

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social

Wesley Diniz Silva

**O PERSONAGEM SOM:
uma análise peirceana para a trilha sonora de Marco Beltrami no Filme Guerra
Mundial Z**

Belo Horizonte
2017

Wesley Diniz Silva

**O PERSONAGEM SOM:
uma análise peirceana para a trilha sonora de Marco Beltrami no Filme Guerra
Mundial Z**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social

Orientador: Júlio César Machado Pinto

Linha de pesquisa: Linguagem e mediação sociotécnica.

Belo Horizonte
2017

Wesley Diniz Silva

**O PERSONAGEM SOM:
uma análise peirceana para a trilha sonora de Marco Beltrami no Filme Guerra
Mundial Z**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social

Júlio Pinto (Orientador) – PUC Minas

Mozahir Salomão Bruck – PUC Minas

Nísio Antônio Teixeira Ferreira – UFMG

Belo Horizonte, 07 de março de 2017

Agradecimentos

Obrigado...

Márcio Gomes da Silva (pai *in memoriam*) e Marilene Diniz Silva (mãe)

Professor Júlio Pinto (orientador)

Professores Mozahir Salomão Bruck e Nísio Antônio Teixeira Ferreira

Ao corpo docente e funcionárias do PPG em Comunicação Social da PUC Minas

Professor Marcos Palmer

Professor Marcelo Victor

Obrigado...!

...E eu amo a atividade do som... (John Cage)

RESUMO

Esta pesquisa investiga o signo som (trilha sonora) como elemento de construção da narrativa cinematográfica e suas potencialidades na construção de significados e sensações. Por trilha sonora, serão considerados: a música, diálogos, narrações em *off*, efeitos, ruídos e o silêncio. Inicialmente, foram apresentadas algumas relações entre o homem e o som, considerando aspectos culturais, físicos e psicofísicos. A introdução do som no cinema foi um marco histórico. O recurso narrativo passou por diversas modificações técnicas e tecnológicas. Novos profissionais, com seus estilos (sistemas) e repertórios, foram surgindo e se especializando na pré e pós-produção sonora. Ancorado nas ideias semióticas de Charles Sanders Peirce, os elementos estruturantes da trilha sonora foram analisados em articulação com a imagem em pontuais e diversos exemplos filmográficos. Retomando o caminho teórico percorrido anteriormente, o filme *Guerra Mundial Z*, previamente escolhido, será esmiuçado em análise, principalmente na sua sofisticada trilha sonora e suas possibilidades interpretativas e emotivas (sensações).

Palavras-chaves: Som. Trilha Sonora. Narrativa. Signo. Sentidos. Sensações.

ABSTRACT

This research investigates the sign sound (soundtrack) as an element of construction of the cinematographic narrative and its potentialities in the construction of meanings and sensations. By soundtrack, will be considered: music, dialogues, narrations off, effects, noise and silence. Initially, some relationships between man and sound were presented, considering cultural, physical and psychophysical aspects. The introduction of sound in the cinema was a landmark. The narrative resource underwent several technical and technological changes. New professionals, with their styles (systems) and repertoires, were emerging and specializing in pre and post-production sound. Anchored in the semiotic ideas of Charles Sanders Peirce, the structuring elements of the soundtrack were analyzed in articulation with the punctual image and several filmographic examples. Going back to the previous theoretical path, the previously chosen World War Z film will be analyzed, mainly in its sophisticated soundtrack and its interpretive and emotional possibilities (sensations).

Key words: Sound. Soundtrack, Narrative. Sign. Meanign. Sensations.

Sumário

1. Introdução.....	9
2. O Som.....	11
2.1 Propriedades físicas do som.....	16
2.2 A Música.....	23
2.3 A História do Som no Cinema.....	29
2.4 Construindo Uma Trilha.....	35
3. Som, Cinema e Semiótica.....	40
3.1 Som, Física e Espaço.....	44
3.2 Som, Murch e Consciência.....	50
3.3 Som, Cenas e Interpretantes.....	56
3.4 Som, Silêncio e Ausência.....	64
3.5 Som, Música e Subjetividade.....	67
3.6 Som, Música II e Suspense.....	71
4. Sejam bem vindos à Guerra Mundial Z.....	73
4.1 O Herói e o “Real”.....	75
4.2 S.O.S Filadélfia.....	79
4.3 Atenção!.....	82
4.4 Labirintos.....	84
4.5 Silêncio de Ninja.....	86
4.6 Procurando Pistas.....	87
4.7 Paciente Zero.....	90
4.8 Uma Nova Missão.....	93
4.9 Israel, “A Salvação do Mundo”.....	95
4.10 Extremismo Sonoro.....	97
4.11 Da Paz ao Caos.....	98
4.12 Boa Viagem!.....	101
4.13 O Fim?... Significados e Sensações.....	104
5. Considerações.....	108
Referências.....	111
Filmografia.....	115

1. Introdução

O cérebro humano é dotado de uma complexidade que vai além da compreensão científica, filosófica ou religiosa. A humanidade está sempre à procura de respostas e constantemente dotada de questionamentos. As conclusões estão diretamente ligadas a interpretações pessoais e coletivas, inseridas dentro de contextos culturais e históricos. Charles Sanders Peirce defendia que os processos cognitivos eram determinados por outras cognições prévias. O pensamento como resultante dessa cadeia cognitiva implica a interpretação ou representação de uma coisa qualquer por uma outra coisa. Na tentativa de expressar seus pensamentos, o homem criou a linguagem. Dicotômica, ela serve de instrumento facilitador da comunicação, mas por outro lado, quando se dá nomes às coisas construímos amarras, rótulos e restringimos a subjetividade humana.

O cinema pode ser considerado uma materialização da abstração do homem. A combinação entre som e imagem é capaz de proporcionar as mais diversas sensações e sentidos ao espectador. Produzidos por mentes humanas, toda narrativa fílmica é dotada de subjetividades. Os profissionais envolvidos na construção de uma história cinematográfica têm crenças, pensamentos, ideias e uma carga emocional diária nas suas vidas fora das telas. O nascimento de um filme pode iniciar em todo tipo de situação. Da conversa mais banal ao momento mais introspectivo do homem. No processo de criação até a finalização, imensuráveis subjetividades serão instauradas. A humanidade é mutante e as resultantes disso reverberam diretamente nesse mundo fantástico do cinema.

Tecnicamente, o cinema passou por inúmeras mudanças. Contextos históricos, financeiros, geográficos, culturais e tecnológicos foram modificando a forma de se fazer cinema. O som, particularmente, foi motivo de divergências e mudanças significativas. Em 1927 foi produzido *O Cantor de Jazz* – o primeiro filme considerado oficialmente sonoro – um marco para a produção cinematográfica e a inserção de sonoridades em narrativas fílmicas.

O som é fundamental na cognição humana. Através do som o homem comunicou, sobreviveu, construiu e sentiu. Fisicamente falando, uma sonoridade pode afetar um indivíduo de forma positiva ou negativa. O cérebro reage a propriedades distintas do som que reverberam no corpo e no emocional. Do som se fez a música – elemento fundamental da linguagem audiovisual e da cultura humana.

O cinema apropriou-se do som e amplificou seu poder metafórico. Cada narrativa cinematográfica terá em sua trilha sonora uma motivação subjetiva e ao mesmo tempo objetiva. Da articulação entre som e imagens o cinema criou o seu próprio real, mimetizando e subvertendo ao mesmo tempo nossas percepções e lógicas.

Do mundo fantástico do cinema surge *Guerra Mundial Z*. A história de um herói americano que vai salvar a Terra de um pandemônio zumbi. Gerry Lane (Brad Pitt), ex-agente da ONU, a principal esperança do governo americano para combater criaturas sobrenaturais poderosas e salvar o mundo. Ao longo desta pesquisa, pretende-se demonstrar que *Guerra Mundial Z*, dirigido por Marc Forster e sonorizado por Marco Beltrami, é mais que uma simples narrativa entre o herói e o inimigo. A sofisticada trilha sonora do longa-metragem é fundamental para a narrativa. Do mimetismo ao fantasioso, o som – elemento narrativo que desperta as criaturas – confere ao filme potencialidades significativas amplificadas.

Analisar o som de um filme às bases da semiótica não determina a pretensão de oferecer uma resposta definitiva. Ao contrário, o modelo peirceano tem pontos conceituais potentes que permitem ao espectador produzir seus próprios significados. Através das ideias de Peirce, pode-se compreender as práticas dos criadores da trilha sonora, além de apontar algumas formas do uso do som como signo na narrativa fílmica. Dessa forma, pretende-se compreender as potencialidades sógnicas do som na construção de sensações (primeiras) do espectador. Partindo da premissa que essas sensações são únicas, indissociáveis e legítimas.

A presente pesquisa será dividida em quatro partes. A primeira será apresentada uma breve relação do som com a humanidade em contextos culturais, históricos, físicos e psicofísicos. O segundo momento será subdividido em compreender características físicas da onda sonora, captar conceitos técnicos e subjetivos da música como construção cultural. Ainda será traçado um breve histórico da introdução do som no cinema da sua criação até a contemporaneidade e os profissionais responsáveis pela criação da trilha sonora. Em um terceiro momento, serão feitas análises pontuais dos sons de determinadas cenas de diversos filmes. Por fim, seguiremos para a análise do som no objeto empírico proposto, *Guerra Mundial Z*, dirigido por Marc Forster e sonorizado por Marco Beltrami.

2. O Som

As primeiras percepções da existência humana, primordialmente sensoriais, começam no útero da mãe a partir do quarto mês do feto quando ele desenvolve a capacidade de registrar o som. A partir desse período, o sistema auditivo começa a funcionar e ele consegue perceber, de forma primária, o ambiente sonoro intrauterino e das vibrações de sons externos. Os tipos de sonoridades registradas vão desde os movimentos corporais da mãe como batimento cardíaco, pulsação, respiração – estes mais presentes e constantes – até externas como vozes e outros sons.

As reações emocionais da gestante em relação aos sons que ela está exposta influenciam diretamente às respostas sensoriais e físicas do feto. Se uma determinada sonoridade provoca incomodo ou alegria, essas sensações serão transmitidas e podem ser percebidas através das variações cardíacas e movimentos do concepto.

Os monólogos direcionados ao bebê – principalmente oriundos da mãe - ao longo de sua gestação e os diálogos próximos à sua barriga auxiliam na construção linguística da criança. Essas ações reverberam “tanto para a relação emocional com a mãe como para o impulso motivador para a aquisição da linguagem” (ROEDERER, 1998, p.265). Após o nascimento, a primeira forma de comunicação com o mundo externo é através do choro e os sons, antes direcionados até o feto, viram um espécie de guia *memorístico*¹, ativando sensações diretamente ligadas ao som.

Antes da cognição da fala, a criança já percebe uma capacidade linguística através do som. Uma risada pode significar um agradecimento ou a expressão de um momento feliz e, por outro lado, o choro pode representar um desconforto ou uma necessidade. Ao longo da existência humana, essas manifestações sonoras expressam uma singularidade pessoal carregada de variáveis.

Desde o início da vida, o som fornece infinitas informações ao ser humano. O som diz muito sobre uma determinada coisa, mesmo que ela não esteja ao alcance da visão. Ao ouvir trovões, animais, gritos, manifestações ambientais audíveis - enfim todo tipo de sonoridade - um impulso inato associado à informação acionada pela linguagem provoca sensações e reações diversas. Diferente do sentido da visão, que possui pálpebras para vetar uma imagem que não deseja ser visualizada, a audição depende,

¹ Palavra de origem espanhola para designar a ação de memorizar ideias mesmo sem ter completa noção dos sentidos.

sobretudo, de mecanismos psicológicos que podem ajudar, ainda que de forma limitada, a filtrar aquilo que não quer ser ouvido.

O reconhecimento de um determinado som e a resposta inerente a ele vai se construindo com hábitos que se formam através da experiência e da parte sensorial do indivíduo. O filósofo Charles Sanders Peirce (1931), referência maior no campo da semiótica, afirma que o reconhecimento e interpretação de um determinado fonema ou som tem mais a ver com hábitos que se formam, ou seja, com mecanismos da ordem do terceiro² que ajudam a identificar determinada sonoridade. Por exemplo, ao escutar uma derrapagem, automaticamente imagina-se que um veículo freou ou acelerou bruscamente porque este som já vem com sentido construído pela experiência, mas antes da criação dos automóveis esse som simplesmente não existia. Peirce propõe uma reflexão acerca dessa relação entre humanos e suas respostas ao som:

Se, andando em um jardim em uma noite escura, você de repente ouvir a voz de sua irmã chorando para você resgatá-la de um bandido, você vai parar e raciocinar na questão metafísica de saber se é possível para uma mente causar ondas materiais para outra mente percebê-la? Se você o fez, o problema pode provavelmente ocupar o resto dos seus dias. (PEIRCE, 1931, tradução nossa)³.

Se o tempo for tomado por essa análise é possível que a garota não se salve. O som do grito da irmã é que vai ocupar a consciência e provocar uma ação do seu irmão. No entanto, o evento citado acima não representa o som como um significante ímpar, mas ilustra uma situação específica. O código sonoro possui diversas variáveis contextuais e históricas que possibilitam infinitas compreensões e resultantes. O teórico e músico Murray Schafer (1991) apresenta dados quantitativos de como os sons “disparados” ao ouvido humano foram se modificando à medida que as civilizações foram se transformando.

² Ordem do terceiro é uma derivação do conceito de terceiridade de Peirce. O conceito de terceiridade representa a construção do pensamento e da experiência traduzidos por meio da linguagem. O conceito será explicitado com maiores detalhes no capítulo 2.

³Do Inglês, “If, walking in a garden on a dark night, you were suddenly to hear the voice of your sister crying to you to rescue her from a villain, would you stop to reason out the metaphysical question of whether it were possible for one mind to cause material waves of sound and for another mind to perceive them? If you did, the problem might probably occupy the remainder of your days.” (tradução minha)

	Sons Naturais	Sons Humanos	Sons de Utensílios e Tecnologia
Culturas Primitivas	69%	26%	5%
Culturas Medieval, Renascentista e Pré-Industrial	34%	53%	14%
Cultura Pós Industriais	9%	25%	66%
Hoje	6%	26%	68%

Fonte: SCHAFER (1991, p. 128)

De maneira geral, é possível perceber que os sons chamados naturais foram se diluindo enquanto os sons tecnológicos foram crescendo de forma significativa. Já os sons humanos se mantiveram, mais ou menos, equilibrados. Murray também nomeia essas sonoridades de fundamentais e habituais que foram perdendo predominância ao longo dos tempos, mas não deixaram de existir. São oriundas da natureza como: água, vento, fauna, fenômenos da natureza entre tantos e, por isso, muito particulares de região para região. Esses são inatos e naturalizados pelo ser humano e compõem uma profundidade pessoal tão significativa que a ausência total deles poderia causar um vazio existencial ainda que os sons tecnológicos e de utensílios se sobressaíam.

As transformações industriais e tecnológicas promoveram o surgimento de uma série imensurável de novos sons, criando modificações constantes do espaço sonoro. Essa polifonia exprime vários tipos de situações sógnicas.

No universo imagético, analistas afirmam que figura e fundo coexistem, pois a primeira sem o segundo não teria sentido. Pode-se trazer para o mundo sonoro essa mesma relação com os sons tecnológicos e naturais respectivamente. Ainda que um predomine, ou seja, mais perceptível, o outro também se faz necessário para compor o que Murray chama de paisagem sonora. Para o músico e professor canadense esse conceito reflete as individualidades, as quantidades e preponderância sonoras em um determinado espaço. Ele ainda afirma que “o ambiente acústico geral de uma sociedade pode ser lido como um indicador das condições sociais que o produzem e nos contar muita coisa a respeito das tendências e da evolução dessa sociedade” (SCHAFER, 1997, p 23).

Já o músico experimentalista John Cage afirma que, na contemporaneidade, os sons urbanos já fazem parte desse universo de sons naturais e habitados. Ele descreve: “quando eu ouço o som do trânsito [...] eu tenho a sensação que um som está a atuar e eu amo a atividade do som. O que acontece é que ele fica ora mais alto, ora mais baixo, mais agudo, mais grave, longo, curto” (CAGE). Para o autor, o som do tráfego é natural e inerente aos novos tempos.

Desde 2006, a *soundmap Radio Aporee*⁴, em parceria com o Google, através da interface *Google maps*, faz uma espécie de cartografia sonora com abrangência mundial. Com um projeto aberto e colaborativo, o *site*⁵ busca conectar sonoridades ambientais através de localidades que podem ser acionadas em todos os locais onde houver marcações. Presente em todos os continentes é possível perceber as predominâncias sonoras de cada espaço, além de escutar diversos sons presentes no momento do acesso. Qualquer pessoa pode acionar um áudio da região que desejar ouvir ou mesmo adicionar um som de um espaço que ainda não seja contemplado pela *Radio Aporee*. Através desta ferramenta é possível perceber uma presença maciça de sons de utensílios e tecnológicos na maior parte do globo terrestre.

Essas singularidades e ao mesmo tempo pluralidades sonoras em relação ao ser humano e o espaço que ele ocupa são fundamentais para entender este universo e suas reverberações. Na série de documentários “Gafe Cinematográfica” (2011) o *mixador*⁶ de som José Luiz Sasso conta uma história que ilustra uma especificidade muito marcante em relação ao som e um determinado povo e sua cultura. Ele conta que quando foi editar um filme dirigido por um japonês que esse diretor mandou subir o *background*⁷ de uma forma que os diálogos ficaram em segundo plano. Ao questionar o oriental, Sasso afirmou que aquilo não era a forma que o cinema funcionava e o homem respondeu que era daquela maneira que o japonês ouve.

Para compreender melhor as variáveis sonoras algumas distinções se tornam fundamentais e classificações se fazem necessárias. Os sons podem ser categorizados por diferentes olhares: pelas suas características físicas, através da psicofísica, suas significações semióticas e semânticas e pelas suas qualidades estéticas.

⁴ A Rádio Aporee coletou um corpus abrangente de sons de todo o mundo graças a uma ampla comunidade de artistas, fonógrafos e indivíduos que trabalham com gravação de campo de som e tem proporcionado muitas ferramentas de colaboração para as práticas artísticas e pesquisas de campo.

⁵ <http://aporee.org/maps/>

⁶ Profissional de som responsável pelo controle e equilíbrio de volumes e para equalizar frequência: grave, média e aguda.

⁷ Em um filme, o *background* é o som ambiente de uma determinada cena.

A parte física ou também chamada de acústica define o que os sons são; a psicofísica explica como os sons entram e são percebidos pelo ser humano; a parte semântica e semiótica representam as possíveis leituras e significações e a estética refere a uma qualidade atrativa do som. Os dois primeiros elementos categóricos variam de acordo com a materialidade, espaço acústico e elementos corporais. Os últimos serão resultantes de experiência, repertório e carga emocional como mostram os dois exemplos a seguir:

Tipo de Som	Física e Acústica	Semântica	Estética
Buzina de Carro	Estado estacionário reiterativo, frequência predominante de 512 hertz; 90 decibéis	Saia do meu caminho Acabo de me casar	Aborrecido, desagradável Festivo, excitante!

