um Lugar silencioso* tem também essa questão da originalidade, né. É bem difícil, né, eu gosto desses filmes de... As vezes uns “Aliens” e tal, essas paradas e tal... Mas o som dele, o som da criatura, ele parece o som do “Alien”, um pouco, com o som do “Predador”, um pouco, parece coisas. É uma mistura. A música, ela parece muito com a música do “Guerra dos Mundos”, do Spielberg, o som e a música do filme, quando aparece as criaturas, então... Eu não tô dizendo isso, falando mal... Tô dizendo que é difícil de ser original e mais, por exemplo assim, Ah... Hollywood, sei lá, os cara vão fazer um filme que tem umas criaturas... Até que ponto não é bom tu lembrar um pouco as pessoas, porque tipo as pessoas cresceram escutando “Aliens”, é isso que eu falei, que foi criado... “Ah como é o silêncio?” Sei lá, Hollywood criou o silêncio do som no cinema para nós. Hollywood criou o som de um “Alien”, né. Então, até que ponto eles também não fizeram por querer essa... Já que tu já tem esse signo, essa cognição na tua cabeça, né... Vamos criar esse “Alienzinho” meio parecido e o som dessa criatura meio parecido e a pessoa já vai se lembrar daquilo, já vai ter aquele medo, já vai voltar aquele frio na espinha. Então, sei lá se os caras pensaram nisso, mas assim, claramente eles sabem que tem semelhanças entre os sons.

Entrevistadora: Certo. De qual forma o som pode ser utilizado para pontuar as emoções nas cenas?

**Tiago Bello:** Eu gosto de... Bom, assim... Perguntando do som especificamente, não da música, até da música dá para ser.

Entrevistadora: É, de tudo.

**Tiago Bello:** Da banda sonora né?

Entrevistadora: Isso.



**Tiago Bello:** Eu gosto da sutileza, assim, gosto da sensibilidade, da sutileza. Por exemplo, o que me incomoda um pouco na música desse filme, não no som, é que as vezes chega de uma forma não sutil, te induzindo a sentir um medo ou sentir um carinho por aquela família, por aquela criança, tipo eu não gosto muito desse lado, eu gosto mais de coisas mais sutis, assim...

Entrevistadora: Mas ele pode, então... Neste caso do *Um Lugar Silencioso* ele acabou pontuando muito as emoções através da música, é isso?

**Tiago Bello:** Eu achei, não sei se tu acha...

Entrevistadora: Sim, sim... Mas, tem alguma outra outras formas que o som pode ser utilizado para pontuar as emoções além da música?

**Tiago Bello:** Ah, eu acho que emoções, sei lá. Até um susto, uma explosão podem ser uma emoção também né, pode ser uma catarse, né. Um som muito alto se tu tem uma cena muito baixa, ou uma sequência de cenas com volume mais baixo e vem uma catarse, um ruído muito alto, a catarse sonora também vai te causar um êxtase, vai te causar uma agitação, um troço, assim.

Entrevistadora: Que é uma emoção, né?

**Tiago Bello:** É uma emoção. Eu gosto mais disso assim, dos silêncios, pra mim a emoção... Pra mim é na minha vida assim, a emoção vem mais desses momentos, né. Então, por exemplo, agora se a chuva tá caindo aqui no vidro... Pra mim, isso me gera emoção, me gera melancolia, me gera lembranças, enfim. Então, pra mim o som é pura emoção. Então, som é isso. São essas atmosferas que tu pode criar. E no cinema, especificamente, tu pode brincar com isso o tempo inteiro, assim né, entre o realismo, hiper realismo, sensorial, fantástico, né, então tá criando emoções o tempo inteiro. Mas sempre a favor daquela narrativa, daquele personagem, daquela cena, daquele roteiro. Então, é um elemento, uma ferramenta assim, um elemento a favor daquele todo, assim né, porque se tu quer fazer um som, teu assim, sei lá, então faz uma música tua, então ou faz um som e lança só o som, entendeu? Para as pessoas escutarem, mas isso tem que cuidar, no momento que tu entra no projeto, tá ali a favor daquele projeto, tu tem que fazer um som pensando nele assim, no todo, né. Isso é bem importante, se não descola, né.

Entrevistadora: Certo. A próxima pergunta, tu já respondeu, dê certo modo, né. Que é: Tu já assistiu o filme? E o que que tu achou do uso do som? Tu já deu tua opinião, né... Comentou sobre a questão da música, não sei se tem mais alguma coisa assim da tua opinião a respeito do filme que tu queira falar.

**Tiago Bello:** Eu acho bem massa assim. Eu realmente gostei do filme, principalmente da ideia do filme. Eu achei muitas coisas muito bem realizada sim, achei muito bom, a música me incomodou desde a primeira vez, porque é isso, eu queria um lugar silencioso, e eu tava tendo aquele lugar silencioso e a música cortou o meu lugar silencioso. Mas tudo bem, foi em prol do filme. Enfim, eu aposto que o *sound designer*, o mixador não queria ter tanta música, eu posso apostar contigo, mas a questão, talvez o diretor queira, enfim, ou talvez não, o produtor com certeza quer. Ele tava pensando em milhões de dólares. No caso dele, então é uma realidade que é isso, é o que a gente tá falando aqui, jogar a favor de um projeto inteiro né.

Entrevistadora: Sim, para ter sucesso de modo geral.

**Tiago Bello:** É... Exatamente. Não adianta também fazer um negócio que ninguém vai aguentar ver, ou poucas... Enfim, até pode fazer um negócio pra poucas pessoas verem, mas no caso deles, enfim, são milhões de dólares investidos, cada filme tem o seu nicho, né. Mas eu gosto muito do som do filme, assim, eu fiquei pensando algumas coisas ontem, foi legal rever, eu vi com legenda da primeira vez, e vi com legenda ontem também, e tem essa questão da linguagem de sinais né, isso que eu não tinha pensado na primeira vez e achei muito massa, né, tipo... Eu acho que eles devem ter aprendido em linguagem de sinais, né. Eu acho que quem é surdo e mudo, enfim, pode ver o filme e entender, tipo acho isso um máximo. Isso é um elemento incrível de inclusão, né.

Entrevistadora: Sim ela é um diferencial, né.

**Tiago Bello:** Mas daí eu fico pensando... Provavelmente nos Estados Unidos esse filme deve passar com legenda em inglês, né?

Entrevistadora: Acredito que sim.

**Tiago Bello:** Pois é, eu fiquei pensando nisso ontem. Eles não falam nada, então...

Entrevistadora: É, tem que passar sim, pra pessoa poder... Quem não entende libras, né?

**Tiago Bello:** É, exatamente, mas devem ter tido sessões que não tinham legenda por exemplo né pra inclusão, enfim achei isso genial, assim, é uma coisa que tu vê... Todo mundo, tu põe na internet e vem mais a questão sonora e tal, mas bah... Essa questão é muito legal, né, de inclusão de uma forma muito criativa, assim, né. Poderia existir mais projetos assim... Com essa inclusão, né. E daí outra coisa que eu fiquei pensando, que é uma coisa inverossímil, enfim, mas... Ah, é que daí... Tipo,

as criaturas, elas se irritam com sons, só que assim, se elas se irritam com sons, quando elas tão lá naquele milharal... Sei lá, daí tu fica vendo uma cena, assim, pela segunda vez, né. Tipo, “Tá, pera aí... Tu tá ali... Tipo, tá lá o pai derramando, com uma sacola, assim de jeans, sei lá, derramando areia naquele caminho... Tem uma cena dele. Cara, se tu pegar uma sacola jeans, derramar areia ali, já vai vir o bicho e te matar. Entendeu?

Entrevistadora: Sim... “Já era”.

**Tiago Bello:** É, entendeu? Tá e daí começa essa questão, assim... o que pode e o que não pode, né?

Entrevistadora: É... Até ficar isso claro, né? Assim, o que eles (os monstros) ouvem, né?

**Tiago Bello:** É. E daí, tipo... Ah, sei lá, tem algumas cenas que a criança correndo, com uma mochila. Com certeza tem alguma coisa na mochila que vai bater um pouquinho, assim, né?

Entrevistadora: No mínimo algum ruído vai dar ali, né?

**Tiago Bello:** É. Então, ah... Daí eu fiquei pensando sobre essas coisas, né. Mas também, né, não é tão importante assim, mas fiquei pensando nesse ruído mínimo que a pessoa não morre, assim. Daí, sei lá, acho que todos esses filmes... Sempre tem exceções que a gente tem que né... Da ficção, assim. Mas foram essas duas coisas que eu fiquei pensando ontem, porque eu já tinha visto o filme, enfim. E tem também... Que logo no início tem, né, da perspectiva da menina que é surda.... E enfim, eles criaram um silêncio ainda maior, né, pra ela, pra perspectiva dela. É muito bom isso. E meio que é isso. No final foi meio que uma frequência... Pelo que eu entendo, uma frequência que nós, seres humanos, não escutamos muito, né... Foi o que atingiu eles. Então, basicamente, assim, se a gente escuta de 20 hertz, na média, na fisiologia do ser humano a gente escuta, o canal auditivo, a gente escuta 20 hertz até 20 mil hertz, né? Enfim, como essas criaturas têm esse... ouvido mais aguçado, com certeza o espectro delas é muito maior, né. Então, na verdade essa menina que é surda, que a gente chama de surda, ela escuta aquela frequência, né, daqueles seres, né. Eu fiquei pensando... Então, na verdade ela não é surda, né?

Entrevistadora: Verdade, eu não tinha pensado nisso!

**Tiago Bello:** Na verdade ela escuta uma outra frequência, sei lá... Algum espectro ela escuta né?

Entrevistadora: Porque incomoda ela... Machuca, né?

**Tiago Bello:** É. Então, ela também escuta aquele... Enfim, fiquei pensando nisso, assim. Então, não sei que estudo tem nisso, mas a fisiologia dos surdos, de alguns, na verdade eles não escutam as nossas frequências, né, mas quando vê eles escutam outras. Os surdos escutam algumas coisas, mas não é exatamente o que a gente escuta.

Entrevistadora: É, não tem a audição completa, assim... Do nosso modo.

Bom, a última pergunta na verdade tu acabou já falando algumas coisas... A perguntar é: Gostaria de fazer algum comentário sobre o som, que as perguntas anteriores não contemplaram, né? Se tem alguma coisa para falar sobre o filme ou... Enfim, pra gente encerrar.

**Tiago Bello:** Acho que são mais essas coisas assim, que me veio ontem e a questão da inclusão (sinais, libras e tal) que achei muito massa, que eu não tinha pensado antes, então é um filme inclusivo, né. Acho que isso tem que estar registrado também no teu trabalho, porque é bem massa. E daí essa questão de... Enfim, dessa exceção, por ser uma ficção, mas esses sons mínimos que na verdade já configuraria uma morte, né.

Entrevistadora: Pois é... Até tem a cachoeira lá, né... Que eles gritam lá embaixo da cachoeira, né... O menino fica apavorado antes do pai mostrar pra ele que não tem perigo, né. Ali tem um som bem alto.

**Tiago Bello:** É, mas no caso do milharal, ali não tem um som mais alto do que ele derramando areia ali no chão.

Entrevistadora: É aqui tá bem...

**Tiago Bello:** É, mas enfim, eu tô falando de uma ceninha no meio de um filme inteiro, né. E também essa questão dos passos, né... Meio complicado, assim.

Entrevistadora: Ou seja, pra se tornar, assim, possível o filme, eles tiveram que estabelecer um mínimo de segurança nos sons, né. Porque se não, seria completamente impossível deles não notarem, né?

**Tiago Bello:** É, eles teriam que ficar muito imóveis, assim, e fazer... e ficar mais dentro da casa mesmo, criar um isolamento que nem eles fizeram naquele porão... Onde eles botaram espuma e tal... Teriam que fazer isso na casa e na real eles não iam poder sair de casa, porque ia ser muito difícil, sei lá... Tu pisa numa folha...

Entrevistadora: É, eu tinha pensado assim: "Ah, eu acho que eu faria uma... Embaixo da Cachoeira... Eu ia morar embaixo da cachoeira, né, porque daí ali eu consigo falar, eu ia viver ali."

**Tiago Bello:** É, porque se não ia enlouquecer.

Entrevistadora: É uma realidade diferenciada, né?

**Tiago Bello:** E é isso. Daí essa questão da menina que então, ela escuta a frequência, né... Que... Uma viagem isso né...

### **\*Entrevistado 3: Eduardo Simões dos Santos Mendes (17/08/2020 às 21h)**

Entrevistadora: Como que é o processo criativo do som para cinema?

**Eduardo Mendes:** Em que sentido? É uma pergunta um pouco vaga.... Vamos lá! Começa no roteiro...

Entrevistadora: Sim, tem várias etapas, né? Eu queria saber, assim, como que eu posso explicar melhor... Como que é esse... De acordo com a sua experiência né... Como que é esse processo criativo?

**Eduardo Mendes:** Tá, vamos lá! Você tem duas linhas que são diferentes na verdade né. Eu sou de uma turma que eu tenho pessoas que eu trabalho há muito tempo com elas. Então, a gente desenvolveu um tipo de trabalho. Essas pessoas me chamam para trabalhar no filme, antes do filme começar a rodar. Então, na verdade eu sou chamado ler o roteiro junto, discutir o roteiro em relação a som, as ideias sonoras, desde ideias que eu já posso levar pra filmagem, conceitos que eu já posso levar pra filmagem, objetos de cena que talvez eu precise depois como objeto sonoro dentro do filme quando for visitar o filme, mas que esteja no cenário. Desde problemas práticos, até pensar criativamente o filme, por exemplo, eu tenho um longa do Eduardo Santos Valente que a ideia do longa era ser ultra verossimilhante, então, por exemplo, não teria música a não ser que a música viesse da televisão ou do rádio, a não ser que ela fosse diegética. E é um filme cheio de ação em off, as pessoas saem muito em quadro, fazem coisas e voltam para dentro do quadro. Chama: "No Meu Lugar". Aí, quando eu vi o roteiro, conversei com o diretor antes da filmagem pra ter essa concepção que ele... Essa ideia dele de verossimilhança de mise-em-scène fora de quadro, então eu sugeri que a gente fizesse um filme hiper acústico, com pouco efeito de estúdio e tudo que eu pudesse captar naquela casa seria captado. Então, por exemplo, o filme tinha... Que era uma coisa muito excepcional, mas ele tinha na agenda do dia, na ordem do dia de filmagem, paradas pra som, então por exemplo, capta a cena da pessoa fora de quadro, com o

microfone no quadro como tá sendo a câmera, depois quando acaba de rodar, para e capta só pro som mais próximo, toda a ação fora de quadro. O resto da equipe para e a gente faz como se a gente estivesse filmando também, então está filmando sem a câmera né. Você vai lendo o roteiro, você vai concebendo necessidade, vai concebendo ideias, discutindo ideias com o diretor e a partir das ideias que o diretor tem, você vai vindo as necessidades que vai ter, antes mesmo da filmagem.

Entrevistadora: Sim, de acordo com a ideia do projeto, assim, do diretor enfim, tem todo dessa parte.

**Eduardo Mendes**: Eu tenho uma ideia que eu costumo dizer para os meus alunos né, que essa grande função do diretor é ter conceitos, e tem que ter um conceito muito claro do que ele quer, por exemplo: Tata Amaral no Antônia, o conceito da Antônia era ser mais verossimilhante possível, tu tinha que olhar pra quilo e achar que era um documentário, esse era um conceito da Tata e a Tata tinha clareza nesse conceito. E o que um bom diretor faz... Ele se junta de profissionais e fala: “Meu conceito é esse, como é que vocês ampliam?” Aí começam a bater bola, então um joga a bola pro outro... “Ah, então vamos usar só o microfone aéreo, não vamos usar nada de lapela, vamos usar dois ou três microfones se precisar, vamos fazer...” Aí a Tata fala: “ Tá bom. Boa ideia! Vamos fazer também música e som direto, sem playback”. “Tem certeza?”, “Tenho!”, então, “Vamos lá”. E assim vamos jogando bola e vamos criando o filme juntos. Eu entro nessa primeira fase normalmente, a fase de set, eu não frequento o set de filmagem, já fiz muitos sons diretos na minha vida, tenho essa experiência também por décadas, mas é uma coisa que me afastei há muito tempo, do set de filmagem. No máximo eu vou naquele dia, do dia da festa do fim do filme, pra rever meus velhos colegas de equipe e só. E aí eu volto a trabalhar no filme quando entra em montagem. E aí quando o filme começa a ganhar corpo, aí eu também começo a entrar no filme até para dar ideias sonoras, levar sons pra montagem, dar ideias criativas na montagem de sons, uma necessidade do que a montagem precisa de a limitação de sons pra poder fazer um trabalho mais criativo também. E aí feito isso, terminada a fase de montagem e alguns filmes muito raramente, durante ainda o final da fase de montagem, eu entro na fase de edição de som propriamente dita, de escolha e seleção de sons, manipulação desses sons, colocação desses sons numa *timeline* e assim por diante. Esse é meu processo criativo, mas eu confesso que ele não é da maioria do mercado, uma grande parte do mercado já tem esse processo também, de levar o cara do som para antes da

filmagem, mas grande parte do mercado ainda trabalha naquele velho esquema de, eles contratam um técnico de som direto, pra captar o som direto, após captado, passam para o cara do som, o cara do som recebe o filme já montado, 100 % montado com o som direto captado, e aí ele vai trabalhar em cima dessa imagem que ele recebeu, que é outro nível de trabalho, é outro nível de articulação.

Entrevistadora: Certo. A próxima pergunta é: O som tem o poder de influenciar a narrativa de um filme?

**Eduardo Mendes:** Uai? Não é áudio visual? Então, depende. Sendo bem sincero... Depende; Tá, é claro que tem uma coisa que não depende, o som sempre vai dizer como se lê uma imagem, então essa história de analisar um filme, analisar uma imagem sem saber que sons está acompanhando aquela imagem, é não saber ver aquela imagem, por que se eu tenho imagem da gente aqui conversando, por exemplo, eu ouço a gente aqui conversando nesse momento, eu tenho uma realidade. Se eu tenho a imagem da gente aqui conversando e no fundo da gente aqui conversando, começa uma música de mistério, suspense e terror, eu tenho uma outra leitura dessa imagem. Se eu to aqui conversando com você, só que em vez de saírem palavras das nossas bocas, sai um monte de galinha fazendo... (imitação do som produzido por galinhas), a gente continua conversando, eu tenho uma outra leitura dessa imagem. Então, na verdade a banda sonora define como você lê essa imagem, a partir desse momento, a gente é fundamental no circuito, né. Então, começamos por aí. É claro que tem muitos e muitos filmes, que serão vococentrados, acima de tudo. A grande maioria dos filmes do cinema, hoje, é vococentrado. Não vamos esquecer que voz é som e além da palavra, além da articulação semântica, ela tem a sonoridade, ela tem intensão, ela tem emoção, ela tem um monte de conceitos que vêm junto com a própria palavra, além da palavra naquela voz. Mas, se você pega esses filmes que são voconcentrados, vamos dizer que você pega a novela né, que é uma coisa que vem de rádio, é radiofônica. Novela é o exemplo mais radical desses, novela independe da imagem, mesmo. Ela é concebida, ela é escrita pra você não necessitar ver a imagem, você só vê a imagem naquela hora que o diálogo parou e a música começou e você vai ver o que que tá acontecendo que as pessoas pararam de falar, porque o resto tem tudo escrito pela palavra, é 100% da imagem né.