Fonte: SCHAFER (2001, p. 209)

Nesse exemplo, em uma mesma sonoridade com as mesmas características físicas existe uma independência de fatores psicofísicos – ou seja, como o som adentra o corpo e como ele sente na sua materialidade. O contexto semântico é que vai atribuir uma singularidade representativa do som e, por consequência, sua estética. O som da buzina nesse caso atinge um extremo oposto mesmo apresentando as mesmas condições de emissão acústica. A próxima amostra sonora possui propriedades físicas distintas:

Tipo de Som	Física e Acústica	Psicoacústica	Semântica	Estética
Chaleira Fervendo	Faixa de mais de 8 mil hertz; som estacionário de 60 decibéis	Som sibilante de frequência aguda	Hora do chá	Agradável
Cobra Sibilante	Faixa de mais de 7,5 mil	Som sibilante de frequência	Cobra preparando	Amedrontador

	hertz; som estacionário de 55 decibéis	aguda	para dar o bote	
--	--	-------	-----------------	--

Fonte: SCHAFER (2001, p. 210)

Desta vez, foram apresentados sons de emissores completamente distintos, com características físicas intimamente diferentes, mas que serão percebidas pelo corpo de maneiras igualitárias. Sendo assim, a semântica e o sentido estético somente serão diferenciados se o receptor souber a origem do som. Caso contrário, eles perdem sua identidade e nem o ouvido mais treinado e aguçado será capaz de perceber a diferença apenas pelas variáveis físicas. Uma chaleira fervendo pode ser uma cobra perigosa ou vice-versa.

Diversas partes do corpo ressoam de formas distintas, com maior ou menor intensidade, dependendo das singularidades e qualidades do som. O som da chuva para algumas pessoas traz tranquilidade; o de gotejar pode incomodar profundamente; a geladeira quando silencia seu motor parece trazer paz ao ambiente, já o som de unhas e objetos pontiagudos em atrito com a lousa causa uma inquietação quase unânime.

As transformações tecnológicas e humanas ao longo de sua história influenciaram diretamente na construção, na alteração e na compreensão dos sons. A crescente presença das tecnologias e suas possibilidades propiciam um aumento imensurável de signos e, conseqüentemente, a necessidade de compreendê-los. “Cada tipo de signo serve para trazer à mente objetos de espécies daqueles revelados por um outro tipo de signo” (PEIRCE, 1931). O som como signo possibilita infinitas possibilidades de representação e percepção.

2.1 Propriedades físicas do som

A física do som, por vezes, é acionada em artigos acadêmicos em diversas áreas de conhecimento. Fonoaudiólogos e fisiologistas analisam aspectos da fala como correção de dicção, questões relacionadas à audição e até situações relativas ao sono. Engenheiros acústicos precisam compreender aspectos físicos do som para configurarem de maneira mais adequada os espaços destinados a gravações, *shows* e a aparelhagem técnica necessária para cada tipo de espaço. Engenheiros aeronáuticos avaliam a periculosidade do som em áreas onde aviões caças supersônicos fazem pousos e quais medidas devem ser tomadas para minimizar esses riscos. Médicos conseguem

diagnosticar possíveis doenças do coração e dos pulmões pela medição do som. No cinema, a apropriação de conhecimentos da física do som pode ajudar a entender diversas facetas do universo fílmico como: intencionalidades e funções técnicas e semânticas das sonoridades, assim como suas reverberações.

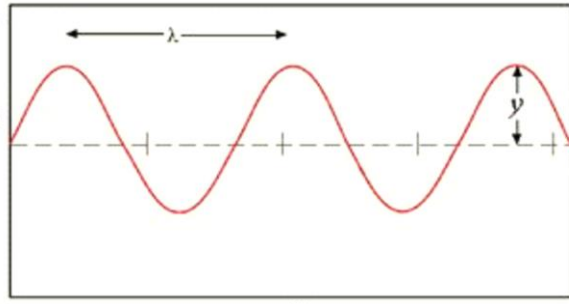
Comparando os sentidos da visão e da audição a imagem entra por processamento neural, já o som além da penetração mental, entra no ser humano também fisicamente e, por isso, de uma forma mais invasora, com maior poder de preenchimento.

Para compreender as características do som duas áreas de pesquisas são fundamentais: a acústica que é área da física que estuda o som e a psicoacústica que é o ramo da psicofísica que estuda a relação de estímulos sonoros com as sensações auditivas. Estes dois campos do conhecimento contribuem no entendimento das potencialidades da onda sonora.

O som é formado por ondas vibratórias. Essa onda é a variação periódica de uma grandeza física. Essa ondulação sonora é sequenciada de impulsos e repousos – que representam ascensão e quedas cíclicas. José Miguel Wisnik usa uma metáfora corporal para definir que “a onda sonora obedece a um pulso, ela segue o principio da pulsação” (WISNIK, 1989, p.19). O som consegue ressoar no corpo humano através da propagação por meios materiais como o ar e água. É importante ressaltar que o som não arrasta partículas, mas faz com que essas vibrem e conduzam. A velocidade de propagação no ar é de 343 m/s⁸ e na água 1482 m/s. Até por isso, o feto imerso em líquidos tem certa facilidade de ouvir sons internos e externos.

A onda sonora é formada por três pontos fundamentais: a crista que representa o topo da onda, o vale que é o ponto de menor intensidade e o nível médio que é a parte intermediária entre crista e vale. A distância entre dois vales ou duas cristas é chamada pelos físicos de comprimento de onda (λ), já o espaço entre um vale ou a crista e o nível médio é definida como amplitude (y).

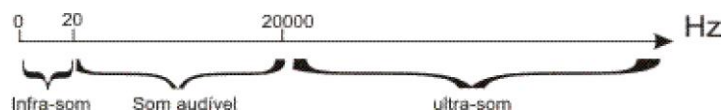
⁸ De acordo com a física a velocidade de propagação de uma onda sonora é medida em metros por segundo.



λ – Comprimento

y - Amplitude

Outras duas propriedades do som são fundamentais: a frequência e o período. A primeira é medida em Hertz⁹ e determina o número de oscilações da onda por segundo. Já o período é o intervalo de tempo para que um ciclo seja completo e é medido também em segundos. Dentro das condições de frequência existem os sons puros que possuem apenas uma frequência (por exemplo, o som de diapasão) e os sons complexos compostos por várias frequências (exemplo o som de um trompete) As variações de frequência, sobretudo em grandes escalas, interferem diretamente nas condições de escuta humana. “Certamente, várias partes do corpo ressoam em diferentes frequências, algumas na faixa audível e outras abaixo ou acima dela” (SCHAFER, 2001, p.157). Uma pessoa com capacidade auditiva considerada normal consegue captar frequências que variam entre 20Hz e 20000Hz. As ondas com frequência inferior a 20hz são chamadas de infrassom e acima de 20000hz ultrassom. De modo que:



As quatro grandezas variáveis da onda sonora, nomeadas pelos teóricos da física de comprimento, amplitude, frequência e período determinam três características do som. Intensidade e altura são propriedades mais identificáveis até ao ouvido menos treinado. A terceira qualidade o timbre já requer um repertório sonoro mais avançado por parte do ouvinte.

A intensidade de uma onda sonora é determinada pela quantidade de energia que ela transporta e transfere para uma área de uma superfície que pode absorvê-la ou

⁹ O hertz é nomeado em homenagem ao físico alemão Heinrich Rudolf Hertz.

simplesmente ser atravessada. A intensidade varia proporcionalmente de acordo com as oscilações da amplitude e permite caracterizar se um som é “forte” ou “fraco” definindo as variações de volume.

As fontes emissoras e receptoras interferem diretamente no nível sonoro. Por exemplo, determinados altos faltantes enviam som somente em uma direção, já alguns dispositivos tecnológicos conseguem preencher os espaços em sua totalidade com áudios bem distribuídos. Os locais onde o som é reproduzido interferem diretamente na intensidade, como logradouros muito abertos, que a sonoridade se dissipa com mais facilidade, e outros muitos fechados, que podem produzir ecos. Em resumo, cada lugar pode interferir em grandes proporções na intensidade do som.

O ouvinte quanto mais próximo da fonte sonora maior o volume captado por ele de forma logarítmica. O aumento da intensidade do som amplia o número de impulsos transmitidos intensificando a atividade neural pelo aumento da velocidade de ação de cada neurônio e/ou pela quantidade de neurônios ativados.

A altura sonora é determinada pela frequência da onda e atribui ao som uma variação mais grave ou mais aguda. Quanto maiores foram as oscilações ondulatórias mais agudo o som ficará e na medida inversa mais grave. Respectivamente, é comum atribuir as adjetivações de fino e grosso a essas variações. O som grave sugere uma força gravitacional que atribui um peso maior à matéria. Já o som agudo sugere velocidade e esvaziamento até sua total perda.

A altura de um som pode acionar mudanças físicas e psíquicas. Os ritmos sanguíneos e cerebrais podem somatizar frequências muito extremas, mesmo que o indivíduo nem seja capaz de perceber esses sons.

O timbre corresponde ao conjunto de duas ou várias ondas sonoras simultâneas que formam um som específico, permitindo diferenciar as fontes sonoras emissoras. Essa propriedade é capaz de distinguir dois ou mais tipos de sons – emitidos por diferentes instrumentos ou mesmo iguais desde que tenham afinações distintas – com intensidades e alturas iguais.

Pelo timbre conseguimos diferenciar se o som é de um violão ou piano, da mesma forma que, em ouvidos mais treinados, é possível perceber quais os instrumentos estão presentes em uma canção. A diferenciação e até mesmo o nível de apreciação de um timbre varia muito de indivíduo para indivíduo e seu repertório até porque “são feixes de onda mais densos ou mais esgarçados, mais concentrados no grave ou no agudo, são em suma os componentes da sua complexidade produzida pelo

objeto que a gerou que dão o som aquela singularidade colorística” (WISNIK, 1989, p.24).

De acordo com o professor de física e psicofísica Juan Roederer (1998), existe uma espécie de hierarquia de percepção psiconeural humana de intensidade, altura e timbre:

Na percepção sonora, o primeiro e mais “primitivo” elemento de entrada a ser reconhecido pelo sistema nervoso provavelmente é a intensidade, com o seu correlato perceptivo, o volume. Esse correlato não depende muito de nenhum outro detalhe de estrutura do estímulo, exceto do fluxo total de energia acústica. O próximo elemento auditivo de entrada a ser considerado é a periodicidade do som (representada pela distribuição espacial dos máximos de ressonância, ou pela distribuição temporal de pulsos neurais). Desse processo de reconhecimento é extraída a sensação de altura subjetiva. O terceiro nível de refinamento é a consideração do espectro de potência do som, que leva à sensação de timbre. (ROEDERER, 1998, p.220).

É possível perceber que à medida que a relação de entrada do som com o homem vai se aprofundando, mais fluídas e subjetivas se tornam as respostas e percepções. Portanto, mais pujante a necessidade de entender suas potencialidades e seus direcionamentos. A tríade composta por fonte, meio e receptor é determinada pelas características e condições que os sons são emitidos provocando estímulos de entrada no cérebro, acionamento do sistema límbico ¹⁰e respostas manifestadas por sensações como medo, prazer, tristeza, alegria, etc.

No som, existe também certo tipo de movimento temporal em um ponto material que se repete sempre chamado período ou vibração. Quando a sonoridade estabelece essa repetição equilibrada chamamos de sons periódicos como a música (veremos no tópico a seguir). Àqueles que não seguem essa periodicidade são chamados de ruídos.

O ruído é determinado por vibrações não periódicas que variam frequências normais para o ouvido humano. No cotidiano, essas ranhuras sonoras estão presentes em todo espaço e tempo e rompem com as sonoridades “limpas”, criando impertinências às ordenações sonoras. Segundo o filósofo Edgar Morin (2013), existe ainda outra categoria que ultrapassa o estranhamento causado pelo ruído. As turbulências são capazes de interromperem até o sistema sonoro mais estruturado.

Nos debates acerca do som, John Cage apresenta um pensamento de extrema complexidade, delicadeza, mas altamente significativo. Cage afirma que não existe o

¹⁰ Sistema Límbico – Parte do cérebro composta de neurônios responsável pelas emoções e comportamentos sociais.

silêncio absoluto. O homem é um constante construtor e reproduzidor de sons e uma das motivações menos atentadas é a capacidade que as sonoridades têm de fazer companhia ao indivíduo solitário (principalmente o ocidental). Quando a morte chega, ela cristaliza o silêncio, por isso recusar o som é abrir mão da própria vida. Mesmo em momentos de socialização, é perceptível a necessidade da fala e o silêncio representa a interrupção da comunicação. Se alguém se cala o outro trata logo de dizer algo.

O silêncio também é semântico. Quando o silêncio precede o som a sensação que seguirá será carregada de maior expectativa e tensão; e quando ele interrompe o som cria-se o fator surpresa, valorizador das sonoridades. “Portanto, embora obscuramente, o silêncio soa” (SCHAFER, 2001, p.355). Existe som dentro do silêncio.

A experiência de Cage na câmara anecoica ¹¹na Universidade de *Havard* provoca o questionamento ao engenheiro local de que sonoridades eram aquelas que Cage havia ouvido, já que aquela sala é configurada para ter um ambiente tão silencioso quanto possível. “Quando eu os descrevi para o engenheiro responsável, ele me informou que o agudo era o meu próprio sistema nervoso em funcionamento, e o grave era o meu sangue circulando” (CAGE apud SCHAFER, 1991, p. 130). Cage concluiu: “O silêncio não existe. Sempre está acontecendo alguma coisa que produz som” (CAGE apud SCHAFER, 1991, p. 130).

O experimento de John Cage salienta o quanto o ambiente pode interferir nas características do som. Como qualquer onda, as sonoras podem ser impactadas por obstáculos fixos como paredes, por exemplo, fazendo com que elas sejam rebatidas. Essa reflexão muda a direção da onda, mantendo sua velocidade de propagação, frequência e até o mesmo comprimento. No entanto, esse som chega de forma diferente. Quando a barreira é distante da fonte emissora, um efeito muito comum é o eco, que sugere uma repetição multidimensional. Na física, o som enviado é chamado de som direto e sua resultante de som refletido.

Quando um receptor qualquer capta um som em um determinado ambiente, a durabilidade desta sonoridade é aproximadamente de 0,1 segundos. Esse intervalo é conhecido como persistência acústica. Se o som refletido for inferior ao som direto, outro efeito ocorrerá chamado reverberação. A reverberação é, portanto, um decréscimo da energia da onda sonora emitida até sua reflexão. O som, de certa forma, dissolve no

¹¹ Uma câmara anecoica (sem eco) é uma sala projetada para conter reflexões, tanto de ondas sonoras quanto eletromagnéticas. Elas também são isoladas de fontes externas de ruído

ambiente. Os engenheiros acústicos ainda precisam se preocupar com ruídos externos e internos, configurações espaciais e várias outras demandas que o lugar exigir para um som de qualidade.

Roederer (1998) resumiu da seguinte maneira essa relação entre a fonte emissora dos sons, seus meios e variações, assim como as respostas do receptor humano.

	Sistema	Função
Fonte	Mecanismo de excitação Elemento Vibrante Ressonador	Suprimento de energia Determinação das características do som fundamental Conversão em oscilações de pressão do ar (ondas sonoras), determinação final das características do som
Meio	Meio propriamente dito Fronteiras	Propagação sonora Reflexão, absorção, reverberação
Receptor	Tímpano Ouvido interno Sistema Nervoso	Conversão em oscilações mecânicas Seleção de frequências primárias, conversão em impulsos nervosos Processamento, configuração, identificação, armazenagem e transferência para outros centros cerebrais

Fonte: ROEDERER (1998, p. 20)

Através das classificações de Roederer (1998), pode-se pensar o som em duas categorias. Aquelas de primeira ordem: o som e o seu processamento como ele é. De segunda ordem: o processamento neural. O homem é exposto cotidianamente por sons multidimensionais, complexos e sobrepostos, quando passíveis de captação ele interpreta e ressignifica tais sonoridades. Wisnik (1989) completa afirmando que “Os sons são emissões pulsantes, que são por sua vez interpretadas segundo os pulsos corporais, somáticos e psíquicos” (WISNIK, 1991, p.20).

A durabilidade do som para o homem é tanto quanto ele pode lembrar. Ela pode dissolver em uma fração de segundos ou perseguir a memória humana pelo resto de sua vida. Os sons desgastam-se, renovam-se, modificam-se, são cíclicos e únicos. Os conceitos de primeiridade, segundidade e terceiridade – de Peirce - resgatados pelo filósofo francês Gilles Deleuze (2005) podem ser apropriados para um maior entendimento dessa relação. Deleuze aponta:

a primeiridade (algo que só remete a si mesmo, qualidade ou potência, pura possibilidade); a segundidade (algo que remete a si apenas através da outra coisa, a existência, a ação e reação, o esforço-resistência); a terceiridade (algo que só remete a si relacionando uma coisa a outra coisa, a relação, a lei, o necessário) (DELEUZE, 2005, p.43)

O som existe por si mesmo, e ele não pede passagem para penetrar o mais íntimo do homem, ele interpenetra nossos corpos e nossas mentes e a eles o homem reage, interpreta e ressignifica de infinitas maneiras. O som chega “aos ouvidos, passa-se do não significado ao significado, acionando-se, primeiro, a afetividade do receptor, e só depois a sua inteligência” (BETTON, 1987, p.42).

Peirce acrescenta ao som o poder de criar sensações através de vibrações que na força mais bruta penetra o corpo humano. Esse tempo de duração é a própria segundidade. A percepção de timbre, ritmo, nitidez e outras qualidades entram no campo da terceiridade, pois exigem repertório e experiência.

Na música, o processo de orquestração possibilita a organização de toda essa infinidade de sonoridades para que elas sejam percebidas na sua singularidade, atribuindo uma sensação de textura de sons que não viram somas, mas ao contrário viram imparidades musicais.

2.2 A Música

A etimologia da palavra música vem do grego *mousiké*: a arte das musas. Perpassando por diversos teóricos como Charles Peirce, Murray Schaffer, John Cage, Juan Roederer, José Miguel Wisnik, entre outros – que fizeram abordagens reflexivas sobre o assunto – o conceito de música fica altamente fluído, com sentidos distintos e complementares ao mesmo tempo. Os gregos utilizavam o vocábulo para designar um coletivo que incluía a poesia, a dança e os sons. Os primeiros músicos dançavam e entoavam coros a partir de palavras ritmadas. Ao longo da história da humanidade a experiência musical e sua representatividade indicam uma variação determinada por condições culturais e históricas em permanentes variações. A ideia de música produzida, através de dispositivos musicais, por um grupo ou indivíduo foi reproduzida de infinitas maneiras com imensuráveis intenções e significados.

Nos estudos da acústica, os instrumentos musicais que produzem ondas são chamados de fontes sonoras. Os mais usuais são classificados, de acordo com o sistema *Hornbostel-Sachs*¹², por cordas vibrantes como o violão, piano e as cordas vocais, etc; tubos sonoros incluem órgão, flauta, clarineta, etc; membranas e placas vibrantes como tambor, bateria, etc e hastes vibrantes, por exemplo, o diapasão, triângulo, etc. No entanto, constantemente instrumentos são (re)criados e customizados possibilitando uma experimentação sonora e amplificação imensurável de sonoridades distintas, já que cada mínima diferença em uma fonte emissora de som resulta em uma combinação de ondas variadas. Por exemplo, o comprimento de um instrumento musical determina diretamente a frequência de suas ondas emitidas. Comprimentos maiores estão ligados a frequências menores.

As composições musicais são resultantes dessas distinções físicas, mas também das respostas psicofísicas do indivíduo ao som, acompanhado de seus códigos culturais, e das qualidades acionadas na manipulação do instrumento musical. Quando se fala do estímulo cerebral através de sons, em um primeiro estágio, o processo natural segue um caminho único e vai ganhando contornos ímpares. Juan Roederer descreve como as sonoridades adentram o corpo até a percepção humana:

¹² É um sistema de classificação de instrumentos nas categorias cordas, tubos, membranas e hastes criado por Erich von Hornbostel e Curt Sachs.

O tímpano que capta as oscilações de pressão da onda sonora que atinge o ouvido e as converte em vibrações mecânicas que são transmitidas por meio da ligação [...] do ouvido interno ou cóclea, no qual as vibrações são classificadas como uma imagem de detalhes auditivos em certa área do córtex [...] identificada, armazenada na memória e eventualmente transferida para outros centros do cérebro. Esses últimos estágios levam à percepção consciente dos sons musicais. (ROEDERER, 1998. p 19).

A percepção musical nasce de um processo cognitivo em que a informação sonora chega até o cérebro e fica armazenada. Esse sinal acústico é (re)acionado, (re)analisado, (re)interpretado e constantemente comparado. Murray Schaffer entende o homem como um ser antientrópico capaz de transformar os “acazos sonoros” em um sistema mnemônico viabilizador da criação musical. Como se os sons fossem arquivos guardados de forma desorganizada e o cérebro fosse um articulador capaz de ordená-los com um propósito e sentido pretendido. O funcionamento neural para a estruturação musical é semelhante ao da construção da linguagem, ainda que semanticamente a música esteja em um outro domínio. No entanto, a diferença entre o “dizer algo” da linguagem falada e da música, quando um complementa o outro através da música vocalizada, a mensagem amplifica suas possibilidades de significações e intencionalidades. A música parece evocar uma afetividade maior que o entendimento da informação contida na canção.

A música não denomina objetos, fatos e acontecimentos como a linguagem verbal o faz, “mas aponta com força toda sua para o não-verbalizável; atravessa certas redes defensivas que a consciência e a linguagem cristalizada opõem à ação e toca em pontas de ligações efetivas do mental do corporal, do intelectual e do afetivo.” (WISNIK, 1989, p.28). É perceptível a dificuldade de comunicar toda a emoção que a música pode provocar. O discurso sempre parece frágil e repleto de fendas quando se quer descrever as sensações e os sentidos proporcionados por uma música.

Jacques Aumont(2010) afirma que esse sentido criado pela música não é oriundo de uma relação com o real, mas sim acionado por uma convenção de códigos. Ao comparar as canções de Debussy e Moussorgsky, mesmo a um ouvido não treinado, é possível perceber contornos suaves, longos, graves e lentos no primeiro e linhas fortes, curtas, agudas e rápidas no segundo. A leitura dessas músicas, às mais diferentes e semelhantes pessoas, proporcionarão imensuráveis reações do *pathos* humano. A oratória *Um Sobrevivente de Varsóvia*¹³, de Schoenberg, executada para um público

¹³ *Um sobrevivente de Varsóvia* teve origem numa encomenda da bailarina e coreógrafa russa Corinne Chochem (1905-1990) com a intensão de prestar homenagem às vítimas do holocausto. Como ponto de

majoritariamente formado por judeus pode indicar uma homenagem à memória das milhares de vítimas do holocausto, como pode acionar sentimentos dolorosos, da mesma maneira que pode ser entendida apenas como uma composição intensa.

Esse jogo que a música estabelece com o indivíduo, através dela mesma, mas também em composição com o texto, a imagem e o movimento possibilitam um universo polifônico muito particular como destaca Ney Carrasco:

[..] a música é capaz de provocar respostas emocionais imediatas, agindo diretamente sobre a nossa sensibilidade [...] é possibilitado pela propriedade polifônica da música, que pode associar-se a uma ação ou pensamento da mesma maneira que se associa ao movimento visível[...] ela gera resposta emocional, por meio de um envolvimento que só ela possui. (CARRASCO, 2003. P.27)

A música é invasora, toma o corpo como receptáculo, age sobre ele na forma de recorrências e organização, atravessadas por impertinências e surpresas, criando um (des)equilíbrio. “Os sons entram em diálogo e exprimem semelhanças e diferenças na medida em que põem em jogo a complexidade da onda sonora. É o diálogo dessas complexidades que engendra as músicas” (WISNIK, 1989, p.26). O corpo humano reage à música, em partes, por padrões de batimentos e pulsação somáticos. Os músicos afinavam seus instrumentos baseados em padrões de frequência temporizados no ritmo sinusal e da pulsação sanguínea. O metrônomo¹⁴, utilizado por compositores, inscreve uma temporalidade essencial para se criar uma estética musical.

Entende-se por qualidade os acordes, timbres, ritmos e outros diversos elementos que adicionem características estéticas à composição. José Miguel Wisnik destaca a importância dessas qualidades na criação de uma pluralidade sonora:

Através das alturas e durações, timbres e intensidades, repetidos e/ou variados, o som se diferencia ilimitadamente. Essas diferenças se dão na conjugação dos parâmetros e no interior de cada um (as durações produzem as figuras rítmicas; as alturas, os movimentos melódico-harmônicos; os timbres, a multiplicação colorística das vozes; as intensidades, as quinças e curvas de força na sua emissão). (WISNIK, 1999, p. 26).

partida para explicar a sua ideia, Chochem enviou a Schönberg um hino ídiche e a tradução em inglês. O compositor aceitou o desafio, mas o projeto não se concretizou por falta de verbas. Foi após uma encomenda da Fundação Kussevitzky, maestro a quem a obra é dedicada, que Schönberg a pôde concretizar em Agosto de 1947. (<http://www.casadamusica.com/pt/artistas-e-obras/obras/u-sobrevivente-de-varsovia-arnold-sch%C3%B6nberg#tab=0>)

¹⁴ O metrônomo é um dispositivo que mede o tempo de condução de uma música.

Uma canção já possui como característica geral um aspecto intervalar em que o tempo é modificado seguindo um padrão próprio da música. O relógio tem uma medição de tempo com intervalos sempre idênticos. A cada deslocamento do ponteiro o tempo/ritmo será sempre igual. Na construção musical essa métrica é adequada à intencionalidade do compositor de modo a criar um ritmo específico. Esse tempo pode ser extensivo ao tempo cronometrado, mas também (des)acelerado ao tempo cronológico.

A palavra ritmo é derivada do grego *rhuthmós* - aquilo que se move e flui. Direção e tempo estão tangenciados e atravessados na construção rítmica. Dentro das possibilidades rítmicas, a (ir)regularidade é a delimitação maior de uma camada de várias categorias possíveis de ritmos. Uma sequência rítmica pode ser linear e acidental; promover repetições e diferenças; contornos e rupturas; pode ser contínua e descontínua; pode ser organizada e desorganizada. A desordenação das sonoridades musicais proporciona os contra-ritmos e os efeitos, aumentando a gama de possibilidades sonoras.

O ritmo parece apontar um caminho por onde o criador quer conduzir sua canção. Essa direção é, quase sempre, permeada por um *ictu* sonoro. Os ataques dentro de uma música são aqueles instantes que existem variações bruscas da sonoridade. O silêncio cortado por um som intenso; o som forte tranquilizado por um suave. Todo instrumento pode atacar de forma mais ou menos intensa. A experiência proporcionada pelo ataque costuma conferir certo dinamismo à música.

A sensação de dinâmica também é resultado de outra qualidade: a melodia. Esse elemento nasce da estrutura criada pela combinação e sucessão ímpar de multi sonoridades. Os acordes acionados nos instrumentos dão o esqueleto de uma melodia. A identificação de qualquer canção passa por sua melodia. Por mais que uma pessoa não saiba a letra – se houver vocalização -, ou mesmo reproduzir igualmente as sonoridades de uma música, é possível que ela consiga balbuciar com certa verossimilhança a melodia desta canção por mais complexa que ela seja.

Na música complementada por letra e vozes, a melodia produz uma subjetividade mais potente que a efetividade da informação da palavra cantada. Por vezes, é possível perceber pessoas cantando, de forma efusiva e emocional, uma canção sem a menor atenção ou compreensão das informações contidas nos versos vocalizados. A melodia infere à música uma textura que aciona certa resposta emocional ao ouvinte, dependendo diretamente da intenção do compositor dessa canção. Essa textura é oriunda

de: graves e agudos; sons fortes e suaves; de sons curtos e longos; rápidos e lentos. A textura nasce, principalmente, da combinação da melodia e do ritmo e traz à canção potências sugestivas de sensações.

O timbre, que Wisnik atribui a característica imagética da cor, é mais perceptível a um ouvido humano quanto mais aguçado for o seu repertório. Uma experiência auditiva muito particular. A música permite sobreposições sonoras, criando uma estrutura de sons que é possível que cada instrumento seja identificado pelo seu timbre, mesmo em uma frequência e amplitude idênticas, Vozes também possuem timbres diferenciados. Essa relação sinestésica do som com a cor é pré-sentimentalizada como Júlio Pinto explica:

Um mero pré-sentimento pode ser um signo. Quando um cego diz que pensa que a cor escarlate deve ser algo parecido com o som de um trompete, ele percebeu bem essa obviedade e o som é certamente um pré-sentimento, mesmo que a cor não o seja. Algumas cores são chamadas de tristes, outras de alegres. O sentimento dos tons é ainda mais familiar, isto é, os tons são signos de qualidades viscerais de sensação. (PINTO, 2016, p.6)

Combinados com imagens mentais, os sons e seus timbres dão cores às coisas. As sonoridades de instrumentos distintos são associadas comumente a cores singulares, guiados por códigos construídos pela experiência musical humana. O timbre, talvez, seja a qualidade que menos dependa da informação da onda sonora e mais de terceirezas.

Por outro lado, as intensidades dentro de uma música conferem a ela a ideia grandezas de forças e, por isso, reverberam distintamente de acordo com as propriedades da onda. Sons fortes podem ser vivos, mas trágicos; alegres, mas dolorosos. Sons fracos podem exprimir morte e tranquilidade; paz e dor; sempre imprimindo camadas distintas de particularidades semânticas. A intensidade contribui ainda para que a música tenha balanço, suingue e levada.

Murray Schaffer (1991) faz um relato de uma aula em que ele explica todas as variantes qualitativas da música aos seus alunos e pede uma resposta conclusiva sobre o conceito final de música. As respostas de seus alunos foram: “música é alguma coisa que você gosta; música é som organizado com ritmo e melodia. música é som agradável ao ouvido; música é uma arte; música é uma atividade cultural relativa ao som” (SCHAFFER, 1991, p. 25).

Após discutir todas essas ideias, Schaffer e sua turma de discentes chegam a um meticuloso conceito que a música é uma organização de sons, podendo ou não ter ritmo

e melodia, com a intenção de ser ouvida. O docente argumenta, salientando a questão da intenção, que uma pessoa qualquer pode pegar uma lata de lixo e fazer uma música e o que separa esse “compositor” do lixeiro que não o faz no seu dia a dia é a questão da intenção. Já o músico experimental John Cage sempre pretendeu romper com o conservadorismo conceitual da música, dissolvendo qualquer limite composicional. Para ele os sons cotidianos, como as sonoridades do trânsito, também são elementos musicais. Cage ainda acrescenta como elementos potentes na ampliação de novas formas musicais: o improvisado; a fusão de elementos sonoros de outras culturas; a introdução de ruídos e efeitos; ou seja, a experimentação dos sons.

A dimensão sensível do sonoro reverbera no corpo e na mente, acionando possibilidades subjetivas que vão além do compreensível. No universo fílmico, o som e a música penetraram a imagem, como um Cavalo de Tróia, e possibilitaram uma transformação econômica e signífica do cinema.

2.3 A História do Som no Cinema

A palavra cinema nasce do grego *Kinema*: movimentos. Um filme desloca de um ponto a outro: do significativo ao significado, do objeto ao signo, do emotivo ao intelectual, do ponto zero à narrativa, através de uma significação sempre transitória. Pensando o cinema como uma indústria de entretenimento, a primeira exibição comercial foi em 1895 e a introdução do som apenas em 1927. Há alguns anos o termo cinema tem se fundido com a nomenclatura audiovisual porque o som se tornou um dos elementos constituintes e fundamentais das produções cinematográficas.

O início da história cinematográfica possui algumas divergências em diversos registros. Em 1889 Thomas Edison criou o cinetofonógrafo¹⁵ que possibilitava a exibição individual de um minuto e meio de imagens em movimento dentro de uma caixa. Os americanos, principalmente, consideram essa data o ponto de partida do cinema, por outro lado, existe uma corrente forte de teóricos que defendem o marco zero a data de 28 de dezembro de 1895, quando a exibição fílmica deixou de ser experimental e passou a ser comercial. Neste ano, os irmãos Louis e Auguste – conhecido como os irmãos *Lumiere* – perceberam as potencialidades e as limitações do aparato inventado por Edison. A maior preocupação dos dois era a adaptação necessária para tornar a exibição coletiva e rentável. No dia 13 de fevereiro de 1985, eles

¹⁵ Era uma câmera capaz de sensibilizar uma película de celuloide de 35 mm de largura e com quatro perfurações de lado de cada lado do fotograma. (SABADIN, 2000, p.35)

patentaram o cinematografo ¹⁶e, no fim deste ano, o Grand Café, em Paris, recebeu 100 pessoas para uma projeção de 20 minutos sem sons.

Segundo Costa (1987), a lógica do cinema é, primeiramente, comercial. Toda a transformação mecânica visava uma ampliação do número de espectadores contemplados, solidificando uma indústria cinematográfica e seus lucros. Os Estados Unidos, em 1916, já dominavam 85% do mercado mundial e 98% do mercado local. Nesse período, surgem as grandes produtoras. Os produtores medianos foram fagocitados pelos *trustes* americanos que eram financiados por capital privado, sobretudo por bancos. O império filmográfico de *Hollywood* ia sendo construído. A Alemanha, apesar da derrota na primeira guerra, era o segundo polo cinematográfico com viés mais experimental e artístico, mas com poder comercial irrisório diante da hegemonia norte-americana.

O cinema americano instaurava uma nova ordem econômica do entretenimento, uma “incipiente indústria cultural que embaralhava povos e culturas, transformando-os em itens de consumo das massas e redefinindo sensibilidades”. (CARVALHO, 2016, p.6).

Para o crítico Gérard Betton (1987), o cinema nunca foi mudo de fato, mesmo com as faltas dos sons originais dos diálogos, os intertítulos, a ausência dos sons ambientes, sempre havia alguma sonoridade, até mesmo do público porque isso interferia na percepção do filme. Nas salas de exibição, existiam orquestras e pianistas que tocavam músicas aleatórias sem sincronia e impensada como elemento narrativo. Algumas empresas comercializavam partituras para cineastas. O crítico Anatol Rosenfeld (2002) acreditava que essas orquestras eram estratégicas para minimizar o incomodo ruído dos colossais projetores.

No entanto, na década de 1920, em que já se vislumbrava a possibilidade de um cinema sonoro diegético¹⁷, algumas “vozes” não se calaram e manifestaram suas preocupações com essa novidade. No manifesto dos cineastas russos Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov, de 1928, as principais preocupações eram da sonorização sem critério e sem sentido narrativo, o que poderia acabar com o cinema e o conceito de

¹⁶ Desenvolvido sob encomenda pelo engenheiro parisiense Jules Carpentier, o Cinematógrafo era uma caixa de madeira equipada com uma lente em sua parte dianteira e uma pequena manivela ao lado direito. (SABADIN, 2000, p.48)

¹⁷ Palavra de origem grega, *diégesis* significa contar ou narrar uma história. Platão definia diegese como o relato de uma história pelas próprias palavras do relator. No cinema, a diegese se refere a elementos que ocorrem dentro da ação narrativa. Por exemplo, uma cena que toca uma música quando o personagem ligou o rádio. Essa música é diegética porque faz parte da ação narratológica.

montagem clássica. O manifesto “tentava explicitamente canalizar o uso do som na direção do contraponto, do conflito entre trilha sonora e ótica, visando garantir a primazia da montagem como princípio organizador e estético do filme”. (COSTA, 1987). *Charles Chaplin* declarou-se totalmente contra a introdução do áudio no cinema. Ele chamou de “os *talkies*” àqueles, que para ele, destruiriam a arte cinematográfica, usurpando a beleza do silêncio.

O alto investimento e os lucros alcançados pelo cinema norte-americano logo tiveram uma queda diante do cenário imposto ao país na década de 1920, sobretudo com a quebra da bolsa em 1929. A tentativa de manter o público fiel ao cinema foi justamente a aposta no filme sonoro como trunfo comercial. A produtora *Warner* encontrava-se à beira da falência quando resolveu produzir o primeiro filme sonorizado em 1927, *O Cantor de Jazz*(1927), de *Alan Crosland*. A resposta dos espectadores foi positiva e muito acolhedora o que resultou o retorno do público às salas de exibição de filmes e criou um marco na história cinematográfica:

A revolução do som proporcionou à atividade cinematográfica a grande solução para a crise que ameaçava os filmes desde o início dos anos 1920, atraindo milhões para as bilheterias. Se em 1922, foram vendidos, nos Estados Unidos, 40 milhões de ingressos semanais, em, 28 – ano 1 do cinema falado – este número subiu para 65 milhões, passando para 95 em 29 e 110 milhões em 1930. (SABADIN, 2000, p. 246).

O Cantor de Jazz apresentou ao mundo o substituto das orquestras, o vitaphone¹⁸. O filme *O Cantor de Jazz* não havia ainda subvertido totalmente a lógica do cinema mudo: a pantomina¹⁹, as legendas e ausência total de diálogos, acrescido pelas músicas acabara por criar um longa híbrido. O espectador é convocado para um jogo fílmico. Durante os 15 primeiros minutos do filme, várias cenas apontam para uma possibilidade de sonorização que cria uma espécie de negociação e tensionamento de forma imposta. A preocupação com a música de *Al Jolson* vem em detrimento da falta de atenção com os sons das falas e diálogos sincronizados. A legenda é usada de forma abusiva. Ainda sim, o *Cantor de Jazz* abriu campos para novas possibilidades da construção fílmica, das intencionalidades e direcionamento de roteiristas, diretores e compositores de trilhas sonoras. Antonio Costa (1987) afirma que alguns teóricos, o

¹⁸ Vitaphone – Um sistema de sincronia mecânica entre um projetor de imagens, com velocidade de 24 quadros por segundo, ligado por cabos a um fonógrafo que reproduzia um disco de vinil de 16 polegadas a 33 1/3 rotações por minuto.

¹⁹ Pantomina – Representação teatral que prima pelo silêncio, se fazendo valer apenas do gestual, expressões faciais e movimentos.

qual ele se inclui, apontam a articulação entre som e imagem como embrião para o surgimento de gêneros como o musical, as animações, o realismo fantástico e a ficção científica.

Nos primórdios do cinema sonoro, os proprietários do principal estúdio americano o Opera de Manhattan migraram para *Hollywood* onde foram criados dois espaços acusticamente adaptados para a gravação de trilhas. A década de ouro do cinema *hollywoodiano* (primeiro ápice considerável) compreende o período de 1932 a 1946. Essa alavancada tem relação direta com a introdução do som na imagem. Mesmo nos países com escolas cinematográficas importantes, o cinema era identificado, principalmente, através dos filmes norte-americanos. Nesse período, os magnatas da indústria fílmica reuniam 70% da bilheteria mundial e lucros aproximados de 95%.