Entrevistadora: Até os pensamentos muitas vezes eles falam né?

**Eduardo Mendes:** Sim, sim ... Essa coisa que pra mim é literatura pura, que eu não consigo engolir no audiovisual, pessoas que falam consigo mesmo para que os telespectadores entendam o que tá acontecendo. Uma forma muito pobre de resolver na narrativa. Então, se você pega esses filmes que são vococentrados e se você esquece a questão propriamente dita da intenção da voz, você liga lá a legenda e fica vendo a imagem e só lendo os diálogos, ele é 100% compreensível de cabo a rabo, você entende tudo sem problema nenhum, porque tudo é dito pela palavra. É claro que você, por exemplo, vai ficar sem saber se você tem que ficar tenso, ou se você tem que ficar emocionado, ou se você tem que rir naquela cena, porque você também não tá ouvindo a música que vai conduzir essa emoção para você, mas são filmes onde a existência do som não é parte dramática, digamos assim, ele não é um elemento dramático para que aquela história aconteça, como são em muitos filmes que sem... Que o som faz parte da própria trama narrativa, ele tá no roteiro desde o início, ele é o disparador de toda a ação que vai acontecer, ele tá envolvido na ação, ele tá envolvido na narrativa desse filme, então aí é outra consideração. Mas voltando ao início, a gente definiu como a imagem é lida, então sem som não tem filme. Tem cinema silencioso, que prende a atenção de outra forma. Mas, a partir do momento que acabou o cinema silencioso e ele virou filme sonoro, as regras do jogo mudaram.

Entrevistadora: Sim. E qual o papel do som na imersão do espectador na narrativa?

**Eduardo Mendes:** Você pode ver isso de diversas formas né. Vem bem de quem trabalha com recepção. Recepção de imagem e recepção de som, costuma afirmar que a sua forma de perceber a imagem é uma forma racional, você olha para uma imagem e se você congela a imagem, pois imagem é possível parar no tempo, né, você é capaz de identificar tudo aquilo que tá na imagem, 100% do que existe naquela imagem é lido e a sua relação com som é emocional, não com a palavra, a palavra trabalha em outro lugar do cérebro né, a palavra exige conhecimento de um código, ela exige racionalismo, mas o ruído e a música, então nem se fala, ela trabalha com a sua parte emocional, na verdade som é o segundo sentido que é desenvolvido quando você ainda é um feto e toda a relação que você tem com o mundo externo com o corpo da sua mão, vem é basicamente do som. Então, essa relação do ouvir é muito presente no ser humano, em nível emocional. Pelo motivo que a mente... Nós, seres humanos, não temos como optar por não ouvir, no nosso corpo. Se a gente quiser parar de ver, a gente fecha os olhos e se a gente quiser



parar de ouvir, a gente tem que botar alguma coisa no ouvido, entendeu? A gente ouve constantemente, então a gente tem uma relação na verdade com o mundo, através da audição. Essa nossa relação, não só emocional, mas física, espacial, de tempo e assim por diante, né. Se você quiser usar isso como exemplo prático né, existe uma regra clássica em som, que é você, não interrompe nunca o fluxo sonoro de um filme, exatamente para não perder o vínculo emocional do espectador com a obra, se você quer trabalhar com silêncio, você indica silêncio, você não gera silêncio. Então, em vez de você cortar o som completamente do filme, você joga uma explosão de bomba antes e na sequência você bota um ventinho muito baixinho, quase inaudível, mas ele tá lá, tem presença física e você ouve. Cortar o som 100% é uma forma radical de trabalho, vai gerar uma estranheza inicial ao espectador, gigantesca, porque não é natural para gente ficar sem ouvir, não é do nosso corpo ficar sem ouvir. Então, você pode jogar a partir daí, isso é uma forma de jogar, e tem outras formas de jogar, algumas físicas e algumas que são códigos, tem desde formas físicas, de jogar, porque determinados órgãos do seu corpo vibram em determinadas frequências e você pode jogar com isso e desde formas culturais, que na música ocidental, um acorde maior e um acorde menor significa alegria e tristeza, então tem uma parte física, uma parte emocional e tem uma parte que é cultural.

Entrevistadora: E tudo isso contribui para a imersão do espectador.

**Eduardo Mendes:** Sim, porque... Voltamos à história... A sua relação com a imagem é racional e com o som é emocional, então na verdade, quem envolve o espectador na narrativa e o prende a narrativa é o som. O som não entra só pelo ouvido, entra pela pele, é uma vibração, o som te atinge pelo corpo inteiro.

Entrevistadora: Entendo... Quais as finalidades da utilização do som no silêncio no filme, a gente já comentou um pouquinho, né?

**Eduardo Mendes:** Se você for ver quase ninguém usa silêncio, porque o silêncio faz um rompimento, rompe o vínculo do espectador com a obra. Um: pela estranheza, porque o silêncio gera estranheza e além disso é muito difícil você construir o som de um filme, porque se você vai chegar no silêncio, normalmente você vai chegar em algum momento de ápice, porque é o máximo que você consegue fazer numa banda sonora, né. Então, na maioria dos filmes você não trabalha com o silêncio, 100% do tempo, porque você não quer perder o vínculo emocional, isso é um código que sempre se utilizou, sempre não, mas pelo menos desde os anos 40, sim. Em alguns casos, muito específicos, tem alguns diretores que usam ao silêncio

exatamente com uma estrutura pra te afastar do filme, pra você não criar vínculos emocionais com o filme, como mudar, também utiliza o silêncio pra isso, né. E nesse filme *Um Lugar Silencioso*, que você me passou, tem o uso radical de silêncio, mas aí tem a função de dizer para o espectador que nós somos um personagem com deficiência auditiva. É um uso bem didático, na primeira vez causa uma estranheza imensa, porque de repente todo o som se cala, mas ele didaticamente apresenta plano e contra plano, plano e contra plano... “Vejam: ela em quadro (silêncio), vejam: ele em quadro (ruído), vejam: ela em quadro (silêncio)”. Aí você fala: “Ah... Ela não ouve. Nossa, que perigo!” Então, aí ele usa o silêncio como uma forma estratégica da narrativa dele né, mas se vê que a parte de silêncio ele usa muito pouco, ele primeiro apresenta a garota, não com o silêncio e sim com o ruído grave, uma coisa mais distorcida, que pode ser do aparelho auditivo dela, não é explicado 100 %, assim... Mas, eu não lembro se explicado, talvez... Não sei se eu bobeei.

Entrevistadora: É eu acho que é uma forma que eles colocaram pra demonstrar mesmo como ela não ouve né, por que é difícil, não tem como mostrar o silêncio, até porque ele não existe né, ela não usa o aparelho.

**Eduardo Mendes:** No começo do filme, na primeira sequência que eles estão no mercado, aí eles vão pra casa. No começo do filme tem um código pra apresentar a surdez dela que é o ruído grave.

Entrevistadora: Ah... Entendi o que tu quer dizer.

**Eduardo Mendes:** E aí corta pro menininho e você o ambiente do supermercado, aí volta pra ela... vruu... (imitando o som), tanto que é um problema... Eu tive um problema logo no início desse código, porque esse mesmo som grave, não diria o mesmo, mas um som muito próximo a esse, é um som que logo depois a música entra, acompanha a música também. Então, eu inicialmente não consigo ler aquele som, como um som que vinha do aparelho... Da menina. Eu achei uma estranheza porque depois a música me reforçava esse conceito, né. Depois do meio do filme aparece sem som nenhum, totalmente sem som e eu não lembro se entre essa cena do mercado e ela chegar em casa e ter esse plano que quando corta pra ela, não se ouve nada, absolutamente nada, se ela tira o aparelho auditivo, não tive tempo de rever o filme pra isso.

Entrevistadora: Pelo o que eu assisti, eu entendi que ela não utiliza aparelho nenhum né, não tenho o conhecimento, se ela tem algum tipo de prótese que tem pra utilizar o aparelho auditivo, mas os aparelhos não funcionavam pra ela né, até

isso tem na história, que o pai dela tá tentando fazer... Mas no começo, pelo o que eu me recordo, ela não utiliza desde o começo assim, nenhum aparelho, mas eu vou até prestar atenção nessa questão, porque eu não tinha interpretado né, talvez pela minha... Como eu não tenho esse conhecimento profundo né, na questão do som, áudio... Eu não tenha notado essa diferença né.

**Eduardo Mendes:** Então dá uma olhadinha, dá uma olhadinha... Porque quando se estabelece códigos né, e você é rígido com os seus códigos... O problema quando você estabelece um código, num filme, num lugar qualquer, em qualquer hora, estabelece um código e de repente você faz um desvio desse código sem nenhuma justificativa desse código, você nem tá rompendo pra depois desestruturar lá no final, você só volta pra ele depois, esse desvio é difícil de ser lido como código, você acaba tendo um erro e atrapalha. Então, a menina no começo, ela aparece com essa frequência baixa e logo depois ela vai aparecer sem som nenhum, e depois, quando o pai tá lá consertando o aparelho auditivo dela, daí tem aquela cena do aparelho auditivo, aí você entende que a menina não aguenta mais o pai tentando pra ela voltar a ouvir, ela não aguenta mais ser experiência e ser frustrada, na verdade, ficar frustrada o tempo todo. Mas, eu não me lembro se ele justifica que no início do filme... Porque ele tem dois sons pra menina, ele usa dois códigos diferentes? Isso atrapalha o espectador, isso me atrapalhou, eu não consegui ler a menina surda no início do filme, eu só fui ver a menina surda no meio do filme. Ok, isso é um jogo e ele não quer que a gente entenda que ela é surda, por que isso vai deixar muito mais dramática a cena do aviãozinho? Então, eu não crio o código da surdez a partir do silêncio. Isso me atrapalha com a leitura de espectador, pô! Não me confunda, né.

Entrevistadora: Sim entendi.

**Eduardo Mendes:** Mas ele usa o silêncio dessa forma, ele usa o silêncio... É ilustrativo, né... A forma é absolutamente ilustrativa, querendo mostrar que essa menina não ouve, corta o som na cena dela, faço isso duas vezes para você entender claramente: código estabelecido.

Entrevistadora: Sim. Como você define o papel do som no cinema de terror/suspense né, o papel do som...

**Eduardo Mendes:** Você tem filmes e filmes... Tem filme inteligente e filme burrinho (risos). Se você quiser tem um trabalho muito legal de um cara chamado Rodrigo

Carreiro, é um professor da Federal de Pernambuco, ele tem um trabalho sobre filmes de terror, exatamente sobre isso. Do ano passado e retrasado.

Entrevistadora: Vou pesquisar, mas eu acho que não me é estranho esse nome, eu acho que eu já encontrei algum trabalho dele.

**Eduardo Mendes:** É, o Rodrigo, ele acabou de lançar dois livros, um livro que é junto com o João Godoy e a Débora Opolski, que é um livro sobre som. Então, o João Godoy fala sobre som direto e a Debora fala sobre edição de som e o Rodrigo fala sobre teoria de som. E o outro é entrevista com editores de som.

Entrevistadora: Eu vou procurar, mas eu acho que eu já encontrei algum material dele.

**Eduardo Mendes:** Se acha fácil esse texto e é bem legal, é um texto bem bacana, né. Filme de terror ele se constrói no som. Especialmente os filmes de terror que são mais inteligentes que não mostram nada na imagem, são os mais horrorosos possíveis. Eles constroem tudo isso pela sua imaginação, essa é a grande vantagem do som. E esse é o grande medo quando as pessoas saíram do silencioso e foram para o sonoro, falaram: “E aí? E agora?” No sonoro, você tá vendo um filme silencioso e aparece uma explosão, na sua cabeça vai soar a maior explosão da face da terra, toda a sua referência de explosão vai estar naquela imagem. A partir do momento que ela se torna concreta, eu vou ter que fazer uma explosão que te convença, uma grande explosão que ta na sua cabeça. Então, tem várias coisas que levam o filme de terror a ter o som como base na sua estrutura. Uma dessas é a construção do suspense pela a elipse da imagem, você tirar a imagem e construir na imaginação das pessoas tudo que é sonoro, fazer as pessoas construírem a imagem nas cabeças delas. Não obrigatoriamente filmes de terror, mas filmes de suspense como: “O Tubarão”, que demora pra ver o tubarão, na verdade quando você vê o tubarão no fim do filme é uma decepção aquele tubarão. “Alien” usa o mesmo sistema, você não vê o Alien, você ouve o Alien, você ouve os ataques, né. Então, tem essa parte... Tem uma parte que é física, que é... O seu sistema nervoso ele... A ressonância dele acontece em frequências baixas. Então, quando você joga uma música em frequências baixas, ou ruídos graves, isso gera tensão no seu próprio organismo, porque você faz o seu sistema nervoso vibrar um pouquinho mais forte e também ajuda pra burro. Então, você tem uma razão, tem toda a parte de música propriamente dita né, que desde o século 19, fez códigos pra você sentir medo, dizendo pra você: “Que código de horror sou eu?”, né. “Como é que eu faço você

sentir medo, musicalmente?”, “O que que te afeta? O que eu fiz você entender, que é pra ter medo, a partir do momento que eu toco?” É isso. O artigo do Rodrigo é mais legal. Mas, essencialmente a estrutura da manutenção do suspense, tá no som. Pega, por exemplo... Voltamos a mesma cena do mercado, né... Eles tão lá no mercado, tá tudo em silêncio, aí tem aquele susto que o menino quase derruba o aviõzinho no chão, a mãe consegue pegar, essa coisa toda... Aí o pai tá lá, eles vão conversar com o pai e muito tempo depois tem um plano que tem a família no fundo de quadro e o menininho na frente, vai andando de costas para o fundo de quadro indo com a família. Entra uma música de suspense, que mesmo que imagem não diga nada, absolutamente nada para ficar nervoso, só tá dizendo que o menininho tá andando de costas pra se encontrar com a família... Você fala: “Ok, por que eu tenho que ficar tenso? Ok, estou tenso, mas não entendo porquê ainda.” Aí o pai pega o aviõzinho e fala: “Não, isso é muito perigoso.” Aí você fala: “Tá.” Mas aí a música... Quando ele bota o aviõzinho em cima do balcão, e a música fala: “Tchã!”, aí você fala: “O, ou... Ainda tem história com esse aviõzinho!” Então, você tem também esse código de tensão que a música vai te dando e também é típico dos filmes de suspense ou cenas de terror e assim por diante.

Entrevistadora: Sim. De que forma o som pode ser utilizado para pontuar as emoções nas cenas?

**Eduardo Mendes:** Da maneira que você quiser. Pode ir contra, como pode ir a favor. Você tá a fim do que? Que ele deixe mais claro pra você tudo que a cena tá fazendo? Ele vai fazer isso de uma... Você pode fazer isso de diversas e diversas formas, você pode fazer da forma mais óbvia, que é utilizando música. A música... Como a música e a fala acontecem no cérebro em lugares diferentes, você consegue ter as duas juntas sem problema nenhum, as pessoas são capazes de codificar as duas informações e manter uma leitura dinâmica. Então, você pode por debaixo da voz, por exemplo, construir uma trilha musical né, que diga todas as intenções da cena, então por exemplo, a garota fala: “Eu te amo”, a música ou ela vai colocar umas cordas de violino fazendo notas longas, nós espectadores vamos falar: “Sim, ela ama esse cara!” , como ela pode botar umas notas de violino, tocando... “tuquituquituqui”, nós vamos falar: “hm, hum.. Acho que ela tá tirando sarro desse cara.”, como ela pode botar umas notas de violoncelo e contra baixo fazendo: “ooooooooó”, a gente fala: “ups... ela não gosta dele e vai ferrar com esse cara”. Música é o espaço mais fácil pra isso, porque ela tem centenas de anos de

código estabelecido, o que te diz claramente o que é para sofrer, o que é para rir, o que é para se apaixonar, o que é para ter medo, o que é demoníaco, o que é indiano, o que é africano, o que é russo... Ela foi se codificando ao longo dos anos, dos séculos e nesse código está totalmente estabelecido na nossa cabeça, mesmo que a gente não saiba disso racionalmente, não sabe o porquê, mas a gente sabe o que o código é, a gente sabe sofrer por causa de uma música, a gente sabe rir por causa de uma música. Então, esse é o código mais fácil na verdade, não diria mais fácil, mas o mais reto. Uma outra forma que você pode fazer isso é usando o som ambiente, por exemplo. Então, você... Tudo que você vê da casa do cara é que ele mora numa casa. Ok, ele mora numa casa. Mas, você pode decidir se essa casa vai ter do lado de fora, uma grande avenida onde vão passar muitos carros e muitas motos irritantes, como pode ter passarinhos e criancinhas brincando ao longe e conforme o fundo de som, esse som ambiente, eu coloco por debaixo desse diálogo e vou deixar o espectador mais tenso ou menos tenso, mais nervoso ou mais tranquilo, dependendo da quantidade de informações e de que tipo de informações que eu construo, do que existe em volta dessa casa. Então, é uma maneira que você também pode usar como uma arma dramática e você pode usar pra ajudar onde a cena quer chegar, qual é a emoção daquela cena, ajudar até na construção na curva dramática daquela cena, porque a forma que você, por exemplo, coloca sons entre texto, em intervalos texto, pode acelerar ou diminuir a leitura do espectador, o ritmo de leitura da cena. Se eu tô falando: “Oi, bom dia.” e você responde: “Oi, bom dia. Tudo bem?”, eu: “Tudo bem e você?”, você: “Ah, tudo bem.”, essa é a nossa cena. Agora, eu chego na parte de som e aí você fala: “Oi, bom dia”, aí passa um carro: “vrumm”, eu: “Bom dia. Tudo bem?”, passa uma moto: “tchutchuchu”, você: “Tudo bem e você?”, e passa outro carro: “inhauuuu”, “Aah, legal.”, eu não dou intervalo pro espectador parar de ouvir. Então, essa cena que antes seria num ritmo “x”, você vai ler num ritmo “x” mais acelerado, você vai ter que ler num ritmo “y”. Então, eu posso ir mudando essa forma de leitura de cada cena, acelerando ou retardando, a leitura que você vai fazer daquela trecho do filme e aí criar pequenas curvas dramáticas dentro de uma própria cena utilizando isso, da mesma maneira que a música, bem na verdade, mas com outros instrumentos.