A introdução do som no cinema foi implicando modificações nas técnicas de produção, na estética fílmica e na economia do setor. O recurso sonoro tornou-se uma ferramenta sígnica potente capaz de derrubar as paredes do mecanicismo produtivo e a subverter ideias cristalizadas.

Marcel Martin (2003) sistematiza algumas das principais contribuições técnicas do som no cinema: a impressão da realidade “o som aumenta o coeficiente de autenticidade da imagem; a credibilidade – não apenas material, mas estética” (MARTIN, 2003). Para ele a utilização da palavra normal falada tirou a poluição visual dos intertítulos, permitindo ao espectador uma contemplação à imagem. Ele também aponta uma nova valorização semântica e técnica do silêncio ampliando as suas possibilidades de uso; os ruídos passaram a ser valorizados como elementos de verossimilhança e a música “constitui um material expressivo particularmente rico” (MARTIN, 2003). A música pode extrair da imagem muito além do seu significado imagético, conferindo um valor mais profundo, amplo e metafórico.

Essa busca pela aproximação de uma realidade cinematográfica se condensa a uma subjetividade própria das intencionalidades dos criadores e do uso de estratégias teóricas e técnicas, ampliando as possibilidades de sentidos. Os sons do mar, da rua, de explosões, de gritos, entre infinitas possibilidades sonoras, podem ser muito mais que uma representatividade da coisa em si. A linguagem cinematográfica e seus códigos criaram convenções muito solidificadas na tentativa de aproximação do real. Essas representações emergiram de tal forma na experiência do espectador tornando-se referência de realidade. O som age de forma primordial nessa tentativa de criar um simulacro da experiência humana. “Naturalmente, os critérios de verossimilhança

sonora dependem da competência própria e da experiência de cada um”. (CHION, 2001).

A articulação entre som e a imagem são primordiais para se construir uma narrativa. Assim como o som não deve ser um elemento independente, a música de cinema não é uma obra para ser admirada separadamente e, por isso, deve possuir um estilo particular. Isso não quer dizer que a canção cinematográfica não pode ser apreciada, mas deve ser percebida (em uma escuta mais atenta até uma despreziosa) conectando com a história, através de uma relação mutua entre imagens e sonoridades.

Jacques Aumont (2010) afirma que o som no cinema não pode estabelecer uma lógica própria, mas ser sempre um produtor de sentido e/ou indício de uma origem. Essa conexão com a imagem se dá através de “uma sobreposição, coexistência, relativamente inerte de mensagens, conteúdos, informações, sensações, que encontram o seu sentido e dinâmica pela maneira como se distribuem pelos espaços imaginários do campo fílmico” (AUMONT, 2010, p.134). Assim como a música deve acionar operações da in(consciência). É mais comum à música extradiegética ²⁰evocar sensações que aquela diegética, embora ambas sejam importantes para a construção da estória.

A polissemia sonora é capaz de cristalizar ou até subverter convenções sociais através do cinema. Sua presença ou mesmo ausência na narrativa é capaz de minimizar e/ou amplificar um sentido, criando ambiências distintas: da alegria à dor, da coragem ao medo, da excitação à frustração, etc. A música costuma ser o recurso mais usual para esse tipo de acionamento. Variações de timbres, ritmos e melodias, assim como alternâncias de efeitos, ruídos e silêncio podem construir uma subjetividade narrativa que às vezes só a imagem não daria conta.

Vale refletir que a percepção humana de uma música em uma determinada cena é diretamente ligada à memória. Uma canção é uma sucessão de sons conectados e a percepção só é possível porque o indivíduo ao ouvir a última nota perceberá, ainda que inconscientemente, que ela é uma sequência oriunda da primeira nota. A música cinematográfica pode atingir um estado onírico proporcionando “o estímulo necessário para a criação de um determinado estado psicológico favorável à compreensão do filme, bem como ao envolvimento do espectador” (CARRASCO, 2003, p.74)

Michel Chion, um dos maiores produtores de conteúdo teórico sobre as sonoridades cinematográficas confere ao som uma importância potente:

²⁰ Uma sonoridade subjetiva que compõe uma cena, mas não pode ser percebida pelos personagens.

Um som de voz, de ruídos ou de música comporta sempre uma certa taxa de índices sonoros materializantes, desde zero até uma infinidade. E a presença destes índices em maior ou menor quantidade exerce sempre uma influência sobre a própria percepção da cena mostrada e sobre o seu sentido, quer puxe em direção à matéria e ao concreto, quer, pela sua discricção, favoreça uma percepção etérea, abstrata e fluida das personagens e da história (CHION, 2011. p. 92).

Chion aponta algumas das possibilidades e formas que o som pode compor uma narrativa fílmica, quebrando qualquer engessamento ou regra de acionamento sonoro.

As alternativas do uso de silêncio, ruído, som ambiente, voz em *off*, diálogo, música podem estabelecer diversas significações e sentidos narrativos. Os códigos culturais dos criadores e espectadores são fundamentais para o processo de subjetivação e ativação de sensações. Imaginemos uma cena isolada de uma praia qualquer com o mar agitado. Sonorize essa tomada com uma música de John Cage e, posteriormente, substitua essa canção por uma obra de Wagner. Possivelmente, as interpretações caminhem para lugares opostos, exatamente por conta das experiências e repertório dos produtores e espectadores, além dos direcionamentos destes mesmos produtores. O som agindo como signo interpretante da imagem.

O surgimento do som no cinema representou uma grande transformação de técnicas de produção, estética, econômica e da relação do público com o filme. Os espectadores audíveis no cinema mudo passaram a ser silenciosos no cinema sonoro. A articulação precisa entre imagem e trilha sonora – ruídos, efeitos, silêncio, falas, áudio ambiente e música – são capazes de criar sensações distintas e ao mesmo tempo únicas. Sentimentos, forças, tempo e espaço são algumas das possíveis representações sígnicas do som. A partir disso, é possível pensar que determinadas sonoridades apontam para uma intencionalidade exatamente por se apresentarem em momentos muito específicos da narrativa. “Ao colocarem em cenas diferentes manifestações do fenômeno musical, os filmes cifram em sua escritura como querem ser escutados, e estabelece aí um espaço de jogo com o espectador, engajado em um trabalho ativo, dividido e complexo.” (LIMA, 2015, p.62)

Essa polissemia instaurada no filme é determinada por uma sucessão de releituras. Os códigos pessoais e os direcionamentos vão se alterando em cada fase da construção fílmica. Essa movência é iniciada no roteiro e é constantemente alterada em cada profissional que age sob essa construção cinematográfica. No som, a direção

sonora e o compositor, talvez, sejam os principais profissionais capazes de ativar subjetividades pujantes dos espectadores. O sonorizador Marco Beltrami, realizador de mais de 80 trilhas de grandes sucessos de *Hollywood* tem se destacado pela forma que tem trabalhado. Beltrami em sua filmografia trabalhou com criações de composições musicais para o cinema, mas também com a parte técnica sonora. Entender as formas e as possibilidades como um profissional trabalha é fundamental para pensar as possibilidades sógnicas de um filme. Essa compreensão contribuirá para análise que se propõe do filme *The World War Z* (2013).

No filme, é possível perceber diversas técnicas e estratégias sonoras para a composição da narração e construção de sentidos. O som será ainda um signo primordial de direção da narrativa.

2.4 Construindo Uma Trilha

Sobem os créditos e a sala do cinema já está completamente vazia. No espaço, apenas os profissionais preparando o local para a próxima sessão. Quem são os responsáveis pelas sonoridades daquele filme? Para a maioria pode ser indiferente, mas os profissionais envolvidos na construção sonora daquela história fizeram pessoas - através da articulação de sons com imagens - chorar, sorrir, sentir medo, ficarem vidradas e até se deslocarem do mundo real.

Se no início do cinema sonoro as atenções às sonoridades eram muito discretas comparadas aos esforços pela imagem considerada perfeita, há alguns anos verbas consideráveis são gastas para uma sonoridade ideal. O Oscar, a premiação cinematográfica mais espetacularizada, foi criado em 1929. Atualmente, quatro categorias são destinadas a profissionais do som. Em 1935, começaram a disputar a estatueta os indicados a melhor trilha sonora e melhor canção original. As duas últimas mais técnicas foram melhor edição a partir de 1963 e melhor mixagem desde 1991.

O processo de criação de um filme tem toda uma cadeia de produção com inúmeros profissionais atuando com as suas singularidades. Ao criar uma história, o roteirista aciona mentalmente suas experiências e repertórios para materializar na escrita seus desejos e intenções. Atuando de forma guiada pelo roteiro, o diretor, que mesmo se atendo ao máximo ao texto escrito, acaba por ressignificar o código original com seu repertório e estilo de dirigir. Os criadores da trilha sonora darão continuidade nesse processo de releitura sógnica com seus direcionamentos e bagagem sonora. Associados a

esses profissionais destacados acima, não se deve esquecer e ignorar as individualidades de todos os profissionais envolvidos na criação cinematográfica.

O trabalho de sonorização de um filme envolve diversos profissionais. Obviamente, para cada criação cinematográfica existe um número “x” de pessoas trabalhando com sons. Podem-se distinguir as fases de produção em pré e pós. Os sons ambientes, diálogos, efeitos, o silêncio, os sons extradiegéticos, como aqueles apresentados em *off* e a composição musical fazem parte da construção de uma trilha sonora. As estratégias, técnicas e intencionalidades dos criadores dessa trilha conferem ao filme possibilidades amplificadas de significação. Conhecer, ainda que resumidamente, as etapas de uma produção sonora tornam-se fundamentais para a compreensão das potências sônicas do cinema.

O momento da captação de sons nos *sets* de filmagem ²¹é comandado por uma direção geral gravando os diálogos e os sons ambientes com diversos tipos de microfones. Algumas das sonoridades serão as naturais e outras podem ser simulacros artificiais. Existem os bancos de sons e o *foley*²² para auxiliar na produção da narrativa sonora. O *foley* é o profissional capaz de criar sons que os microfones não captaram da maneira que o diretor desejava, com objetos variados, referentes aos movimentos humanos como passos, por exemplo, e a objetos presentes na cena. Ainda existe a necessidade de evitar acasos sonoros e uma tomada ser perdida.

Após essa primeira fase, vem a chamada pós-produção. As evoluções tecnológicas possibilitaram aos profissionais de montagem e fechamento fílmico uma ampliação da qualidade sonora, assim como possibilidades de experimentação e significação. Os programas digitais permitem que sejam trabalhadas várias faixas distintas de som sempre em sincronia com a imagem desejada, possibilitando fazer diversas simulações sonoras. Esse processo é técnico e criativo ao mesmo tempo. Dois profissionais são essenciais no fechamento do filme. O editor é o responsável por determinar qual som vai para qual parte do filme e o *mixador* qual o volume terá cada som inserido pelo editor. A cada sequência de *frames* podem ser testados efeitos, ruídos, silêncio e músicas.

Segundo Walter Murch (2004), deve existir uma hierarquia de sentidos no momento da edição sonora. O filme deve ser sonorizado com os princípios na ordem da

²¹ O set de filmagem é o local onde a cena está sendo gravada.

²² A prática de reproduzir os sons da cena em sincronismo com a imagem denomina-se Foley em homenagem ao seu idealizador Jack Foley. Nascido em 1891 em Nova York e falecido em 1967, na Califórnia, Foley deixou como legado a invenção dessa técnica.

emoção, seguido pelo enredo, ritmo, alvo da imagem, plano bidimensional da tela e o espaço tridimensional da ação. O compositor frisa a importância do editor:

Os editores de som sempre pensaram no que vou chamar de dimensão vertical e horizontal ao mesmo tempo. O editor de som caminha naturalmente pelo filme num tempo “horizontal” – um som em seguida a outro. Mas também tem que pensar verticalmente, o que significa perguntar: “que sons estão acontecendo ao mesmo tempo?” Pode haver por exemplo um som de carros ao fundo, junto com passarinhos cantando, um avião passando, os passos dos pedestres, etc. Cada uma dessas é uma pista separada de som, e a beleza de um trabalho de um editor de som, como de um músico, está na criação e integração de uma tapeçaria de som multidimensional (MURCH, 2004, p.135)

O profissional da mixagem pode sobrepor uma determinada sonoridade com maior volume com um direcionamento muito específico. Um efeito não indicial, por exemplo, pode conferir à cena uma tensão e dramaticidade. Um som mais agudo pode provocar um incômodo intencional que uma imagem não seria capaz. Enfim, a definição do nível de cada elemento sonoro é importante na construção da narrativa.

A música extradiegética é o elemento da trilha sonora mais usada para atribuir subjetividade a uma cena. Constantemente as sonoridades verossímeis dão lugar a uma canção imponente para construir significados direcionados ao espectador. Carrasco (2003) considera que a evolução tecnológica deu um novo sentido à música de cinema.

O aprimoramento das técnicas de edição sonora levam ao redimensionamento da música de cinema em todos os aspectos. Já não se trata mais do acompanhamento musical do cinema mudo. A música ressurge transformada, a sua interação com o complexo visual e com os diálogos e ruídos atingem um grau de sofisticação até então impossível. A música passa a ser usada em quase todo tipo de situação, independentemente da existência de diálogos ou outros sons. (CARRASCO, 2003, p.136)

Uma cena pode conectar diversos sentidos de acordo com a música inserida nela. O cinema se apropriou de composições já existentes para dar o significado desejado a vários filmes. Ao mesmo tempo, inúmeros longas-metragens recorreram a músicos para a construção da composição ideal e original. Na história do cinema sonoro, vários nomes podem ser destacados como: Bernard Herrmann, Jerry Goldsmith, Nino Rota, John Willians, Alan Menken e mais recentemente Marco Beltrami vem se destacando pela sua metodologia de composição.

Quando se fala de Beltrami pode designar ao seu trabalho a palavra sistema ao invés de estilo. Isso porque o compositor cria cada canção pensando na localização e na

época da narrativa, os assuntos abordados, no público alvo e quais os instrumentos serão utilizados para criar a melhor ambiência sonora possível. Marco imerge na narrativa fílmica. Por exemplo, em *Dívida de Honra* (2014) o filme é, praticamente, todo rodado em partes desertas e quentes dos Estados Unidos. Todas as criações das canções foram debaixo de um sol tépido, enquanto sua equipe gravava debaixo de uma tenda. Beltrami queria sentir na pele o ambiente local. Em *Wolverine: Imortal* (2013), a equipe liderada pelo compositor utilizou-se diversas vezes de hastes impactando fortemente e diretamente em instrumentos de cordas pensando nas garras do personagem principal.

Para *Guerra Mundial Z* (2013) Beltrami marcou seu trabalho de sonorização com elementos peculiares. Para ritmar sua obra, ele utilizou o sistema de som de emergência da Flórida que possui um ritmo tenso e uma significação ainda mais angustiante, fator preponderante para criar uma trilha híbrida de orquestra e sintetizadores, causando uma impertinência típica do longa-metragem. “A jornada começa bem depressa. Você é jogado no meio da ação. Você logo sente medo. Fica desorientado com tudo isso acontecendo. Por isso, a música tem um ritmo bem específico e ajuda a perturbar o equilíbrio do público. (BELTRAMI, 2013).”

Outro elemento curioso é a utilização de caveiras de animais silvestres. As batidas presentes no filme são criações rítmicas feitas por movimentos de abrir e fechar das dentições de javalis, leões e muitos outros animais silvestres. Os sons das mordidas ou do bater dos dentes dos zumbis também foram feitas por essas ossadas.

Marco se tornou uma referência em composição sonora para o cinema, especialmente nos gêneros terror e ficção. Filmes como *Pânico* (1996), *O Exterminador do Futuro 3* (2003), *Blade* (1998), *Resident Evil* (2001), além dos *Os Indomáveis* (2007) e *Guerra ao Terror* (2008), que concorreram ao Oscar, fazem parte das dezenas de obras criadas por ele. Em entrevista para o site francês Underscores – Le Magazine de La Musique de Film, o compositor da trilha do filme *World War Z*, destaca o papel da trilha sonora no cinema. “Nunca neutro, nunca papel de parede. Tocar ao lado da história sem chamar a atenção para si” (BELTRAMI, 2008).

A jornalista Jocelyn Clarke escreveu para o jornal irlandês *Irish Times* que Beltrami evoluiu muito desde a sua primeira trilogia *Pânico* em 2003 e dez anos depois ele cria um novo tipo de música com uma dinâmica e pulsação idiossincrática. Jonathan Broxton, editor do site *Moviemusicuk* afirma que as músicas de *Guerra Mundial Z* são inovadoras, sombrias e repletas de sentidos.

Marco Beltrami é graduado em música pela Universidade de Yale. O compositor teve como seu mestre e orientador Jerry Goldsmith - renomado compositor americano que se especializou em sonorizar filmes em *Hollywood* - principalmente nos gêneros de ficção e terror. Jerry concorreu a 17 Oscars com melhor som e venceu seis Emmys. Criador de da trilha sonora de *Jornada nas Estrelas (1979)*, ele ministrou aulas sobre a criação de som para filmes em Yale e aperfeiçoou o estilo de Beltrami.

Guerra Mundial Z é um filme de ação e suspense (classificação encontrada no site oficial do longa), baseado no romance literário *Guerra Mundial Z*, escrito por Max Brooks, em 2006. A adaptação cinematográfica foi roteirizada por Matthew Michael Carnahan e dirigida por Marc Forster. O longa-metragem foi produzido parte nos Estados Unidos e parte na Inglaterra. A pré-produção começou em abril de 2011 e em dezembro do mesmo ano o compositor Marco Beltrami foi convidado e iniciou seu trabalho de criação de trilha sonora para o filme “Um dos elementos chaves de muitos *blockbusters* é um dramático e pulsante som. E quando você precisa de uma música que vai prender o público (...) você não pode fazer muito melhor do que o compositor Marco Beltrami (Jeremy Smith, 2013)”.

Em 2013 aconteceu o lançamento oficial do filme. Resumidamente, o filme conta a história de um ex-investigador das Nações Unidas, Gerry Lane (Brad Pitt) que inicia uma jornada em busca de uma solução para conter uma epidemia de um vírus que transforma as pessoas em Zumbis. O contágio é alarmante e o número de contaminados sugere uma possível extinção da raça humana. *Guerra Mundial Z (2013)* é mais que um filme de suspense e ação, é um longa-metragem apocalíptico.

Guerra Mundial Z se faz valer de diferentes técnicas sonoras experimentadas ao longo de todo o filme, de modo que o som assume um papel protagonista se tornando uma espécie de ator ativo – um “personagem” desta obra filmica. Em *Guerra Mundial Z* tais possibilidades sonoras levam a pensar nas estratégias de uso da linguagem, suas intencionalidades e sua capacidade de acionar sensações.