Entrevistadora: A próxima pergunta era se você já assistiu o filme *Um Lugar Silencioso*, então o que você achou do uso do som neste filme?

**Eduardo Mendes:** Ele é curioso, inegavelmente curioso né, porque ele parte de uma coisa que não é muito comum em filme americano. Ele não é um filme vococentrado. Quer dizer, quase não é um filme vococentrado, é uma coisa incrível isso. Mas, ele é um filme que eu diria que tem muito pouco texto, muito pouco diálogo, em relação a média dos filmes do cinema americano. A média dos filmes do cinema americano, mesmo em filmes de ação, fala-se sem parar né, fala-se incrivelmente o tempo. Cena de ação só para quando da porrada, porrada, porrada, porrada... Acabou porrada, sai falando e vai falar. Eu tô muito acostumado a trabalhar com filmes, me chamam muito pra fazer filmes, eu trabalho com muitos diretores que nem a Tata Amaral, que são pessoas que trabalham com muito pouco texto, não falam o tempo todo. Então, você tem um espaço de criação muito maior, um espaço de envolvimento auditivo do seu espectador, muito maior né, porque som também requer tempo, som não é que nem imagem, você não faz *flash frame* de som. Só para fazer efeito de passagem: “tchumtchatchu!” pronto acabou, né. Agora, som é construído ao longo do tempo. Você não congela um fotograma de som, que nem você congela uma imagem, não sou capaz de dizer tudo aquilo que eu tô ouvindo. E aí, porque quando você mistura 3 ou 4 sons e gera um outro novo, eu não sei o que você usou pra produzir aquilo, eu não tenho ideia, eu só tenho uma sensação do todo no final. Então, eu acho interessante esse princípio de fazer um filme que não é baseado 100% do tempo na palavra e que parte do princípio, tá no seu próprio texto e você tem que ter cuidado com ruídos, especialmente ruídos agudos, que é a frequência de som que os caras ouvem, que os bichinhos lá ouvem, são uns ruídos bem agudos, isso é interessante. Mas, tem uma coisa que me incomoda muito nesse filme, que ele parte desse princípio que é bacana, que é desafiador, de fazer um filme que tem um princípio de som muito forte, né. Então, como você não pode ter sons fortes, você não fala, mas eu acho muito simpático como eles resolvem as necessidades que as pessoas tem que ouvir, no momento que as pessoas estão falando, eles criam uma linguagem de mãos né, eles criam a sua própria linguagem de surdo e mudo, sua própria linguagem é....

Entrevistadora: De libras

**Eduardo Mendes:** De Libras. Muito obrigado! Só que cada vez que eles tão falando, que os personagens estão falando em libras, e ta la aparecendo pra nós, didaticamente o que eles tão dizendo, também é uma preguicinha, vai... Você podia levar o seu espectador a entender aquilo depois de um tempo. Você vai entendendo

os códigos e depois de 10 minutos de filme você entende o código, né. Mas, é aquela coisa de necessitar da palavra, precisa ter a palavra, não tem jeito! Já que não dá pra ter falada, então tem que ser escrita. Mas, a palavra tem que tá lá, né. E mesmo assim, quando as pessoas falam na linguagem das mãos, elas emitem sussurros o tempo todo, elas fazem: “psipsipsi...”, tem um índice da audição que continua, pra nós espectadores, pra gente não achar tudo muito esquisito de ficar sem palavras o tempo todo, né. E depois que eles podem falar, aí sai falando né. A partir do momento da cachoeira que libera, e aí o quarto acústico, isolado acusticamente, que libera... Aí é texto, aí eles não resistem! É até engraçado. Eu achei muito curioso que aquele menininho lá que tem medo, morre de medo né, que é traumatizado desde pequenininho... E vai para trás da cachoeira, aí o pai fala: “Pode falar.”, né. Ele consegue falar depois de ficar sem falar durante anos, há 4 anos pelo menos, desde que o irmãozinho dele morreu, a voz sai sem embargo, sem problemas nenhum nas cordas né, a voz sai super natural, como se ele tivesse falado a vida inteira. Aí você fala: “Meu filho...” Não vai funcionar assim! Não vai funcionar esse sistema. Você tem que aquecer primeiro, pra ele conseguir tirar uma ronquidão, aí você vai conseguir falar, né.

Entrevistadora: Na realidade não é bem assim, não seria bem assim.

**Eduardo Mendes:** Mas, é o espaço da palavra. Os caras têm... O americano vive esse espaço da palavra. Então, isso é muito curioso que mesmo um filme que tem realmente poucos diálogos, eles têm essa necessidade da palavra né, e o que me incomoda, mas isso não me incomoda na verdade. Tem uma solução... Tem uma coisa que me incomoda, que é: música. Essa diegética. Esse é um filme que teoricamente seria feito pra você ouvir o tempo todo, então a operação do suspense estaria na audição e essa audição teria que ser uma audição complexa, uma audição não só do ruído que tá próximo de você, mas todo o espaço que cerca né. Então, porque quanto menos você ouve, aliás, quanto menos você fala e mais você ouve, você vai perceber que você vai ouvir cada vez mais longe, na verdade você vai perceber muito mais elementos sonoros a sua volta, que sempre tiveram lá, mas você nunca teve a capacidade de percebê-los, porque que você não estava ligado em percebê-los. Só que agora, ouvir isso é uma questão de existência de vida né, e o filme não se arrisca nessa linha, não se arrisca em fazer um filme sem música né, que faça então o ouvir ser uma coisa muito especial o tempo todo, né. Ele aposta... É muito engraçado, porque a estrutura sonora dele, é a estrutura sonora de um filme



de diálogo, com raras exceções, mas é a estrutura de um filme comum, que tem diálogo. Porque é um filme feito de... Bem típico da estrutura sonora de filme americano, hoje, é basicamente construído de música. Quando não voz, o que você tem em quadro é música contando história, acima de tudo e ruídos claros que sobrevivam sobre a música. Então, se eu tô na externa da cidade, por exemplo, as duas externas do início: a antes do supermercado e quando eles saem do supermercado. A primeira ele quer fazer, na verdade o filme já começa dizendo que é um filme de música, porque vem os créditos... Os créditos têm uma música de filme de terror e suspense que você fala: "Ok, filme de terror!", né. O contexto assim, aí começa a primeira imagem e a primeira imagem quer apresentar que é um mundo silencioso, então ela até bota, ele cria um ambiente um pouco mais complexo nas duas primeiras imagens, ele vai para dentro do supermercado e deixa um ventinho que tava lá fora, um dos ventinhos que estava lá fora aí deixa correndo pra dentro do supermercado, afinal tá tudo aberto, tá tudo escancarado né, e aí no começo ele bota alguns pequenos sons que indicam pra gente algum lugar vazio e desértico como, por exemplo, vidraças que balançam. E ele vai construindo esses pequenos sons internos, que são pontos que na verdade, eles amplificam a sensação do silêncio, né. Mas, a partir do momento que entra o personagem em quadro, ele abandona o ambiente, ele vai deixar só esse ventinho pra você não dizer que não tem nada, ele vai deixar esse ventinho né, fazer toda a estrutura, porque que aí as pessoas começam a se mexer, tem esse a se negócio, então quando as pessoas se mexem, ele pode fazer ruído de sala, então ele pode fazer passo, ele pode fazer pegar objetos, pegar as coisinhas da farmácia, abrir tampinha, fechar tampinha, pegar pílulas e tem um monte de objetos pra fazerem barulhos, né. E aí, depois quando acabar parte dos objetos, ele tem a música que vai contar pra ele a história, e aí quando você tem a segunda externa. Na segunda externa eles voltam pra rua da farmácia, já tem música, aí que não tem ambiente mesmo, ambiente mais estruturante da sequência: você tem a grande música fazendo essa grande cama né, e alguns ruídos de efeito que indicam o ambiente, tipo: guincho de placa de metal, coisas assim, mas são sons de objetos, de um ou dois objetos só, ou três objetos que sobrevivem sobre a música. Então, você tem objetos espaços e não ruídos grandes e densos que nem passarinhos, ou trânsitos, ou coisas assim, que façam texturas de ambiente e que dentro dessa textura você vai percebendo que tem mais sons dentro delas, daí funciona num esquema que é mais prático, que é

um esquema acima de tudo da música contando pra você como se sentir em cada cena, indicando todas as emoções. Ruídos de sala em primeiro plano, que afinal é um filme para se ouvir, então você ouve tudo aquilo que é mexido no filme, né. Você vai poder ter alguma indicação de amplitudes daquela imagem, que ilustre mais a imagem, né. E algumas sequências sim, sem música. Mais próximas desse mundo que seria o mundo dela. Só que nessa sequência sem música, você já não tem esse espírito de construção de ambiente, esse ouvir mais longe, ouvir mais complexo, que pessoas que vivem nessas condições já teriam, né. Então, eu confesso que fiquei um pouco frustrado de os caras jogarem muito na música, como em qualquer filme americano pra fazer emoção rápida e emoção fácil. Mas, não nego que tem belas sequências, muito bem construídas, tem sequencias muito espertas né, tem essa esperteza de uso de voz pra satisfazer a gente da palavra de diversas formas, da audição da voz durante o filme mesmo assim de diversas formas. Ele tem umas espertezas nessa história, só me incomoda mesmo é o excesso de música, quer dizer: o não ser ousado o suficiente pra ariscar fazer um filme sem música nessa situação. Até porque eu tenho uma leitura minha, que cada vez que entrava música, ela me jogava em outro plano de leitura, porque quando tô lá naquele universo mais silencioso, construído de sons mais leves, onde você não pode fazer barulho e sou obrigado a ouvir, a me esforçar pra ficar ouvindo pra saber se alguma coisa vai acontecer ou não, eu tenho uma tendência de verossimilhança muito grande, de acreditar na verossimilhança daqueles personagens, daquela situação e quando eu to nesse clima de verossimilhança e me entra uma música vinda de Deus... Cara, eu saio e vou pra outro canto. Eu vou ver outro filme, vou ver um filme de suspense, de horror né. Aí a música vai embora e eu tento voltar pra aquele primeiro lugar de espectador de um filme mais seco, mais cru do que algo mais sofisticado. E aí vem a música e eu saio... (risos), né.