3. Som, Cinema e Semiótica

Durante um sonho é comum a sensação de realidade em tudo que é tateado, visto e escutado. Peirce afirmava que um sonho pode ser tão vivaz que a lembrança de um fato pode ser facilmente confundida com a memória de um sonho. Embora o sentido seja próprio daquele devaneio, todo o real ali é construído. O cinema é como um sonho. Toda realidade projetada na tela é mimetizada. No cinema, espaço e tempo são modificados; acontecimentos e personas compõem-se de canções próprias; leis da física são subvertidas; dragões e faunos existem; animais falam e mortos voltam à vida. Até o filme mais verossímil àquilo que acreditamos ser real tem significados distintos. Ainda assim, os espectadores sentem medo, se emocionam, ficam tristes, choram, torcem e deixam nuances cinematográficas reverberar em suas vidas de diversas formas. O mundo imaginário do cinema aciona o sensorial humano. O professor de roteiro e linguagem audiovisual Robert Edgar-Hunt reforça essa relação do fantástico cinematográfico com o espectador:

Embora a maioria dos filmes seja um mosaico de imagens e narrativas fragmentadas, praticamente não temos problema em juntá-las para formar um todo completo, agradável e significativo (tanto é que raramente as experienciamos como fragmentadas). Somos capazes de seguir os enredos mais labirínticos, de nos emocionar genuinamente com as personagens mais inverossímeis e de acreditar que seus mundos continuam a existir mesmo após o fim do filme. Não sabemos como fazemos isso (ou que *fazemos* qualquer coisa), mas fazemos. (EDGAR-HUNT, 2013, p.7)

O cinema é metáfora materializada em narrativa. Por isso, a ideia de algo real é opaca. Júlio Pinto (2010) aponta: “Nossa relação com aquilo que definimos como real tem base no nosso *pathos*” (PINTO, 2010, p.7). O sociólogo esloveno Slavoj Žižek (2002) complementa esse pensamento ao tratar o real como manifestação da psique, dos desejos e das fantasias mais inconscientes. O cinema instaura uma lógica quase fetichista e *voyeurista*.

Desta forma, é fundamental repensar uma expressão cristalizada e verticalizada: “na verdade”, que poderia ser rearranjada para: “assim como” (percebemos, acreditamos, entendemos, etc), já que a relação com o chamado real é referenciada pela presentidade, ou seja, com o presente sentido por cada indivíduo na sua particularidade. Por isso, a percepção de realidade é única e sensível. Peirce afirmou sobre o real: ele não é exato.

Nas salas de cinema os espectadores têm proximidades pessoais e espaciais com outros indivíduos presentes ali. Essas relações podem ou não influenciar na leitura do filme, mas cada um está conectado, na sua presentidade, separadamente com a narrativa fílmica. A história contada ali na tela é formada por elementos selecionados e organizados de forma intencional e direcionada. Já a narrativa fora das telas está sujeita ao acaso e, portanto, em constante alteração. E essas modificações interferem diretamente no envolvimento com o filme.

O conceito aristotélico de catarse representa o alívio da alma, do emocional a partir de uma contemplação de uma obra artística. A origem da palavra catarse é médica e representa purificar e extrair. Uma forma de expulsar anseios e males. O cinema é capaz de representar ao espectador uma válvula de escape de sentimentos angustiantes. Deleuze (2005) aponta o cinema como instrumento filosófico capaz de produzir textos e conceitos traduzidos em audiovisual. O cinema representa o mundo sempre com uma problemática e uma indagação e nunca com uma pretensão afirmativa ou resposta, pelo menos assim deveria o ser.

Para estabelecer uma direção problematizadora acerca do cinema serão realizadas análises, observações e compreensões das possibilidades do elemento som em articulação com imagens, na formatação da narrativa cinematográfica e suas significações. O estudo proposto está ancorado na teoria semiótica de Peirce, como aparato metodológico capaz de possibilitar a investigação das estratégias de uso do som, bem como suas subjetividades e suas possibilidades reverberatórias. Santaella (2002) aponta a teoria semiótica como potente para penetrar na plenitude de uma mensagem, independente de sua natureza. De modo a compreender seu movimento interno, suas possibilidades de engendramento, os procedimentos acionados e os recursos utilizados nelas.

[...] trata-se de um percurso metodológico-analítico que promete dar conta das questões relativas às diferentes naturezas que as mensagens podem ter: verbal, imagética, sonora, incluindo suas misturas, palavra e imagem, ou imagem e som, etc. Pode dar conta também de seus processos de referência ou aplicabilidade [...] (SANTAELLA, 2002, p.6)

A semiótica, diferente de outros métodos de análise, abre e amplia os campos de possibilidades analíticas e interpretativas, atentando às singularidades e aos possíveis

cruzamentos heterogêneos dos códigos e linguagens cinematográficos; e na pluralidade de significações.

Pensando na narrativa fílmica, conectada às preposições da semiótica, pode-se pensar no filme como uma conexão de signos interligados de forma direta e indireta, articulando processos contínuos de semioses. O som, articulado à imagem, oferece a possibilidade de agir como mediador entre aquilo que o cineasta deseja transmitir e o efeito que se produz no espectador. O recurso sonoro é parte integrante e vital do fluxo permanente de informações e subjetivações na esfera cinematográfica, podendo se apresentar de forma diegética, extradiegética ou metadieética²³.

O som fílmico como signo, na semiótica de Peirce, pode ser analisado “em si mesmo, nas suas propriedades internas, ou seja, no seu poder de significar; na sua referência àquilo que ele indica, se refere ou representa” (SANTAELLA, 2002). Um signo representa alguma coisa para alguém, gerando um novo signo equivalente ou mais desenvolvido. Um signo não corresponde à totalidade da coisa, mas segue certa direção e ideia sobre ela. O que chamo de coisa pode ser um objeto perceptível (vivo ou inanimado), algo somente imaginário ou até mesmo inimaginável em um determinado sentido. Um signo sonoro é aquele que se refere a algo que vai além do escutado ou visto. Abstrato e invisível, respectivamente, em que o espectador tenha uma reação (im)perceptível. Uma determinada sonoridade ou mesmo ausência dela, em uma cena qualquer, representa um signo com imensuráveis possibilidades de interpretantes²⁴.

No filme *Poderoso Chefão III* (1991), tanto o som quanto a ausência tem diversas possibilidades sógnicas. O “grito silencioso” de Michael Corleone, quando sua filha morre, pode ter diversas representações: o fim de uma era, a morte do próprio Corleone – que acontece na sequência da cena – ou a dor da perda. Convencionalmente, é possível perceber que em muitas cenas de choro o som berrado do personagem ganha certo destaque, mas o diretor sonoro deste filme, com certa intencionalidade, deu ao silêncio um determinado sentido, que possibilita aos espectadores diversos interpretantes.

Outra relação sógnica do som no cinema é àquela icônica. O som será um ícone quando exibir um objeto, partindo sempre de uma relação de semelhanças. Em

²³ O som metadieético traduz o imaginário de um personagem ou apresenta um *flashback* dentro de uma cena em que a ação não esteja ocorrendo.

²⁴ O interpretante não é o intérprete, mas o conteúdo de uma interpretação.

Apocalypse Now (1979), Coppola queria proporcionar ao espectador, através do som, a experiência de estar no Vietnã. Logo no início do filme, sons de bombas dividem espaço com a música *The End*, da banda *The Doors*, criando uma sensação de que aquele momento o fim já está no começo. Sem falar dos sons naturais de floresta, amplificados, que escutamos do quarto do personagem Willard que criam a sensação de paranoia do mesmo. A cena finaliza com uma relação icônica quando a imagem do ventilador reproduz o som de um helicóptero e, automaticamente, criamos a imagem mental do helicóptero que aparece em meio a essa fusão de imagens diegéticas e as projetadas pelo personagem.

Nas narrativas de suspense e terror, o som indicial é comumente usado. Um índice vai apontar para um objeto, não tendo de haver semelhanças. No clássico *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg, as duas notas musicais de John Williams protagonizam os momentos de tensão dos possíveis ataques da criatura. A sucessão das duas sonoridades indica e, praticamente, substitui o tubarão que só aparece realmente aos 81 minutos do filme. O predador pouco figura na narrativa que gira em sua função.

O processo de criação de um filme tem toda uma cadeia de produção com inúmeros profissionais atuando com as suas singularidades. Ao criar uma história, o roteirista aciona mentalmente suas experiências e repertórios para materializar na escrita seus desejos e intenções. Atuando de forma guiada pelo roteiro, aparece o diretor que mesmo se atendo ao máximo ao texto escrito acaba por ressignificar o código original, com seu repertório e estilo de dirigir. O criador da trilha sonora dá continuidade nesse processo de releitura sógnica com seus direcionamentos e bagagem sonora. Associados aos três profissionais destacados acima, não se deve esquecer e ignorar as individualidades de todos os profissionais envolvidos na criação cinematográfica. É improvável afirmar os tipos de estratégias, técnicas e conceitos utilizados por todos estes profissionais, mas todos têm uma intenção e um objetivo nas suas criações.

Essa conexão entre produtores fílmicos, suas intencionalidades, suas particularidades e suas representações, operam na criação cinematográfica dentro um grau de separabilidade mais distante do original e, portanto, mais terceiro. Dentro desta terceira²⁵ a cadeia que se formará é de interpretantes. “Como terceiro, o interpretante é o responsável pela dinâmica de significação”. (PINTO, 1995).

²⁵ Julio traduz as categorias de *Firstness*, *Secondness*, *Thirdness* em Primeiraza, Segundeza, Terceireza em atitude de fidelidade ao escopo e à carga semântica do sufixo *-ness* em inglês, formador de abstratos, mas não um sufixo culto e, portanto, não passível de tradução como *-idade* (como em Primeiridade, etc.)

Apropriando-se mais uma vez de conceitos semióticos, parto da premissa que as sonoridades fílmicas são capazes de acionar primeiras nos espectadores, através de terceiras dos produtores e dos próprios espectadores, mediado pelo filme através de uma relação de segunda entre esse mesmo espectador e a narrativa no *ecrã*.

Por primeira entendem-se os sentimentos puros como o prazer ou qualidades como as sensações. São fenômenos singulares que ocorrem dentro do seres humanos e ocorrem de forma não pensada. A segunda representa o momento que os sentidos respondem à primeira. Uma espécie de ação e reação consciente entre a mente e o estímulo. A terceira, por sua vez, é o resultado de uma primeira e uma segunda. É a construção do pensamento e a tradução por meio da linguagem. Algo que representa alguma coisa para alguém (signo). Júlio Pinto abrevia os três conceitos de forma que “um, dois e três equivalem à qualidade, fato e pensamento (sentido), (PINTO, 2009, p.47).

O espectador, ao negociar o seu lugar no filme, pode estender diversas reverberações sígnicas das telas à narrativa da sua vida pessoal. Quando o indivíduo coloca-se em frente à tela e assiste a uma história, ele está sujeito aos direcionamentos e intencionalidades dos criadores e produtores. Do início ao fim, diversas nuances podem despertar várias sensações e sentimentos no público. E o som (música, efeitos, silêncio, ruídos, diálogos) faz parte desse jogo que é o cinema.

3.1 Som, física e espaço

Algumas ponderações são comuns dentro das salas de cinemas. É normal ver alguém criticando uma determinada cena considerada absurda. “O som não se propaga no vácuo”. Frase número um usada para indagar filmes que utilizam o recurso sonoro no espaço sideral. O cinema tem uma espécie de liberdade poética que permite a fantasia, quebrando qualquer pacto científico. A ciência subvertida nas telas é uma aliada para a criação de novos mundos.

2001 Uma Odisséia no Espaço (1968) e *Guerra nas Estrelas* (1977) são dois clássicos do cinema. O primeiro estabeleceu um tratado de fidelidade científico sonoro, o segundo criou as suas próprias leis sonoras. Em ambos, o som (e sua ausência) tem relações sígnicas fundamentais para a narrativa e nas possibilidades de significação.

Inspirado na obra *A Sentinela de Clarke* (1951), do físico Arthur Clarke, o filme *2001 Uma Odisséia no espaço* não ousaria ir contra as leis da física. O longa-metragem dirigido por Stanley Kubrick tem como base narratológica a origem da espécie humana a partir do macaco, sua seleção *darwiniana*, a evolução e o destino da espécie; a relação entre o homem e a máquina até a desmistificação da ideia antropocentrista. Em uma entrevista para a revista *Playboy*, no ano do lançamento do filme, Kubrick chamou a atenção para o som de *2001* e dos seus demais filmes. Segundo o diretor, o som seria um artifício para contar histórias. A palavra não é o elemento central da narrativa, mas um dos seus inúmeros componentes. O primeiro diálogo só ocorre após 20 minutos do início. De certa forma, o filme resgata características da passagem do cinema não sonoro para o audiovisual.

O filme começa com imagens pictóricas com uma espécie de “quase silêncio” contemplativo, apenas sonoridades naturais estão presentes nas primeiras cenas, de forma a dar um caráter quase documental ao longa-metragem. Durante 15 minutos, aproximadamente, a narrativa apresentada é do cotidiano de um grupo de macacos. Quando os primatas se deparam com o monólito, um som ruidoso e agudo é fundido com vozes amorfas criando um incômodo tanto nos animais quanto no espectador. Em sequência, a música “*Assim Falou Zaratustra*”²⁶, de Richard Strauss convoca o público a uma viagem quântica de anos. O momento da virada temporal ocorre quando um homínido arremessa um osso para o alto até a “transformação” em um tipo de nave espacial. Nesse momento, o som vai sendo diluído até o silêncio do espaço sideral.

A segunda parte do filme demonstra uma constante transição entre acontecimentos dentro da estação espacial e fora dela. No espaço, o silêncio determina o ambiente misterioso e ao mesmo tempo estonteante. O som extradiegético, presente nas cenas siderais, é articulado com os movimentos dos objetos presentes. Ao som da valsa *Danúbio Azul*, de Johann Strauss Filho, as naves “dançam” leves e poderosas ao mesmo tempo. Os objetos presentes no espaço sidérico encenam um baile de gala futurista, embalados por uma canção típica de tempos ainda arcaicos e esperançosos na tecnologia como solução de diversos problemas e símbolo de evolução.

As mudanças da narrativa, fora e dentro da nave, sempre ocorrem com a mudança da música. A sonoridade que acompanha os personagens dentro da estação é

²⁶ Música que virou referência do filme *2001 Uma Odisséia no Espaço*, *Assim Falou Zaratustra* é uma composição de Richard Strauss, de 1896, baseada no livro *Assim Falou Zaratustra* (1883), do filósofo alemão Friedrich Nietzsche.

densa e ao mesmo tempo claustrofóbica. O sentido sufocante é acentuado com o som da respiração dos personagens. Quando Dr. Floyd e sua equipe descem da nave e encontram o monólito, novamente a sonoridade perturbadora leva a pensar que os homens são impotentes igualmente aos macacos.

A narrativa é finalizada por dois momentos significativos. O primeiro é o conflito entre os tripulantes da Discovery 1 e o computador Hall 9000. A presença da inteligência artificial é marcada por sua sonoridade quase divina. Da mesma maneira, quando é desativado e volta ao estado de máquina, a representação da “morte” de Hall também é através do som da sua voz enfraquecida e distorcida. A segunda parte é o destino de *Bowan*. Antes de atravessar uma espécie de portal, a melodia *Requiem for Soprano*, de Gyorgy Sandor Ligeti, dá tons fantasmagóricos e assustadores à narrativa, até o encerramento com o planeta fetal, ao som da identitária *Assim Falou Zaratustra*.

O filme de Kubrick foge ao modelo narrativo de apresentação, desenvolvimento e resolução. Através da articulação entre imagens e sons, *2001* possibilita ao espectador a possibilidade de produzir sentidos altamente subjetivos e filosóficos. A presença de músicas - dançante e intensa; melancólica e profunda, sombria e misteriosa – compõem o espectro emocional do longa-metragem. Um carrossel de ritmos distintos e complementares. O próprio Kubrick relata que fez questão de criar um filme fora dos padrões clássicos para oferecer ao público uma narrativa ambígua, capaz de acionar distintas sensações:

Um filme como *2001*, onde cada espectador traz suas próprias emoções e percepções sobre um assunto, um certo grau de ambiguidade é valioso, porque permite o público ‘preencher’ a própria experiência visual. De qualquer forma, quando você está lidando em um nível não verbal, ambiguidade é inevitável. Mas é a ambiguidade de toda a arte, de uma bela peça musical ou uma pintura – você não precisa de instruções escritas pelo compositor ou pintor acompanhando essas obras para ‘explicá-las’.[...] Reações à arte são sempre diferentes porque são sempre extremamente pessoais. (KUBRICK, 1970, tradução nossa)²⁷

Essa ambiguidade, repetida várias vezes pelo diretor, torna *2001 Uma Odisséia no Espaço* um filme contemplativo e, portanto, sensorial. O som tem valor sígnico

²⁷Do Inglês, “A film like *2001*, where each viewer brings his own emotions and perceptions to bear on the subject matter, a certain degree of ambiguity is valuable, because it allows the audience to “fill in” the visual experience themselves. In any case, once you’re dealing on a nonverbal level, ambiguity is unavoidable. But it’s the ambiguity of all art, of a fine piece of music or a painting — you don’t need written instructions by the composer or painter accompanying such works to “explain” them. [...] Reactions to art are always different because they are always deeply personal.” (tradução minha)

importante para o papel emocional que a narrativa traz ao espectador. Kubrick conduz a história sustentada pelo “som não se propaga no vácuo” e ao mesmo tempo para uma viagem de um mundo próprio do longa-metragem. Parafraseando o título do livro de Umberto Eco *Obra Aberta*, 2001 é um filme propício para novos sentidos.

Junto com o nascimento de *Guerra nas Estrelas*, surge um novo universo, com suas próprias leis, sob a direção de George Lucas. Um mundo fantástico, fora da ciência e da física. O silêncio é praticamente inexistente e o vácuo espacial é preenchido por explosões, sons de *lasers* e diversas sonoridades que amplificam as cenas de ações no espaço sideral. Logo no começo do filme, o espectador presencia uma perseguição entre duas espaçonaves trocando tiros de *laser*, até que uma delas é atingida de forma a danificá-la. Toda a cena é “devidamente” sonorizada convocando o público a penetrar no mundo de *Star Wars*.

Em resumo, o filme conta a epopeia do jovem Luke Skywalker unido a rebeldes liderados pela princesa Leia e a mercenários, na luta contra o vilão Darth Vader, pela libertação da galáxia. O primeiro filme da franquia é fundamental para apresentar e caracterizar os personagens. Quando a nave da princesa Leia é invadida por Vader, logo, uma sonoridade ruidosa, forte e maligna “abre as cortinas” para a entrada em cena do personagem *dark*, com sua eternizada voz grave, intercalada de respirações ofegantes, criadas pelo designer de som Bem Burt. É perceptível que a presença de Darth Vader é sempre carregada por sonoridades sombrias e poderosas, enquanto as composições de Luke sempre têm uma melodia heróica.

Outros personagens e elementos do filme têm sonoridades sígnicas que foram perpetuadas em outros episódios da saga e nas inúmeras referências de outros produtos audiovisuais a Guerra nas Estrelas. O sabre de luz possui uma sonoridade icônica a ponto de transformar as espadas Jedi em armas “reais”. Os sons emitidos pelo personagem Chewbacca parecem uma mistura de diversos ruídos de animais. Já o R2-D2, que parece um mini-robô, tem em seus sons o resultado de uma mistura de sonoridades computadorizadas e ao mesmo tempo infantis. Efeitos fundamentais para a composição da narrativa.

Considerado por muitos críticos como uma ópera espacial, *Guerra nas Estrelas* tem sua trilha sonora criada por John Williams, que trabalhou em diversos sucessos de bilheteria como o filme *Tubarão*, de Spielberg. As canções criadas por Williams para *Guerra nas Estrelas* foram executadas e gravadas pela Orquestra Sinfônica de Londres o que dá o tom épico à narrativa. As composições, juntamente com os efeitos e vozes,

são essenciais para a caracterização dos personagens e de duas ações. A articulação dessas sonoridades com os elementos imagéticos da narrativa estabelecem relações sógnicas que criam elementos icônicos em Guerra nas Estrelas.