Entrevistadora: Esses seriam os dois planos né, totalmente diferentes.

**Eduardo Mendes:** Completamente diferentes e a música entra muito forte, né.

Entrevistadora: Sim.

**Eduardo Mendes:** Muito, muito forte, né. Cada vez que ela entra ela tem uma presença imensa.


Entrevistadora: É aquela questão que tu tinha comentado anteriormente né, numa outra questão sobre fazer o contraponto né, pra mostrar o silêncio ou a explosão, enfim, se contrapõem e tornam mais evidente o silêncio.

**Eduardo Mendes:** É, aí a música vai evidenciar pra você todas as articulações dramáticas daquela cena, tudo que você tem de ver ela vai tá lá contando claramente, sem problema nenhum.

Entrevistadora: Sim. E a última questão, então assim, seria saber se você gostaria de fazer algum comentário sobre o som, que as perguntas anteriores não contemplaram né, a respeito do filme, enfim.

**Eduardo Mendes:** Acho que só uma questão de educação sabe, o que eu mais faço ao longo da minha vida, o que eu mais tenho feito nas últimas décadas da minha vida é tentar fazer as pessoas se educarem a ouvir, porque a gente é educado a ver desde pequenininho mesmo, a gente é educado a ver desde renascimento, entender código de fuga, ponto de fuga, um monte de coisas né. E a gente não é educado a ouvir, então acho que vale a pena, por exemplo, como treino... Um treino bom pra gente, porque também tem uma coisa que, tem um código de... A gente como espectador (eu não, porque eu não sou espectador a muito tempo, nesse caso), as pessoas partem do princípio que aquilo que elas estão ouvindo é o que foi gravado no dia daquela filmagem e é natural daquela imagem. Por mais a gente manipule na frente da cara delas, a gente tira passarinho, bota música, tira música, bota cerrote, elas falam: "Tudo é natural daquela imagem. A música não é, mas a gente aceita porque é vinda de Deus." Até porque se fosse numa orquestra ou numa opera mesmo, ela vem de lugares estranhos né, ela vem do nada. Então, quando a gente tá vendo um filme, a gente não tem o hábito de ouvir o filme, a gente tem o hábito de ver o filme, né. Então, acho que é bom a gente começar a treinar, também se você tá a fim, por exemplo, você que tá a fim de trabalhar com relações audiovisuais, se treinar a ouvir, só. Então, por exemplo, pega uma sequência que você nunca viu, ouve primeiro a sequência em vez de ver, ou ver a sequência inteira sem ouvir, porque quando você junta os dois, você tem uma outra solução, né. Vai ser muito mais difícil você dissociar. Então, veja sem som, ouça sem imagem, aí junta os dois, aí você vai ver que o efeito é outro, vai ver como a coisa tá sendo armada na sua frente, tá sendo construída.

## ANEXO A - LISTA DE PREMIAÇÕES E INDICAÇÕES DO FILME UM LUGAR SILENCIOSO

|   |  |
|---|--|
|  | <b>Um Lugar Silencioso</b> (2018)<br><b>Awards</b>                                   |
| Showing all 34 wins and 110 nominations   |  |
| <b>Academy Awards, USA</b> 2019   |  |
| <b>Nominee</b><br>Oscar   | Best Achievement in Sound Editing<br>Ethan Van der Ryn<br>Erik Aadahl                |
| <b>Golden Globes, USA</b> 2019  |  |
| <b>Nominee</b><br>Golden Globe  | Best Original Score - Motion Picture<br>Marco Beltrami                               |
| <b>BAFTA Awards</b> 2019  |  |
| <b>Nominee</b><br>BAFTA Film Award  | Best Sound<br>Erik Aadahl<br>Michael Barosky<br>Brandon Proctor<br>Ethan Van der Ryn |
| <b>Screen Actors Guild Awards</b> 2019  |  |
| <b>Winner</b><br>Actor  | Outstanding Performance by a Female Actor in a Supporting Role<br>Emily Blunt        |
| <b>AACTA International Awards</b> 2019  |  |
| <b>Nominee</b><br>AACTA International Award                                       | Best Screenplay<br>John Krasinski<br>Scott Beck<br>Bryan Woods                       |
|   | Best Supporting Actress<br>Emily Blunt   |
| <b>AARP Movies for Grownups Awards</b> 2019                                       |  |
| <b>Nominee</b><br>Movies for Grownups Award                                       | Best Intergenerational Film  |

## Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, USA 2019

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Winner</b><br>Saturn Award  | Best Horror Film   |
|                                | Best Writing<br><a href="#">Bryan Woods</a><br><a href="#">Scott Beck</a><br><a href="#">John Krasinski</a>          |
| <b>Nominee</b><br>Saturn Award | Best Editing<br><a href="#">Christopher Tellefsen</a>  |
|                                | Best Performance by a Younger Actor<br><a href="#">Millicent Simmonds</a>  |
|                                | Best Special Effects<br><a href="#">Scott Farrar</a><br><a href="#">Scott Benza</a><br><a href="#">Rick O'Connor</a> |

## AFI Awards, USA 2019

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Winner</b><br>AFI Award | Movie of the Year<br>A QUIET PLACE demands audiences stifle their natural instinct to scream - creating a tension so ... <a href="#">More</a> |
|----------------------------|---|

## Art Directors Guild 2019

|   |  |
|---|--|
| <b>Nominee</b><br>Excellence in Production Design Award | Contemporary Film<br><a href="#">Jeffrey Beecroft</a> (production designer)<br><a href="#">Sebastian Schroeder</a> (supervising art director)<br><a href="#">Scott Purcell</a> (graphic designer)<br><a href="#">Ali Kashfi</a> (assistant art director)<br><a href="#">Cristina Cecili</a> (scenic artist)<br><a href="#">Jon Ringbom</a> (scenic artist)<br><a href="#">Heather Loeffler</a> (set decorator)<br><a href="#">Thomas Pringle</a> (concept artist)<br><a href="#">Furio Tedeschi</a> (concept artist) |
|---|--|

## Association of Motion Picture Sound (AMPS) 2019

|   |  |
|---|--|
| <b>Nominee</b><br>AMPS Feature Film Award | Excellence in Sound for a Feature Film<br><a href="#">Michael Barosky</a><br><a href="#">Robert Jackson</a><br><a href="#">Frank Graziadei</a><br><a href="#">Ethan Van der Ryn</a><br><a href="#">Brandon Proctor</a> |
|---|--|

## Atlanta Film Critics Circle 2018

|                              |                            |
|------------------------------|----------------------------|
| <b>Nominee</b><br>AFCC Award | Top Ten Films<br>4th Place |
|------------------------------|----------------------------|

## Awards Circuit Community Awards 2019

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Nominee</b><br>ACCA | Best Motion Picture<br><a href="#">Michael Bay</a><br><a href="#">Andrew Form</a><br><a href="#">Brad Fuller</a>                                     |
|                        | Best Original Screenplay<br><a href="#">Scott Beck</a><br><a href="#">John Krasinski</a><br><a href="#">Bryan Woods</a>                              |
|                        | Best Sound<br><a href="#">Michael Barosky</a><br><a href="#">Brandon Proctor</a><br><a href="#">Ethan Van der Ryn</a><br><a href="#">Erik Aadahl</a> |

## Black Film Critics Circle Awards 2018

|                              |              |
|------------------------------|--------------|
| <b>Nominee</b><br>BFCC Award | Best Picture |
|------------------------------|--------------|

## Bram Stoker Awards 2018

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <b>Nominee</b><br>Bram Stoker Award | Screenplay<br><a href="#">John Krasinski</a><br><a href="#">Scott Beck</a><br><a href="#">Bryan Woods</a> |
|-------------------------------------|---|

## Broadcast Film Critics Association Awards 2019

|  |   |
|--|---|
| <b>Winner</b><br>Critics Choice Award  | Best Sci-Fi/Horror Movie  |
| <b>Nominee</b><br>Critics Choice Award | Best Original Screenplay<br><a href="#">Bryan Woods</a><br><a href="#">Scott Beck</a><br><a href="#">John Krasinski</a> |
|  | Best Young Actor/Actress<br><a href="#">Millicent Simmonds</a>  |