A narrativa de George Lucas ressignifica o padrão clássico das fábulas. Existe a princesa, o herói e o vilão em uma trama fantástica, atemporal e futurista ao mesmo tempo. Os elementos sonoros do filme subvertem a lei da física da não propagação no vácuo, de modo que os mundos inventados por essa ficção pareçam uma realidade próxima e ao mesmo intangível ao espectador.

Star Wars contribuiu, consideravelmente, para a solidificação e encorajamento de criações do gênero ficção científica. Ao contrário de *2001 Uma Odisséia no Espaço*, o filme de George Lucas utilizou-se do som como signo “fantástico”, no qual elementos narrativos irreais ganham potencialidade de sentidos. O filme recebeu o Oscar de melhor trilha sonora. *Guerra nas Estrelas* é um *bang-bang* espacial e futurista, sem menores preocupações com a ciência, a fim de fazer o espectador mergulhar na narrativa de seu universo e suas leis.

Comparando-se os dois filmes citados, pode-se perceber que o som como elemento da narrativa foi utilizado seguindo caminhos distintos. *Guerra nas Estrelas* sonorizou o espaço sideral para trazer ao espectador a sensação de confrontos empolgantes. *2001* trouxe a experiência do silêncio sidérico para aumentar o coeficiente emocional do longa-metragem. Quarenta e cinco anos após o filme de Kubrick, uma nova narrativa traz o silêncio com uma espécie de protagonismo e sentido distinto. Seguindo a “celebre” frase: “o som não se propaga no vácuo”, adiante será analisada a obra de Alfonso Cuarón, *Gravidade* (2013).

Gravidade, antes mesmo do aparecimento de qualquer imagem, já introduz uma música densa, em fundo preto, acompanhada de informações legendadas de caráter científico. “Não há nada para transmitir o som”. A música vai acelerando e tomando uma forma mais intensa e, de certa, forma agressiva com a última informação “A vida no espaço é impossível”. Um corte seco: e o silêncio parece representar o repouso da morte anunciada.

Imerso em uma espacialidade sideral, os diálogos, transmitidos pelos rádios em roupas especiais dos personagens, “quebram” o silêncio e constituem elementos sógnicos importantes. Matt Kowalski inicia uma conversa contando uma história sobre sua terra natal, o Texas. A estória de Matt logo é ilustrada pela música *country* – estilo típico da região - *Angels are Hard to Find*, de Hank Williams Jr. “Anjos são difíceis de

encontrar” já faz uma prévia da angelical doutora Ryan Stone. O personagem de *George Clooney* é uma espécie de *cowboy* espacial.

Em instantes, uma imagem da Terra merece os elogios de Matt com uma trilha imponente digna da grandiosidade e beleza do planeta. A “imortal” Dra. Ryan manifesta sua admiração pelo silêncio do espaço. A calmaria não dura muito, quando os tripulantes da missão recebem uma informação sobre detritos que chegariam a eles em instantes. Nesse momento, uma sonoridade descontínua repleta de efeitos sugere uma impertinência prestes a transformar-se em caos.

O som extradiegético vai intensificando à medida que os destroços vão se aproximando. Nesse momento, o volume da trilha alterna de acordo com os impactos. Os efeitos dão conta de dimensionar os danos à estação espacial e a periculosidade do momento. O som passa a representar movimentos, impactos, aproximação, afastamento, perda e despedida dos personagens. O silêncio já altera seu sentido, passando a significar, principalmente, dramaticidade, que percorre até o fim da narrativa.

A personagem Ryan “cede lugar” ao espectador quando o enquadramento de câmera está em perspectiva de primeira pessoa. Uma batida rítmica, verossímil à batida de um coração, associada à respiração amedrontada, transmite as sensações do personagem ao público. Quando ela consegue abrigar-se dentro da nave, ainda resistente, a variação sonora é clara e dá um sentido de tranquilidade. Quando ela acomoda-se na estação espacial em posição fetal, uma luz a ilumina de fundo e um componente da nave lembra um cordão umbilical. O som tranquilizante complementa o “renascimento” da sobrevivente em forma de um feto simbólico.

Agora sozinha, a doutora tem apenas a sua consciência, seus delírios e o silêncio perturbador como sua companhia. Ryan avista a estação espacial chinesa e ruma à sua nova jornada: o seu definitivo “renascimento”. Ela embarca e inicia sua volta à Terra. Nem mesmo o som interno da nave desfragmentando é capaz de sobressair à música que sugere o triunfo da personagem. A aterrissagem da cápsula, que desacopla da aeronave, parece a representação de uma bomba nuclear presa a um paraquedas. A cena é complementada por um som agudo acrescentado de uma sonoridade semelhante a uma sirene. O impacto na água é sonorizado como uma bomba que mascou. O pior não aconteceu. Ainda não. A cápsula começa a submergir. O silêncio da morte iminente novamente acompanha a doutora.

A heroína finalmente se salva ao som de pássaros, do rio, de insetos, etc. Um ambiente sereno e repousante. Ela se arrasta, levante e pisa em terra firme. Uma

sonoridade marcada por tambores e vocalizada por uma cantora representa uma espécie de grito de vitória da personagem.

Gravidade é um filme que transita entre a ficção e uma transmissão detalhada de uma missão não ficcional, apresentando ao espectador uma narrativa que alterna entre a tensão e o repouso de forma surpreendente. A trilha sonora de Steven Price é fundamental para criar o suspense e o drama do filme. Em menos de 10 minutos, elementos sonoros já imprimem a dinâmica da narrativa. As músicas orquestradas tensionam e sufocam. Cada variação de nota musical pode acionar distintas sensações no espectador. “A música cria um ambiente favorável, além de muitas *ambiências* necessárias ao desenvolvimento da narrativa fílmica”, (CARRASCO, 2003, p.75). O silêncio consegue direcionar, com potência semelhante à música, de modo que as canções são interrompidas de forma abrupta pela ausência do som. É o silêncio que ensurdece e dramatiza.

Guerra nas Estrelas, 2001 Uma Odisséia no Espaço e Gravidade utilizaram o som no espaço como signos produtores de uma cadeia sógnica, produzindo sentidos convergentes e distintos. Subverteram e/ou obedeceram a ciência, de modo, que cada uma das narrativas apresenta seu próprio mundo e envolve o espectador nele.

3.2 Som, Murch e Consciência

No processo de criação até a finalização da trilha sonora de um filme, o processo de pós-produção aos olhos mais leigos, parece uma atividade mecanicista e, portanto, menos importante e desprovida de subjetividades. Em determinados casos pode até ser um trabalho mais braçal e menos criativo, mas não para Walter Murch, editor de som de filmes como: *Poderoso Chefão* (1972), *A Conversação* (1974) e *Apocalypse Now* (1979), todos dirigido por Francis Ford Coppola. “Walter é um pioneiro como eu gostaria de ser, o tipo de pessoa que se deve ouvir com atenção e disso tirar proveito” (COPPOLA, 2004, p.8)

Walter Murch defende que um filme é como o pensamento, uma construção (des)fragmentada. Segundo Peirce, o pensamento é um signo. Pode-se concluir, então, que um filme é uma cadeia de signos que determinam uma unicidade a cada narrativa. Responsável pela finalização sonora de diversos filmes, Murch atribui ao som uma potência sógnica importante para a construção de uma história fílmica. Por isso, quanto

mais antecipado o som for pensado, maiores são as chances de experimentar e chegar a um resultado significativo.

O resultado final de uma trilha sonora é heterogêneo. Pensar uma trilha, em analogia a um determinado caminho (desconhecido) a percorrer, é imaginar que do ponto de partida até o destino diversas ruas foram percorridas, esquinas foram contornadas, cruzamentos foram atravessados, avenidas foram exploradas e quarteirões foram adentrados erroneamente. Desta forma, é possível pensar que na edição sonora um mesmo material na mão de diferentes editores geraria resultados distintos porque os caminhos e movimentos exatos nunca serão os mesmos.

O som como elemento crucial de uma narrativa fazia parte da vida de Walter Murch antes mesmo dele saber o que era cinema. Segundo o editor – em artigo para o *site* Transom²⁸ – quando era criança, descobriu nos efeitos sonoros que podia produzir uma forma de comunicar enquanto não dominava ainda a linguagem falada. A fala é o exemplo mais claro e objetivo do som, enquanto a música talvez seja o som mais *embodied*²⁹. Cada língua é um código regido por suas regras. Para compreender, é necessário entender essas regras e ao mesmo tempo ser capaz de extrair os significados mais sutis. O som, nesse caso, é mediador desse código. A música, por sua vez, é uma espécie de língua universal e ao mesmo tempo única. Ela é repleta de subjetividades e o entendimento de uma canção é extremamente pessoal.

Um filme é como uma mistura de música e língua falada como aponta Murch: “E ao fazer um filme você está tentando aprender uma língua estrangeira, porém uma língua única, falada apenas por aquele filme” (MURCH, 2004, p.52). Ao criar um filme existe o objetivo semântico e ao mesmo tempo o objetivo metafórico. A compreensão deste filme é ainda mais particular. Cada momento do filme representará uma significação distinta a cada espectador.

Walter Murch parece ter um apego mais à capacidade subjetiva do filme, principalmente quando se trata das sonoridades. O editor defende que um filme é construído por imagens em movimento e esse movimento pode ter diversas “direções”. O som, segundo ele, é fundamental para essa movência. A experimentação faz parte do seu estilo, modificar os sons; diminuir e aumentar volumes; encurtar e prolongar áudios; inserir novas sonoridades, fazer diversos testes antes de finalizar a trilha de um filme

²⁸ www.transom.org

²⁹ Embodied é uma expressão americana usada para dar uma forma tangível ou visível para uma ideia, qualidade ou sentimento. O uso da palavra em inglês talvez seja a mais apropriada para ilustrar o pensamento de Walter Murch sobre a música.

tornam as suas obras ainda mais ímpares. Na pós-produção, pode-se manipular toda a construção sônica de um filme, selecionar o melhor para a narrativa e, se necessário, resgatar algo do som bruto.

Uma determinada sonoridade, que salta aos ouvidos do espectador, foi deliberadamente acentuada por alguma intenção, por mais metafórica ou sutil que ela possa ser. Por uma suscitação de verossimilhança, para preparar o público em variações imagéticas ou narrativas, para indicar algum elemento importante da cena, dar emoção e dramaticidade ou para unir todas essas particularidades. Murch utiliza-se de uma técnica de contrastes utilizando sonoridades com ápices e vales. Para ele a alternância súbita de volumes e intensidades dá força à trilha e permite acrescentar valor técnico e sígnico.

Em determinados momentos da narrativa fílmica existe quase uma necessidade sonora. A trilha é uma criação de pessoas, mas ao mesmo tempo o filme parece ter uma vontade e desejo próprio, cabendo aos produtores satisfazer com primazia essa “necessidade”. Murch defende que uma trilha sonora não é um mero elemento fílmico. Para ele existem filmes sonorizados que são “mudos” porque a trilha não despertou sensações, emoções e sentimentos. O objetivo de uma trilha será sempre despertar o íntimo do espectador. Ele tenta certificar se seu trabalho atingiu suas intenções³⁰

Com trabalhos em que utilizou até 100 pistas de som para uma única cena, como em *Apocalypse Now*, Murch defende que a criatividade e a capacidade de atingir o emocional do público sejam o diferencial de uma trilha:

Nunca se pode julgar a qualidade de uma mixagem de som pela simples quantidade de canais usados para produzi-la. Já foram produzidas mixagens deploráveis a partir de 100 canais. Da mesma forma, mixagens maravilhosas foram realizadas com apenas três canais. Tudo depende das escolhas iniciais que foram feitas, da qualidade do som, e da capacidade da mistura desses sons de despertar emoções ocultas no coração do público. (MURCH, 2004, p.26).

A ideia de pensar o máximo com o mínimo é para trazer o público na condição de participante e não de mero espectador. Quando a pessoa sentada em frente à tela tem elementos em demasia para perceber e interpretar, mais dificuldade ela terá de construir sentidos e experimentar sensações. O editor precisa ter a sensibilidade para saber quando um som deve entrar e quando deve parar.

³⁰ Com a exceção de *A Conversação* e *A Insustentável Leveza do Ser*, todos os filmes que Walter Murch trabalhou eram reproduzidos por um grupo de cerca de 10 pessoas antes de levá-lo ao grande público. Desta maneira ele podia ter *feedback*, ainda que parcial, sobre o efeito das suas intenções.

Articulando imagens e sons, Murch acha que o papel do cineasta “é estabelecer um ritmo de emoções e pensamentos interessante e coerente – em pequena e grande escala – que permita que o público confie no filme e a ele se entregue.” (MURCH, 2004, p.77). O resultado narrativo dessa fusão imagética e sonora deve ser “uma emocionante extensão e elaboração dos sentimentos e pensamentos do público que, portanto, se entregará ao filme como este se entrega a ele.” (*Id. Ibid.*, p.77).

No artigo que escreveu para o *Transom* o editor afirma que seus trabalhos são resultantes de uma tentativa de equilíbrio que ele tenta implantar também à sua vida pessoal. Achar um meio termo entre seu lado vulcânico e gélido. O lado fervoroso precisa ser comedido e o gelado precisa de doses de emoção. Essa ambiguidade e metáfora compõem a chave narrativa de Walter Murch.

A parceria de Coppola e Murch traz a riqueza do som para a narrativa fílmica. *Poderoso Chefão*, *A Conversação* e *Apocalypse Now* são três filmes produzidos na década de 1970 e tem na articulação entre o som e a imagem o poder de colocar o espectador na consciência dos protagonistas. “Ao manipular o que você ouve e como você ouve - e que outras coisas que você não quer ouvir - você pode não só ajudar a contar a história, você pode ajudar o público a entrar na mente do personagem. “(MURCH, tradução nossa)³¹

Em *Poderoso Chefão*, uma cena mostra a transformação de Michael Corleone. No restaurante Louis's, Michael se encontra com Sollozzo e McCluskey (homens que supostamente articularam ataque ao chefe da máfia Don Vito Corleone). A cena começa com o garçom servindo vinho aos três convidados. O ambiente sonoro é calmo até o “estouro” do abrir da garrafa. Uma prévia metafórica dos assassinatos a tiro que irão ocorrer.

Somente com a saída do garçom que as conversas de “negócios” começam. Sollozzo pede licença para falar com Michael em italiano. A conversa entre eles não é legendada. A ausência de caracteres traduzindo o diálogo parece convidar o espectador a presenciar o misterioso e obscuro mundo da máfia. O público presta ainda mais atenção na linguagem corporal dos personagens. Para quem não domina o italiano, o que se ouve é a linguagem sem significado. Esse distanciamento aumenta a tensão e a

³¹ Do Inglês, “By manipulating what you hear and how you hear it - and what other things you don't hear - you can not only help tell the story, you can help the audience get into the mind of the character.” (tradução minha)

dramaticidade, pois torna as ações da cena mais imprevisíveis e o resultado final ainda mais misterioso. A curiosidade imposta através da ausência da tradução da linguagem, mas com a presença do som com uma significação difusa.

Outro elemento presente na cena e importante para a narrativa é o som do trem. A primeira tomada da cena é a imagem da fachada do restaurante, porém, o som que salta aos ouvidos é de um trem que não está à vista do espectador, mas parece estar preso na cabeça de Michael Corleone. Essa sonoridade acompanha o protagonista em quase toda a cena, tornando-se mais intensa à medida que o momento chave vai se aproximando. Quando chega o momento, um “novo” Michael é representado pelo som do freio do trem. Uma sonoridade incomoda assim como a consciência perturbada de Michael que se levanta e mata Sollozzo e McCluskey.

Michael está buscando vingança pelo ataque ao seu pai. O que Walter Murch consegue, através da sonoridade do trem, é uma simbologia do estado emocional de Michael, como ele está prestes a cometer seu primeiro assassinato e dar início à sua jornada de futuro chefe da máfia. A ambiguidade criada pelo som é usada para aprofundar a tensão dramática e colocar o espectador dentro da cabeça do personagem! O público está inserido na consciência mutante de Michael Corleone e no mundo distante e escuso da máfia.

A *Conversação* é um filme sobre o som e as diversas possibilidades narrativas do seu uso. A história fala sobre o trabalho de espionagem de um profissional que capta conversas de acordo com a demanda de seus clientes. O início mostra um casal passeando em um parque enquanto se falam. Esse diálogo gravado por Harry Caul é o elemento chave do longa-metragem. Repetida em diversos momentos, as falas grampeadas dos dois personagens tornam-se parte da consciência de Harry, mas também do espectador.

O público praticamente assiste e ouve a narrativa do ponto de vista de Harry. Como um homem que manipula o som e também as pessoas através do som, isso praticamente convoca o espectador a prestar mais atenção às sonoridades de “A Conversação”. O poder de manipulação de Harry transpõe o verossímil, o personagem controla o tempo e a narrativa através do diálogo chave. Por outro lado, o diálogo também domina Harry. Antes mesmo de descobrir o final fatal, Harry cria empatia, culpa e tem a consciência tomada pelas palavras gravadas e suas possíveis consequências.

O desfecho do filme é dotado de diversas variações sônicas do som. Como um espião, Harry se hospeda no quarto ao lado de onde ocorrerá o assassinato. Ele analisa o espaço a fim de selecionar o melhor local para ouvir o acontecido no quarto 733. Do banheiro, ele escuta uma discussão que, de repente, se silencia. Ao sair pela varanda, ele vê uma silhueta feminina sendo atacada com marcas de sangue pressionada em uma parede de vidro, que divide uma varanda da outra. A opacidade desse vidro é suficiente para levar o personagem e o espectador a acreditar que a vítima era a mulher que passeava no parque no início do filme. Ela grita e ele se afasta e vai para cama. Um som de grito sintetizado, continua na narrativa ecoando de forma interminável dentro da cabeça de Harry e do espectador, ao mesmo tempo em que uma batida (metadieética) martela a cabeça do personagem de culpa.

Depois de um tempo, ele invade o quarto ao lado à procura de corpos. A ausência de sons cria uma tensão na procura frustrada por vítimas. Ao fim, ele dá descarga na privada do banheiro e como um vulcão o sangue que vaza é o resultado da erupção. Novamente o grito sintetizado ocupa a consciência do personagem. Ao descobrir que a vítima não era o casal e sim o cliente que havia contratado o seu serviço, Harry toca em seu saxofone uma canção que sugere alívio. Sensação essa que se desfaz quando ele é ameaçado e começa a destruir a própria casa à procura de escutas. No fim o som destruiu sua casa, sua vida e tomou sua mente.

Começo de um filme e uma cena com pouco mais de três minutos de duração e o espectador já está “dentro da cabeça” de Willard. No início de *Apocalypse Now*, os sons diegéticos, extradiegéticos e metadieéticos estão concentrados em uma espécie de primeiro plano narrativo, tornando audível a consciência e os devaneios do protagonista. Pode-se pensar nesse momento da narrativa como uma imagem sonora. Willard está em um quarto de hotel em Saigon dopado, sonhando com uma selva em chamas sobrevoada por helicópteros. O espectador, ao mesmo tempo, assiste a mente do personagem pegando fogo enquanto o ventilador traz o helicóptero para dentro do seu quarto e da sua cabeça, através do som. A transição da sonoridade verossímil da aeronave para uma sintetizada traz o antagonismo da saída do estado inconsciente para o consciente do personagem e o estado mental confuso que se tem, normalmente, quando se está sonhando.

O corpo de Willard estava no hotel, mas a sua consciência estava na floresta em meio a bombardeiros. A chama consumia o personagem e simbolizava a sua necessidade confusa de voltar à selva. A articulação entre imagens e som, acompanhado

de fusões imagéticas e sonoras, constroem uma materialização do estado alucinatório de Willard. Em princípio, não fica evidente que a narrativa começa em um sonho. O som faz uma ponte para embarcarmos na viagem espaço-tempo do protagonista.

Parte da cena é trilhada pela música *The End*, da banda *The Doors* simbolizando que aquele era o fim ainda no início da narrativa. Murch criou uma espécie de realidade paralela através da experimentação densa dos sons, possibilitando a imersão do espectador na paranoia de Willard.

O editor de som afirma que toda manipulação sonora tem um motivo narrativo e uma significação metafórica. A melhor trilha sonora é aquela construída na consciência do espectador através da narrativa fílmica. E o filme atinge seu objetivo quando aciona primeiras no seu público através das terceiras dos produtores:

O paradoxo do cinema é que ele é mais efetivo quando parece fundir dois elementos contraditórios – o geral e o pessoal – em um tipo de intimidade de massa. O trabalho em si é imutável, dirigido a milhões de pessoas, e mesmo assim – quando funciona – um filme parece falar com cada membro da plateia de uma forma poderosa e pessoal. (MURCH, 2004, p.147).

Em Poderoso Chefão, A Conversação e Apocalypse Now, Walter Murch experimenta o som criando um portal para o espectador adentrar à consciência dos protagonistas. O público assiste a narrativa através do personagem principal, compreendendo suas personalidades e sentindo seus devaneios e sentimentos. O som metafórico é fundamental para as possibilidades sógnicas nos filmes.

3.3 Som, Cenas e Interpretantes

Decupar cenas “aleatórias” é um exercício prazeroso e culposo ao mesmo tempo. Uma atividade parcial e guiada pela memória. Selecionar determinadas cenas em que o som produza interpretantes relevantes passa por um encadeamento sógnico repleto de terceiras por parte de quem fez tal seleção. A trilha sonora chega ao ouvido humano de forma multidimensional. Ao contrário da imagem fílmica, as sonoridades no cinema chegam ao espectador a partir de 360 graus. Da forma mais atenta até a mais inconsciente, o público é afetado pelo som de um filme. A imagem é aquele visitante esperado, que toca a companhia e entra pela porta da frente. Você se prepara para isso, se arruma devidamente e, de certa forma, se engessa. O som é como aquela pessoa que não avisa, chega pela porta de trás e pega você despreparado.

As sensações, sentimentos e reações ao som de um filme são mais que pessoais, são únicas e indivisíveis. O som como signo é um infinito produtor mutável de sentidos. “Em outras palavras, eles determinam um Interpretante para se referir ao mesmo objeto. Os signos crescem dessa forma e adquirem novo significado” (EHRAT, 2005, tradução nossa) ³².

Esse rizoma sógnico altera a leitura de cada novo filme e até mesmo daqueles revisitados, produzindo interpretantes cada vez mais distintos. As trilhas (frases, diálogos, silêncio, efeitos, ruídos e música) que marcam um espectador, talvez, sejam aquelas que mais reverberam nas salas de cinema e fora dela.

Algumas frases foram imortalizadas pelo cinema. “Meu nome é Bond, James Bond” era a marca registrada do agente 007; “Eu sou o rei do mundo” representou o momento de felicidade “intangível” de Jack e Rose em *Titanic* (1997) ou a saudação Jedi “Que a força esteja com você” de *Guerra nas Estrelas* ou ainda “Eu voltarei, do *Exterminador do Futuro* (1984), são apenas amostras de como uma citação pode ser perpetuada. Para dar maior ênfase a uma fala, ela pode “... se tornar elemento estruturador de procedimentos visuais...” (COSTA, 1987, p.227). Em *Scarface* (1984), de Brian de Palma, o personagem Tony Montana, no final do filme, se vê encurralado por um grande grupo de assassinos que querem matá-lo, em sua própria mansão.

“Say hello to my little friend” (Digam olá para o meu pequeno amigo) simboliza a ironia e ao mesmo tempo a psicopatia do personagem. O pequeno amigo de Tony é uma arma que somente com um disparo derruba uma porta e cinco inimigos. No momento que o personagem dá o primeiro tiro, um plano mais aberto é acionado para dar noção ao poderio bélico do personagem e do potente estrago que ele pode causar. Sarcástico e ao mesmo tempo desprovido de bom senso, o personagem de Al Pacino funde um lado antiético e imoral ao mesmo tempo cômico e fascinante. A frase e a cena representam o mundo violento do tráfico de drogas e assassinatos em *Sacarface*.

O filme *O Sexto Sentido* (1999), de Night Shyamalan, é o tipo de narrativa que vista pela segunda vez parece óbvia. A cena que marcou a frase “I see dead people”(Eu vejo pessoas mortas) era uma espécie de *spoiler* ³³sutil. O menino Cole, em um diálogo com o Dr. Malcolm, está deitado em sua cama, com a coberta até o pescoço e com uma

³² Do Inglês, “In other words, they determine an Interpretant to refer to the same Object. Signs grow in this way, and acquire new meaning.” (tradução minha)

³³ A palavra *spoiler* é uma derivação do verbo “to spoil” que significa estragar. Portanto, essa denominação é usada quando uma pessoa ou um *website*, por exemplo, revelam conteúdos de uma narrativa a um indivíduo que ainda não assistiu tal obra.

expressão clara de medo. O local e a posição que o personagem amedrontado encontra-se é a materialização de onde ocorrem, normalmente, os pesadelos humanos. Ao lado da cama está o homem sereno.

Cole diz ao seu psicólogo que vai lhe contar um segredo. A câmera aproxima mais do rosto da criança, causando mistério, suspense e empatia ao fardo do personagem. De fundo, uma música sombria funde-se ao diálogo e as respirações assustadas de Cole. Após dizer que via pessoas mortas, a câmera muda para o doutor e um *zoom* vai aproximando cada vez mais do fantasmagórico Dr. Malcolm. Aquele momento *Cole* via uma pessoa morta. A aproximação da face do psicólogo enfatiza o que a princípio não está claro. O espectador também está vendo pessoas mortas no filme *Sexto Sentido*.

Um diálogo em um filme pode determinar – ou, pelo menos, aproximar o espectador – a temporalidade e a espacialidade da narrativa. As palavras utilizadas podem sugerir uma época. Um idioma ou sotaque podem dar dicas de onde no globo terrestre os personagens estão inseridos. Uma conversa pode antever um acontecimento ou simplesmente suscitar uma ação diegética ou não. Uma interlocução pode aprofundar a personalidade e sentimentos de um personagem.

Para Betton (1987), a eficiência e o sentido de um diálogo dependem da adaptação deste texto que o ator faz ao personagem. “Os melhores diálogos são aqueles que “alimentam” ou provocam a ação, correspondendo perfeitamente ao caráter, ao temperamento, à personalidade íntima e à sensibilidade do ator”. (BETTON, 1987, p.43). O autor ainda salienta que além da importância semântica das palavras, o poder subjetivo da fala é fundamental na construção da narrativa:

O poder de convencimento da palavra humana não está unicamente nas palavras pronunciadas e nas ideias que estas sugerem: ela reside também no próprio som da voz, e esta não somente tem um poder de sugestão, mas também um valor psicológico incontestável (ela exalta a emotividade). Na verdade, a entonação, o ritmo, o timbre são mais importantes que a sintaxe, e se aceitarmos, com Merleau-Ponty, que “a prodigalidade ou a avareza de palavras, sua plenitude ou seu vazio, sua exatidão ou a sua afetação fazem sentir a essência de uma personagem de forma mais segura do que muitas descrições” [...] (*Id. Ibid.*, p.44).

Dentre tantos diálogos representativos na história do cinema, dois deles premiam o espectador com questionamentos densos e reflexivos e com tons humorísticos e sádicos ao mesmo tempo. O primeiro é referente ao filme *Advogado do Diabo* (1997), Taylor Hackford:

John Milton: *Para quem você está carregando todos esses tijolos? Deus? É isso? Para Deus? Escute aqui. Vou te dar algumas informações sobre Deus. Deus gosta de observar. Ele é um gozador. Pense. Ele dá instintos ao homem. Ele lhe dá esse extraordinário dom, e o que faz depois? Eu juro, para a própria diversão, para a sua própria comédia cósmica particular. Ele cria regras contrárias*

É a maior piada de todas. Olhe, mas não toque. Toque, mas não prove. Prove, mas não engula. E, enquanto você pula de um pé para o outro, o que Ele faz? Ele fica se mijando de tanto rir! Ele é um sacana! Ele é um sádico! Ele é um patrão ausente! Adorar isso? Nunca!

Kevin Lomax: *É melhor reinar no inferno do que servir no Céu, não é?*

John Milton: *Por que não? Estou aqui com o meu nariz no chão desde que tudo começou! Eu nutri cada sensação que o homem foi inspirado a ter. Eu me preocupei com os seus desejos e nunca o julguei. Por quê? Por que eu jamais o rejeitei, apesar de suas imperfeições.*

Eu sou um fã do homem! Eu sou um humanista. Talvez o último humanista. Quem em sã consciência. Poderia negar. Que o século XXI foi inteiro meu? O século todo, Kevin! Todo. Meu! Estou no topo. É a minha vez agora. É a nossa vez. (ADVOGADO DO DIABO, 1997, 02:03:42)

O texto é forte e sarcástico, assim como o personagem de Al Pacino, John Milton³⁴. As falas de John desconstroem toda lógica cristã sobre Deus e o Diabo, capaz de provocar reflexões e indagações até ao espectador mais convicto de suas crenças. Kevin Lomax (Keanu Reaves) é um advogado bem sucedido que nunca perdeu uma causa. Milton é advogado do diabo ou o próprio diabo? Senhor da retórica e da argumentação, ele se põe como um caminho de salvação diante da fraqueza humana personificada em Kevin. Convicto e convincente, o “diabo” tenta persuadir o jovem confuso apontando um Deus sádico e o Diabo como humanista.

Sonoramente falando, o diálogo é o protagonista da cena. A voz de John é soberana. A fala impostada com pausas precisas, o timbre e o tom imponentes do personagem parecem dirigir a cena. No início do texto, o personagem de Pacino está à frente da lareira. As chamas parecem simbolizar a presença satânica. O outro som presente na cena – de forma mais discreta e contínua até o fim da conversa – é o arder do fogo. Ele parece apontar para a ideia do próprio inferno. O lume ainda impõe sobre Milton, em determinados momentos, uma aparência diabólica.

O valor simbólico do diálogo é intenso e determina o jogo de câmeras da cena. Além dos dois personagens presentes, cada um em uma extremidade da sala, é possível ver uma mulher representando a luxúria e a tentação. Ela aparece discreta neste momento da narrativa, mas o seu jeito lascivo provoca Kevin e o espectador. A cena é

³⁴ O nome do personagem é uma clara referência à obra inglesa do século XVII *Paradise Lost*, (O Paraíso Perdido), cujo autor, John Milton, discute a perda humana da inocência pela ação do anjo caído Lúcifer.

alternada entre planos gerais e *close*s³⁵. À medida que John vai discursando ele se aproxima de Kevin. No fim dessa sequência, o rosto de Milton, aproximado pelo *zoom*, dá a ele o poder de convencimento. O personagem de Keanu Reaves está sendo convencido e o público também.

O livre arbítrio é mencionado no filme por diversas vezes. A sociedade corrompida pela ganância, vaidade e egocentrismo, materializada em Kevin, pode representar qual caminho ela está tomando e suas possíveis consequências. O diálogo chave de *Advogado do Diabo* coloca em xeque a fragilidade humana diante das angústias e a oscilação de pensamentos e atitudes diante das tentações consideradas imorais.

O diálogo final de *Bastardos Inglórios* (2009), de Quentin Tarantino, pode ser destacado:

Aldo Raine: Sabe. Utivich e eu, nós ouvimos o trato que você fez com o general. Acabar com a guerra hoje? Eu faria esse acordo. Você faria, Utivich?

Utivich: Eu faria.

Aldo Raine: Eu não o culpo. É um ótimo acordo. Quanto aquele belo ninho que está preparando pra você. Se você quis fazer churrasco de todo o alto-comando eu suponho que isso vale até certas considerações.

Mas tenho uma pergunta. Quando chegar na sua casa General, imagino que vai tirar esse seu belo uniforme da SS. Não vai? Foi o que pensei. E isso eu não posso tolerar. E você Utivich, pode tolerar isso?

Utivich: Não, de jeito nenhum senhor.

Aldo Raine: Fica sabendo, se eu tivesse como, você iria usar essa droga de uniforme pelo resto da sua vida! Seu porco. Mas eu sei que isso não é possível. Em algum momento vai ter que tirá-lo.

Então. Vou te dar uma coisinha que você não poderá tirar. Sabe de uma coisa, Utivich? Acho que essa pode ser a minha obra-prima. (BASTARDOS INGLÓRIOS, 2009, 02:27:46)

A localização temporal de *Bastardos Inglórios* é baseada na invasão da França pelo exército nazista alemão, na Segunda Guerra. O filme dirigido por Tarantino, no entanto, reinventa a história dando um desfecho completamente distinto do fato histórico. Uma possibilidade permitida pela metáfora que é o cinema. Desta vez é o exército judeu americano que persegue os nazistas alemães.

No desfecho da narrativa, o sádico e eficiente Coronel Hanz Landa trai o alto comando nazista em troca de asilo político nos Estados Unidos e algumas regalias. O

³⁵ Para Anatol Rosenfeld o *close* ou *close up* “é essencialmente um comentário – comentário lírico, irônico, psicológico; um sinal de exclamação que sublinha, acentua, dá ênfase; recurso de sugestão simbólica.” (ROSENFELD, 2002, p.224)

tenente Aldo Raine (Brad Pitt), acompanhado de Utivich, (o outro sobrevivente americano dessa caçada) levam o coronel e outro alemão até a fronteira. Nesse momento Raine mata o companheiro de Landa. O sorriso do coronel dá lugar a uma face nervosa.

Raine é irônico e cômico. Essas características são acentuadas com o sotaque caipira do personagem. A frase “churrasco do alto comando” ilustra bem esse lado debochado do americano. Rebelde e piadista, ele faz uma pergunta retórica ao coronel. Se ele retiraria o uniforme quando chegasse em terras americanas. O silêncio de Landa apenas representa o óbvio. O barulho agudo e marcante da faca de Aldo aponta para a marca registrada dos Bastardos: escarificar uma suástica na testa dos nazistas sobreviventes. Aos gritos de dor do coronel, uma música ressalta o gênero trágico/cômico do filme. Os berros vão se diluindo dando espaço à fala de Raine/Tarantino: “Sabe de uma coisa, Utivich? Acho que essa pode ser a minha obra-prima.”

A câmera registrando *Raine* do chão dá uma impressão que existe uma fala dúbia. Se por um lado, Raine “derrotou” e desmoralizou o “caçado de judeus”, por outro Tarantino em uma autoironia, fala ao espectador que *Bastardos Inglórios* é seu melhor filme. O diretor convoca o público a se aliar aos Estados Unidos ao reescrever a história. Os bastardos judeus venceram desta vez o regime nazista. *Bastardos Inglórios* cria uma justificativa moralmente aceitável para a vingança. Uma forma de libertar, ainda que simbolicamente, o lado violento de cada espectador que deleita com as agressões e violência aos nazistas.

A adaptação literária para o cinema é bastante comum e, conseqüentemente, diversos elementos narratológicos da literatura são conservados em um filme. A presença de um narrador fílmico aferiu ao cinema diversas potencialidades sígnicas. Através do som em *off*, o espectador se torna “privilegiado” ao ter acesso à memória mais íntima de um personagem, assim como, compreender mais profundamente sua personalidade e os desdobramentos de suas ações.

O narrador pode ser o protagonista da história, um coadjuvante ou mesmo alguém que nem faça parte da diegese narrativa. Esse último, uma espécie de Deus onipresente e onisciente. As intervenções podem ser pontuais e decisivas para o objetivo da história. Para Deleuze (2005) o narrador no cinema é potente já que é uma “voz que evoca, comenta, sabe, dotada de uma onipotência ou de uma forte potência sobre a sequência das imagens.” (DELEUZE, 2005, p.280)

O escritor americano Chuck Palahniuk, conhecido por ter escrito livros com personagens bem complexos, tem duas obras que foram parar nas telas do cinema e a presença do narrador é vital à história. *Clube da Luta* foi escrito em 1996 e *Mais Estranho que a Ficção* em 2004. Respectivamente, suas versões audiovisuais foram criadas em 1999 e 2007 e dirigidas por David Fincher e Marc Forster.

Clube da Luta (1997) já começa com o personagem/narrador³⁶ afirmando que as pessoas sempre o questionam: “Sempre me perguntam se conheço Tyler Durden?” (CLUBE DA LUTA, 1999, 00:02:05). Em linhas gerais, o “narrador” é um homem insone e deprimido; trabalha em uma empresa que não dá a mínima para ele; vive sem objetivos e solitariamente; alienado ao mundo e “preso” ao consumismo. Aflito, ele procura um psiquiatra, que ironicamente não receita remédios, mas sugere que o personagem visite grupos de apoio para pessoas com doenças terminais a fim de demonstrar que existem “vidas” piores.

Os relatos em *off* do “narrador” são fundamentais para descrever os demais personagens do filme, suas histórias e seus papéis, assim como, a importância dos locais para a história. Ainda mais importante, a narração ajuda a dissecar a vida patética e superficial do personagem de Edward Norton e suas transformações – elementos fundamentais para a narrativa.

O personagem Tyler Durden nada mais é que o alter ego do narrador. Na tentativa de escapar da sua realidade insuportável, um homem forte, poderoso e manipulador é fantasiado, tomando vida na tela. Assistimos *frame a frame* Tyler Durden assumindo o protagonismo enquanto o “narrador” vai se definindo. O narrador afirma que sua liberdade se deu no momento que havia perdido as esperanças.

Diversos são os momentos relatados em *off* que apontam para a bifurcação de personalidades do narrador. Quando fala do projeto Mayhem³⁷, ele afirma saber da ideia através de Durden: “Eu sei disso porque o Tyler sabe disso” (CLUBE DA LUTA, 1999, 00:02:53). Após as atividades do clube ilegal o narrador diz: “As vezes o Tyler fala por mim” (CLUBE DA LUTA, 1999, 00:46:40). Quando o chefe acha na impressora cópias das regras do coletivo o narrador o ameaça: “As palavras do Tyler saindo da minha boca” (CLUBE DA LUTA, 1999, 01:05:48). São diversos pensamentos exteriorizados

³⁶ O personagem de Edward Norton é creditado ao fim do filme como o “narrador”. O protagonista do filme não tem um nome próprio.

³⁷ O projeto *Mayhem* é um plano de destruição de prédios de financeiras, edifícios de cartões de créditos e diversas áreas financeiras. O objetivo do plano é causar um tipo de colapso financeiro.

que explicitam o mote da narrativa e direcionam o espectador a produzir relações sógnicas e construir sentidos.