## Central Ohio Film Critics Association 2019

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Nominee</b><br>COFCA Award | Actor of the Year<br><a href="#">Emily Blunt</a><br>For <a href="#">Mary Poppins Returns</a> and <a href="#">Sherlock Gnomes</a><br>2nd place |
|                               | Breakthrough Film Artist<br><a href="#">John Krasinski</a><br>For directing, screenwriting, and acting  |
|                               | Best Original Screenplay<br><a href="#">Bryan Woods</a><br><a href="#">Scott Beck</a><br><a href="#">John Krasinski</a>                       |
|                               | Best Picture  |

## Dublin Film Critics Circle Awards [2018](#)

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Nominee</b><br>DFCC | Best Film<br>Tied with <a href="#">Sem Amor</a> (2017) in 5th place. |
|------------------------|--|

## Fangoria Chainsaw Awards [2019](#)

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>Nominee</b><br>Chainsaw Award | Best Actress<br><a href="#">Emily Blunt</a>  |
|                                  | Best Wide-Release Film<br><a href="#">John Krasinski</a>   |
|                                  | Best Director<br><a href="#">John Krasinski</a>  |
|                                  | Best Screenplay<br><a href="#">Bryan Woods</a><br><a href="#">Scott Beck</a><br><a href="#">John Krasinski</a> |
|                                  | Best Supporting Actress<br><a href="#">Millicent Simmonds</a>  |

## Faro Island Film Festival [2019](#)

|   |   |
|---|---|
| <b>Nominee</b><br>Golden Carp Film Award -<br>International | Best Performance by an Actress in a Leading Role<br><a href="#">Emily Blunt</a> |
|---|---|

## Florida Film Critics Circle Awards [2018](#)

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Nominee</b><br>FFCC Award | Best Original Screenplay<br><a href="#">Bryan Woods</a><br><a href="#">Scott Beck</a><br><a href="#">John Krasinski</a> |
|------------------------------|---|

## Fright Meter Awards [2018](#)

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>Nominee</b><br>Fright Meter Award | Best Horror Movie<br>Runner-up  |
|                                      | Best Director<br><a href="#">John Krasinski</a><br>Runner-up  |
|                                      | Best Actor<br><a href="#">John Krasinski</a>  |
|                                      | Best Actress<br><a href="#">Emily Blunt</a>   |
|                                      | Best Supporting Actress<br><a href="#">Millicent Simmonds</a><br>Runner-up  |
|                                      | Best Screenplay<br><a href="#">Bryan Woods</a><br><a href="#">Scott Beck</a><br><a href="#">John Krasinski</a><br>Runner-up |
|                                      | Best Editing<br><a href="#">Christopher Tellefsen</a><br>Runner-up  |
|                                      | Best Score<br><a href="#">Marco Beltrami</a>  |
| Best Special Effects                 |   |

## Georgia Film Critics Association (GAFCA) 2019

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Nominee</b><br>GAFCA Award | Best Picture  |
|                               | Best Original Screenplay<br><a href="#">Bryan Woods</a><br><a href="#">Scott Beck</a><br><a href="#">John Krasinski</a> |

## Gold Derby Awards 2020

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>Winner</b><br>Gold Derby Award | Sound of the Decade<br><a href="#">Erik Aadahl</a><br><a href="#">Michael Barosky</a><br><a href="#">Brandon Proctor</a><br><a href="#">Ethan Van der Ryn</a> |
|-----------------------------------|---|

## Gold Derby Awards 2019

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Winner</b><br>Gold Derby Award  | Sound<br><a href="#">Michael Barosky</a><br><a href="#">Brandon Proctor</a><br><a href="#">Ethan Van der Ryn</a><br><a href="#">Erik Aadahl</a> |
| <b>Nominee</b><br>Gold Derby Award | Supporting Actress<br><a href="#">Emily Blunt</a>   |
|                                    | Director<br><a href="#">John Krasinski</a>  |
|                                    | Original Screenplay<br><a href="#">John Krasinski</a><br><a href="#">Bryan Woods</a><br><a href="#">Scott Beck</a>                              |
|                                    | Motion Picture<br><a href="#">Michael Bay</a><br><a href="#">Andrew Form</a><br><a href="#">Brad Fuller</a>                                     |
|                                    | Film Editing<br><a href="#">Christopher Tellefsen</a>   |

## Golden Schmoes Awards 2018

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>Winner</b><br>Golden Schmoes  | Best Horror Movie of the Year  |
|                                  | Best Supporting Actress of the Year<br><a href="#">Emily Blunt</a>   |
| <b>Nominee</b><br>Golden Schmoes | Best Director of the Year<br><a href="#">John Krasinski</a>  |
|                                  | Best Trailer of the Year   |
|                                  | Biggest Surprise of the Year   |
|                                  | Favorite Movie of the Year   |
|                                  | Best Screenplay of the Year<br><a href="#">John Krasinski</a><br><a href="#">Scott Beck</a><br><a href="#">Bryan Woods</a> |



### Golden Trailer Awards 2018

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| <b>Winner</b><br>Golden Trailer  | Best Horror<br>Paramount Pictures<br>AV Squad                                       |
|                                  | Most Innovative Advertising for a Feature Film<br>Paramount Pictures<br>M3 Creative |
|                                  | Best Horror TV Spot<br>Paramount Pictures   |
| <b>Nominee</b><br>Golden Trailer | Best Horror<br>Paramount Pictures<br>Ignition Creative                              |

### Greater Western New York Film Critics Association Awards 2018

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <b>Nominee</b><br>GWNCFCA Award | Best Original Screenplay<br>Bryan Woods<br>Scott Beck<br>John Krasinski |
|---------------------------------|---|

### Hawaii Film Critics Society 2019

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Winner</b><br>HFCS Award  | Best Supporting Actress<br>Emily Blunt<br>Tied with Elizabeth Debicki for <i>As Viúvas</i> (2018) |
|                              | Best Sci-Fi/Horror Film   |
| <b>Nominee</b><br>HFCS Award | Best Director<br>John Krasinski   |
|                              | Best Original Score<br>Marco Beltrami   |

### Hollywood Film Awards 2018

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Winner</b><br>Hollywood Film Award | Sound of the Year<br>Erik Aadahl<br>Ethan Van der Ryn<br>Brandon Proctor |
|---------------------------------------|--|

### Hollywood Music In Media Awards (HMMA) 2018

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Nominee</b><br>HMMA Award | Best Original Score - Sci-Fi/Fantasy/Horror Film<br>Marco Beltrami |
|------------------------------|--|

### Hollywood Post Alliance, US 2018

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Winner</b><br>HPA Awards | Outstanding Editing - Feature Film<br>Christopher Tellefsen |
|-----------------------------|---|

### Hugo Awards 2019

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Nominee</b><br>Hugo | Best Dramatic Presentation - Long Form<br>Scott Beck (screenplay)<br>John Krasinski (screenplay/director)<br>Bryan Woods (screenplay) |
|------------------------|---|

### IGN Summer Movie Awards 2018

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Nominee</b><br>IGN Award | Best Supporting Performer in a Movie<br><a href="#">Millicent Simmonds</a> |
|                             | Best Director<br><a href="#">John Krasinski</a>                            |
|                             | Best Horror Movie  |

### International Online Cinema Awards (INOCA) 2019

|                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>Winner</b><br>INOCA  | Best Sound Editing<br><a href="#">Ethan Van der Ryn</a><br><a href="#">Erik Aadahl</a>  |
| <b>Nominee</b><br>INOCA | Best Sound Mixing<br><a href="#">Brandon Proctor</a><br><a href="#">Michael Barosky</a> |

### International Online Cinema Awards (INOCA) 2018

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Winner</b><br>Halfway Award | Best Sound Mixing<br><a href="#">Brandon Proctor</a><br><a href="#">Michael Barosky</a> |
|                                | Best Sound Editing<br><a href="#">Ethan Van der Ryn</a><br><a href="#">Erik Aadahl</a>  |

### Kansas City Film Critics Circle Awards 2018

|  |  |
|--|--|
| <b>Winner</b><br>Vincent Koehler Award for Outstanding Science Fiction, Fantasy or Horror Film |  |
|--|--|

### Las Vegas Film Critics Society Awards 2018

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| <b>Winner</b><br>Sierra Award | Best Screenplay, Original<br><a href="#">Bryan Woods</a><br><a href="#">Scott Beck</a><br><a href="#">John Krasinski</a> |
|                               | Best Horror/Sci-Fi Film  |

### Latino Entertainment Journalists Association Film Awards 2019

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Nominee</b><br>LEJA Award | Best Sound<br><a href="#">Michael Barosky</a><br><a href="#">Brandon Proctor</a><br><a href="#">Ethan Van der Ryn</a><br><a href="#">Erik Aadahl</a> |
|------------------------------|--|

### London Critics Circle Film Awards 2019

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Nominee</b><br>ALFS Award | British/Irish Actress of the Year<br><a href="#">Emily Blunt</a><br>For <i>Mary Poppins Returns</i> and <i>Sherlock Gnomes</i>                         |
|                              | Young British/Irish Performer of the Year<br><a href="#">Noah Jupe</a><br>For <i>Holmes &amp; Watson</i> , <i>That Good Night</i> and <i>The Titan</i> |
|                              | Technical Achievement of the Year<br><a href="#">Ethan Van der Ryn</a> (sound design)<br><a href="#">Erik Aadahl</a> (sound design)                    |

## Los Angeles Online Film Critics Society Awards 2018

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Winner</b><br>LAOFCS Award  | Best Sci-Fi/Horror Film   |
| <b>Nominee</b><br>LAOFCS Award | Best Picture  |
|                                | Best Original Screenplay<br>Bryan Woods<br>Scott Beck<br>John Krasinski |
|                                | Best Performance by an Actor 23 and Under<br>Noah Jupe                  |
|                                | Best Performance by an Actress 23 and Under<br>Millicent Simmonds       |

## Media Access Awards 2018

|  |  |
|--|--|
| <b>Winner</b><br>WGAW Evan Somers Memorial Award | Bryan Woods (writer)<br>Scott Beck (writer)<br>John Krasinski (writer) |
|--|--|

## Motion Picture Sound Editors, USA 2019

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <b>Winner</b><br>Golden Reel Award  | Outstanding Achievement in Sound Editing - Sound Effects and Foley for Feature Film<br>Ethan Van der Ryn (supervising sound editor)<br>Erik Aadahl (supervising sound editor)<br>Brandon Jones (sound effects editor)<br>Justin M. Davey (sound effects editor)<br>Steve Baine (foley artist)<br>Peter Persaud (foley artist)<br>Jonathan Klein (foley editor) |
| <b>Nominee</b><br>Golden Reel Award | Outstanding Achievement in Sound Editing - Music Score for Feature Film<br>Jim Schultz (supervising music editor)<br>Del Spiva (music editor)  |
|                                     | Outstanding Achievement in Sound Editing - Dialogue and ADR for Feature Film<br>Ethan Van der Ryn (supervising sound editor)<br>Erik Aadahl (supervising sound editor)<br>Robert Jackson (supervising adr editor)  |

## MovieGuide Awards 2019

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| <b>Nominee</b><br>Grace Award | Most Inspiring Performance in Movies<br>Emily Blunt    |
|                               | Most Inspiring Performance in Movies<br>John Krasinski |

## MTV Movie + TV Awards 2018

|  |  |
|--|--|
| <b>Nominee</b><br>MTV Movie + TV Award | Most Frightened Performance<br>Emily Blunt |
|--|--|

### Music City Film Critics' Association Awards 2019

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Winner</b><br>MCFCA Award  | Best Horror Film<br>Michael Bay<br>Andrew Form<br>Brad Fuller |
| <b>Nominee</b><br>MCFCA Award | Best Sound Integration  |
|                               | Best Sound  |

### National Board of Review, USA 2018

|                            |               |
|----------------------------|---------------|
| <b>Winner</b><br>NBR Award | Top Ten Films |
|----------------------------|---------------|

### Online Film & Television Association 2019

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <b>Winner</b><br>OFTA Film Award  | Best Sound Effects Editing<br>Ethan Van der Ryn<br>Erik Aadahl   |
| <b>Nominee</b><br>OFTA Film Award | Best Youth Performance<br>Millicent Simmonds   |
|                                   | Best Writing, Screenplay Written Directly for the Screen<br>Bryan Woods (screenplay/story)<br>Scott Beck (screenplay/story)<br>John Krasinski (screenplay) |
|                                   | Best Sound Mixing<br>Brandon Proctor<br>Michael Barry<br>Michael Barosky   |
|                                   | Best Movie Poster  |
|                                   | Best Movie Trailer   |

### Online Film Critics Society Awards 2019

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| <b>Winner</b><br>OFCS Award | Best Sound |
|-----------------------------|------------|

### People's Choice Awards, USA 2018

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| <b>Nominee</b><br>People's Choice Award | Favorite Movie                     |
|   | Favorite Drama Movie               |
|   | Drama Movie Star<br>John Krasinski |
|   | Drama Movie Star<br>Emily Blunt    |

### PGA Awards 2019

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Nominee</b><br>PGA Award | Outstanding Producer of Theatrical Motion Pictures<br>Michael Bay<br>Andrew Form<br>Brad Fuller |
|-----------------------------|---|

## Phoenix Critics Circle 2018

|                             |                           |
|-----------------------------|---------------------------|
| <b>Nominee</b><br>PCC Award | Best Science Fiction Film |
|                             | Best Horror Film          |

## Phoenix Film Critics Society Awards 2018

|                             |               |
|-----------------------------|---------------|
| <b>Winner</b><br>PFCS Award | Top Ten Films |
|-----------------------------|---------------|

## San Diego Film Critics Society Awards 2018

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Nominee</b><br>SDFCS Award | Best Picture  |
|                               | Best Director<br>John Krasinski   |
|                               | Best Original Screenplay<br>Bryan Woods<br>Scott Beck<br>John Krasinski |
|                               | Best Editing<br>Christopher Tellefsen                                   |

## Satellite Awards 2019

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <b>Winner</b><br>Satellite Award  | Best Sound (Editing & Mixing)  |
| <b>Nominee</b><br>Satellite Award | Best Screenplay, Original<br>Bryan Woods<br>Scott Beck<br>John Krasinski |

## Science Fiction and Fantasy Writers of America 2019

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>Nominee</b><br>Bradbury Award | Outstanding Dramatic Presentation<br>John Krasinski<br>Scott Beck<br>Bryan Woods |
|----------------------------------|--|

## Seattle Film Critics Awards 2018

|  |  |
|--|--|
| <b>Nominee</b><br>Seattle Film Critics Award | Best Youth Performance<br>Millicent Simmonds |
|--|--|

## St. Louis Film Critics Association, US 2018

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Nominee</b><br>SLFCA Award | Best Supporting Actress<br>Emily Blunt                                  |
|                               | Best Original Screenplay<br>Bryan Woods<br>Scott Beck<br>John Krasinski |

## SXSW Film Festival 2018

|                                  |                              |
|----------------------------------|------------------------------|
| <b>Nominee</b><br>Audience Award | Headliners<br>John Krasinski |
|----------------------------------|------------------------------|

## Teen Choice Awards 2018

|                                     |                     |
|-------------------------------------|---------------------|
| <b>Nominee</b><br>Teen Choice Award | Choice Movie: Drama |
|-------------------------------------|---------------------|

## Washington DC Area Film Critics Association Awards 2018

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Nominee</b><br>WAFA Award | Best Youth Performance<br>Millicent Simmonds |
|------------------------------|--|

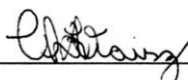
## Writers Guild of America, USA 2019

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>Nominee</b><br>WGA Award (Screen) | Original Screenplay<br><a href="#">Bryan Woods</a> (screenplay/story)<br><a href="#">Scott Beck</a> (screenplay/story)<br><a href="#">John Krasinski</a> (screenplay) |
|--------------------------------------|---|

**ANEXO B – AUTORIZAÇÕES DOS ENTREVISTADOS**Entrevistado 1 – Chrístian Langaro Vaisz:**TERMO PARA AUTORIZAÇÃO DE GRAVAÇÃO DE VOZ E IMAGEM**

Eu, Chrístian Langaro Vaisz, depois de entender o objetivo da pesquisa "O som do terror e do suspense: uma análise da banda sonora do filme Um Lugar Silencioso" e estar ciente da necessidade da gravação de minha entrevista para fins de transcrição, AUTORIZO, por meio deste termo, a pesquisadora Alessandra da Costa Ribeiro a utilizar a gravação de minha entrevista sem custos financeiros a nenhuma parte e sem fins lucrativos. Somente para utilização no trabalho acadêmico de conclusão de curso em 02/2020, Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Unisinos.

Langaro, 6 de novembro de 2020.




Assinatura

## Entrevistado 2 – Tiago Reckziegel Bello

### **TERMO PARA AUTORIZAÇÃO DE GRAVAÇÃO DE VOZ E IMAGEM**

Eu, Tiago Reckziegel Bello, depois de entender o objetivo da pesquisa “O som do terror e do suspense: uma análise da banda sonora do filme Um Lugar Silencioso” e estar ciente da necessidade da gravação de minha entrevista para fins de transcrição, AUTORIZO, por meio deste termo, a pesquisadora Alessandra da Costa Ribeiro a utilizar a gravação de minha entrevista sem custos financeiros a nenhuma parte e sem fins lucrativos. Somente para utilização no trabalho acadêmico de conclusão de curso em 02/2020, Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Unisinos.

Porto Alegre, 06 de novembro de 2020.



---

Assinatura

---

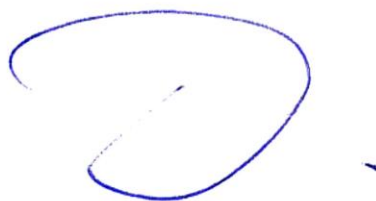


Entrevistado 2 – Eduardo Simões dos Santos Mendes:

**TERMO PARA AUTORIZAÇÃO DE GRAVAÇÃO DE VOZ E IMAGEM**

Eu, Eduardo Simões dos Santos Mendes, depois de entender o objetivo da pesquisa “O som do terror e do suspense: uma análise da banda sonora do filme Um Lugar Silencioso” e estar ciente da necessidade da gravação de minha entrevista para fins de transcrição, AUTORIZO, por meio deste termo, a pesquisadora Alessandra da Costa Ribeiro a utilizar a gravação de minha entrevista sem custos financeiros a nenhuma parte e sem fins lucrativos. Somente para utilização no trabalho acadêmico de conclusão de curso em 02/2020, Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Unisinos.

São Paulo, 17 de agosto de 2020.



---

Assinatura

---