Um filme em que o personagem principal, que ao mesmo tempo tem a função de narrador, tem duas personalidades, mas não tem identidade. É um anônimo que pode ser um alienado; um falsário que se escora no seu alter ego para realizar suas atividades ilícitas ou apenas um fracassado idealizando um sonho de vida. O narrador – ao mesmo tempo personagem – é pouco confiável, mas é exatamente esse jogo contraditório que é estabelecido através dele é que torna a narrativa do filme instigante. Complexo, ele é vital para a construção do *Clube da Luta*.

Em *Mais Estranho que a Ficção* (2006), a narradora descreve o protagonista do filme e suas nuances e ações. Harold Crick, a principio, um homem simples que trabalha na receita federal, solitário e altamente sistemático. Os números e o tempo são fundamentais na vida do personagem. Tudo era programado e cronometrado na vida de Crick. Desde o tempo gasto para ir trabalhar até o número de movimentos realizados para escovar os dentes. Exatamente em um momento de sua higienização bucal que Harold escuta a narradora do filme. Imediatamente, ele fica assustado. Nesse momento, o espectador é induzido a perceber em Crick um homem com problemas psiquiátricos.

Harold diz a um colega de trabalho que está sendo seguido pela voz de uma mulher. O amigo pergunta o que ela está dizendo e ele responde: “Ela está narrando” (MAIS ESTRANHO QUE A FICÇÃO, 2007, 00:08:00). A narradora o interrompia constantemente descrevendo suas ações, suas intimidades e devaneios. Ela estava o enlouquecendo.

O protagonista resolve procurar uma psiquiatra para entender o que estava acontecendo. A médica diagnostica Crick com esquizofrenia, mas insatisfeito com tal conclusão ele continua sua busca por uma resposta. Curiosamente, é um professor de literatura que “esclarece” a relação perturbadora do protagonista x narrador. A narradora Kay Eiffel então surge na narrativa. Uma escritora de livros (romances trágicos) que está em busca de finalizar sua atual obra. Ela estava narrando a vida de Crick (em seu livro) e os desdobramentos disso era um total controle sobre as ações do protagonista. Uma espécie de metalinguagem cinematográfica. Harold é um personagem ficcional dentro de uma outra ficção. Enquanto a Kay é narradora enquanto voz que relata a vida de Crick, mas também interlocutora enquanto escritora em busca do romance perfeito.

A narradora, ao conhecer Harold, conta que no livro ele irá morrer. Em uma espécie de apego entre criador e criatura, ela muda de ideia e se torna agente

fundamental da mudança do protagonista. Crick renasceria através da narradora. Ele estava determinado a viver uma vida intensa e feliz.

Nos dois exemplos fílmicos o narrador é essencial para a história do filme. Em ambos, realidade e ficção se misturam, possibilitando uma amplificação de possibilidades interpretantes. A presença do narrador aproxima o espectador à uma espécie de narrativa orgânica, quase viva.

3.4 Som, Silêncio e Ausência

O silêncio absoluto é algo cada vez mais raro em um mundo tomado por humanos e tecnologias. O caos do dia a dia multiplica as sonoridades que atravessam o ouvido humano. O silêncio infere um sentido de calma em oposição ao frenesi contemporâneo. No cinema, parece cada vez mais improvável a ausência total de sons como estratégia narrativa. Marcel Martin (2003) acredita que muitos diretores inundaram seus filmes de elementos sonoros em detrimento do uso sógnico do silêncio. Martin não é um defensor da volta do chamado cinema mudo, apenas entende que a ausência sônica pode ser enriquecedora.

Uma infinidade de sentidos pode ser associada ao silêncio: ausência, morte, solidão, angústia, contemplação, paz, reflexão, etc. Em cada cena do universo fílmico, o silêncio pode acionar diferentes significados. Para análise serão selecionadas três cenas de filmes em que o silêncio não é absoluto, mas deixa perceptível uma espécie de ausência sonora. *Poderoso Chefão III* (1991), de *Francis Ford Coppola*; *O Ultimato Bourne* (2007), de *Paul Greengrass* e *Atividade Paranormal* (2007), de Oren Peli.

O silêncio pode representar o não dito. Neste caso, podemos pensar o silêncio na ausência do dizer de um personagem. Em determinadas narrativas, o uso desse artifício pode potencializar o sentimento vivido na cena. Um silêncio que “fala”. A condição humana pode ser metaforizada através da voz silenciada. Mais do que representar algo não falado, o silêncio pode substituir a fala a fim de dar mais profundidade sógnica a uma determinada parte do filme.

Poderoso Chefão III encerra uma trilogia de muitas tramas e assassinatos. A sequência final do longa-metragem é mais emocional se considerarmos a frieza em vários momentos das outras duas partes. Michael Corleone redireciona seus objetivos à medida que o terceiro filme vai se aproximando do final. Depois de comandar a família mafiosa mais poderosa dos Estados Unidos, Michael quer ficar mais próximo dos

familiares que realmente os ama: os filhos. Tentando legalizar todos os seus negócios e, principalmente, sua vida, o caçula Corleone está em busca da redenção, do perdão pelas suas mãos ensanguentadas e por colocar a máfia a frente de Deus e da sua verdadeira família. A coroa de rei mafioso ele passa para Vincent (agora Don Vincenzo). Simbolicamente, o espectador já compreende o fim dos Corleones.

Ironicamente, é em frente a uma igreja católica que a grande tragédia da vida de *Michael* acontece. Nesse momento da narrativa, entra em cena o infalível Mosca (Mario Donatone), disfarçado de padre, na caçada do alvo mais poderoso do filme: Michael Corleone. Apesar da duração relativamente curta da cena, a tensão pelo possível assassinato do chefe da máfia é intensa. Mosca foi de fato eficiente, mesmo diante do seu erro, ao matar Mary, filha de Michael. Um golpe de misericórdia no protagonista do filme. Michael não morreu literalmente, mas é como se tivesse sido.

O grito feito em silêncio de Michael é doloroso, angustiante e “ensurdecador”. Quando retoma o som, todos os sentimentos do personagem são amplificados. A dramaticidade da cena é multiplicada com a melancólica *Cavalleria Rusticana*, de Pietro Mascagni. A música e o grito compõem um elemento sonoro suplantador, símbolo da derrocada do poder.

A potência sígnica do silêncio de Michael é acentuada diante da reverberação da cena. A morte da pequena Mary vira coadjuvante para a câmera e para os principais personagens da cena que olham³⁸ com compaixão pelo fim de *Michael*. Caído ao chão, o espectador assiste à metáfora da morte do Poderoso Chefão.

O silêncio pode representar espacialidades, sobretudo, àquelas inóspitas ou que pelo menos parecem ser. Em filmes de suspense ou terror, a ausência de sons ou mesmo a presença de sonoridades ambientes sutis ajudam a construir o clima de perigo, ansiedade e medo. Uma cena silenciosa por um determinado tempo aumenta o poder intencional de uma imagem ou som acionados inesperadamente. Após o silêncio, o som tem mais impacto e mais potência. Murray Schaffer aposta nessa sequência de ausência de som antevendo uma sonoridade para dar maior tensão a narrativa. “Quando o silêncio precede o som, a antecipação nervosa o torna mais vibrante.” (SCHAFFER, 2001, p.355).

³⁸ Do momento em que Michael solta o seu grito silencioso, a maior parte da cena o protagonista tem a câmera focando o protagonista. Quando outros personagens aparecem nesse momento da narrativa, todos estão olhando para Michael.

Atividade Paranormal e suas sequências talvez não sejam as narrativas mais tentadoras de serem vistas, porém, pode ser um exemplo em que o som, sobretudo suas variações abruptas de intensidade e frequência, é fundamental na criação dos gêneros de terror e suspense. Resumir o filme é uma tarefa simples: um casal aterrorizado por atividades fantasmagóricas e maléficas. Com o intuito de descobrir o que estava ocorrendo, eles resolvem instalar uma câmera no quarto (onde ocorre praticamente toda a narrativa).

Durante todo o filme, os seres paranormais não aparecem. O casal dorme e o silêncio a princípio impera. O que o espectador ouve são sons ambientes quase inaudíveis. As constantes ações sobrenaturais são representadas por modificações sonoras extremas. Uma porta que bate, um grito desesperado ou mesmo simples passos parecem amplificados e potencializados diante do quase silêncio.

São diversas as cenas que a calma do quarto do casal é interrompida pelo agressivo som proposto para a narrativa. Já quase no final do filme, Katie sai do quarto como uma sonâmbula. O foco imagético ainda permanece no quarto. O espectador apenas observa o outro personagem Micah dormir aparentemente bem tranquilo. O silêncio é “rasgado” com o grito estridente e ao mesmo tempo desesperado da mulher. O espectador dificilmente não tomará um susto ou pelo menos terá algum tipo de sensação e reação. O susto, talvez, a mais comum. Assustar através do som, me parece ser o principal objetivo – com certo sucesso – de *Atividade Paranormal*.

No filme *O Ultimato Bourne* o personagem de Matt Damon, Jason Bourne enfrenta um inimigo em uma briga de punhos e pontapés. Antes de localizar o inimigo, o protagonista inicia uma corrida circense atrás do vilão. Saltando de varandas em varandas, a ação de procurar o assassino Desh (Joey Ansah) e salvar Nicky (Julia Stiles) é sonorizada por uma trilha empolgante e agitada. Quando a câmera é direcionada à indefesa moça, a trilha fica sombria com sons sintetizados que parecem gritos femininos, simbolizando o medo da personagem. Nas primeiras aparições de Desh, apenas como um vulto, uma leve mudança no som sugere o efeito da presença do criminoso. A cena é labiríntica.

Quando finalmente Bourne encontra Desh a música sai de cena para a luta dos dois homens. Pouco mais de dois minutos de socos e chutes apenas com sons diegéticos. Cada golpe “machuca” o espectador, cada parte da casa destruída por uma pancada estronda, a respiração dos dois é intensa e sufocante. A ausência de uma música destaca os sons de cada ação na cena, dando potência aos ataques e imprimindo

força bruta impactante para a narrativa. No desfecho ouve-se apenas um estalo do pescoço quebrado do vilão e depois sons de latidos simbolizando a luta animal de Desh e Bourne.

O silêncio tem o poder de dirigir maior atenção à imagem. Suscitar os olhares do espectador para os movimentos, ações, e encenação dos personagens. A ausência de uma determinada sonoridade pode conferir à cena uma valorização imagética. Mais uma vez vale salientar que o silêncio não precisa representar, necessariamente, a ausência total de sons. Se pensarmos em uma espécie de silêncio musical extradiegético para cenas de ação parece improvável. Normalmente, o momento de uma narrativa onde haverá uma briga é sonorizado por alguma música de ritmo intenso e acelerado, com batidas marcantes e, talvez, letras que incitem a violência.

3.5 Som, Música e Subjetividade

No capítulo anterior pode-se perceber a polifonia da música e sua capacidade de atravessar as fronteiras da razão humana para o mais íntimo pessoal. A música de cinema está a serviço da narrativa e, por isso, tem um poder subjetivo essencial para contar as histórias do mundo do cinema. Uma canção é capaz de inferir à imagem uma beleza maior que a possibilitada pelo simples olhar ou mesmo extrair um significado que vai além do imagético.

A música amplifica as possibilidades sógnicas do cinema. Através da inserção precisa e eficiente da música na narrativa, o cinema parece ampliar seus valores cinéticos, rítmicos, intensivos, emotivos, afetivos, etc. A música envolve o filme de camadas de subjetividade que possibilitam os espectadores as mais distintas imersões e significações.

A potência subjetiva da música contribui para a criação do clímax e também do anticlímax. Nem sempre ela está associada aos momentos chaves da narrativa, mas se faz presente nas cenas que costumam criar as sensações mais genuínas do espectador. Aquele momento que o público reage de forma plural. O choro verdadeiro; a recusa de olhar para a tela; aquela fala acusativa ao personagem enquadrado; o apertar de mão involuntário ao companheiro; o pulinho discreto que todo mundo viu ou aquela gargalhada constrangedora.

Para dar uma dimensão mais palpável desse poder subjetivo da música, diversas cenas da história do cinema podem sinalizar tal poder sógnico. Pense em uma praia

qualquer. Provavelmente, as lembranças serão múltiplas e os sentidos também. Os filmes a seguir possuem cenas envolvendo a areia e o mar. Ao fundo, músicas que tornaram a cena mais proponente de interpretações. A comparação é válida para demonstrar que ambientes semelhantes podem criar significados variáveis de acordo com o contexto e a música acrescida. Nos filmes *A Praia* (1999), de Danny Boyle e *Na Natureza Selvagem* (2008), de Sean Penn os dois protagonistas Richard e Christopher, respectivamente, tem objetivos muito parecidos: explorar as belezas do mundo e viver as experiências mais excitantes.

Richard (Leonardo Dicaprio) e os franceses Françoise e Etienne ficam sabendo da ilha perfeita. A primeira aparição da ilha é em uma tomada aérea. A música é sutil o suficiente para auxiliar na contemplação do espectador ao belíssimo lugar. Quando os três estão na praia e avistam a ilha dos sonhos, uma canção suave e com poucas variações de volume se funde com o som do mar. Uma trilha que dá o tom do início de grandes aventuras cinematográficas. Os três aventureiros irão cruzar o mar nadando por mais de um quilometro de belas águas, mas perigosas. O som potencializa o sentido da praia que eles estão e a imensidão do mar. Naquele momento tudo era desprezível diante do objetivo. A praia era apenas o ponto inicial de fuga e o mar apenas um caminho a ser atravessado para eles chegarem ao destino sonhado.

Christopher Mccandless (Emile Hirsch), durante a sua jornada de autoconhecimento e exploração do mundo, conhece o casal Jan e Rainey. Eles passam momentos felizes e divertidos. Brincam na praia. A cena destacada começa no momento que Jan acorda. Um recado na areia dizia: "obrigado Jan e Rainey". Os sons da narrativa, nesse momento, são apenas ambientes: Gaivotas e o mar. A ausência de música nesse instante representa a ausência do jovem que tem um significado importante para Jan. Rainey abraça a mulher que diz: "ele lembrava o meu...". Pela diferença de idade e o afeto que ela criou pelo jovem, provavelmente, ela relembrou de um filho que morreu ou que está distante. O mar aparece em forma de onda com gaivotas voando sobre. Aquele lugar foi apenas um momento de passagem. O jovem voou dali. Significou muito para Chris, mas era menor que sua jornada. Tanto que a cena sofre um *fade* e ele já está na estrada. Não pode parar sua busca. A música "*Rise*", de *Eddie Vedder*³⁹ faz a ponte da mudança imagética. "O mundo é de um jeito... Que nunca se sabe... Onde colocar a nossa fé... E o que resultará disso... Ela vai crescer...

³⁹ Eddie Vedder (vocalista da banda Pearl Jam) a convite de Sean Penn interpretou todas as canções do filme. A maioria das músicas são composições de Vedder.

Fazendo sumir as más lembranças.” (VEDDER, 2008). A canção, de melodia inspiradora, dá o recado: a fé e a crença fazem o mal sumir e nos ensinam a evoluir. E o mar, a praia...

Uma cena qualquer de uma praia com o mar agitado. Sonorize esse momento com uma música de Debussy (suas linhas musicais costumam ser suaves e longas; graves e lentas) e, posteriormente, substitua essa canção por uma de Moussorgsky (suas composições são fortes e curtas; agudas e rápidas). Possivelmente, as interpretações caminhem para lugares opostos exatamente por conta das experiências e repertório dos espectadores e dos produtores, além das intencionalidades destes mesmos produtores. O som agindo como signo interpretante da imagem.

Qualquer ambiente narrativo pode ter seu significado criado, aprofundado ou mesmo subvertido. Se já foi dito que a música dá conta de criar significações que só a imagem não daria conta, Rosenfeld acredita que em determinados filmes ela constrói sentidos que o próprio som não é capaz: “A música em compensação, imita, com mais frequência, ruídos que não existem: por exemplo, o silencioso cair da neve – a música o descreve como deveria ser se existisse. Ou então o ruído do calor.” (ROSENFELD, 2002, p.138)

A partida em *Palmeras en La nieve* (2015), de Fernando Gonzáles Molina e o abandono em *Babel* (2006), de Alejandro Gonzáles Iñárritu, tem a neve e o calor, respectivamente, como ambiências narrativas. O drama espanhol, logo no início, mostra dois rapazes partindo sobre montanhas cobertas de neve. O que Rosenfeld afirma é que a música pode subjetivar um mimetismo impossível. Por isso, a música do cair na neve de *Palmeras en La nieve* é triste e melancólico. Exatamente porque a ação natural está envolta de um contexto de despedida. A música do cair da neve pode representar uma nevasca perigosa ou apenas um plano de fundo para um sentido mais sensível.

No drama americano, o jovem *Santiago* (Gael Garcia Bernal) vai atravessar, de carro, a fronteira México/Estados Unidos ao voltar do casamento do primo. No veículo estão duas crianças americanas de classe média e a babá mexicana. Com medo, *Santiago* foge e deixa os demais ocupantes em um local árido e quente, com a promessa que voltará para buscá-los. O risco de estar em um carro em fuga não parece mais perigoso quanto ficar no meio do nada e sem água. Largados a noite, eles dormem. A cena já de dia, em um ambiente tórrido, é sonorizada por um dedilhar de violão. O som tem um ritmo lento e uma melodia cansada – sensação comum quando se está sufocado pelo calor intenso.

Dentre os diretores mais famosos de *Hollywood*, David Lynch parece ter a filmografia mais subjetiva em suas narrativas. Em um especial sobre o cineasta, o jornal inglês *The Guardian* trouxe a público um pensamento de Lynch sobre a música: “O som é quase como uma droga. É tão puro que quando chega aos ouvidos, instantaneamente te faz sentir algo.” (LYNCH, 2012, tradução nossa).⁴⁰ A articulação imagética e musical nos filmes de Lynch conotam letargia, desconstroem o óbvio e instauram o *nonsense*⁴¹. No filme *Veludo Azul* (1986) ele faz esse jogo sonoro/imagético para expor as contradições e ambiguidades das suas narrativas, de seus personagens e do seu público. A subjetividade aponta para esse caráter mutante que é próprio dos seres humanos.

Ao som da popular e agradável canção *Blue Velvet*, de Bobby Vinton, a cena inicial começa bela e grotesca; exemplar e falsa; simples e complexa. Um idílico céu, flores escarlates e auríferas, um caminhão de bombeiros como pedestal andante para um senhor e crianças lindas e seguras. Uma vizinhança típica dos subúrbios perfeitamente *fakes* do sonho americano. Em uma casa de cerca baixa, um homem molha o seu jardim verdejante enquanto sua esposa toma um chá na sala.

O próprio Lynch parece não acreditar nesse conto americano. Rapidamente a encantadora *Blue Velvet* vai se esvaindo e os ruídos ambientes vão tomando conta da cena. São feios, banais e nada poéticos, assim como o infarto do homem. A câmera vai deslocando até uma parte do gramado. Nesse momento, somos presenteados por insetos asquerosos, sinistros e sombrios emitindo um som que intensifica o nojo do final da cena. Lynch parece revelar o outro lado do mundo, o submundo ou, talvez, o verdadeiro mundo.

As possibilidades subjetivas e sógnicas da música no cinema poderiam ser exemplificadas por uma quantidade imensurável de cenas. A música no cinema provoca um simulacro confuso e multifacetado da polifonia do mundo exterior. Um choque entre o realismo imagético e o irreal musical. Desloca a narrativa para a *poiesis*. Provoca a ambivalência entre o objetivismo e o subjetivismo.

⁴⁰ Do Inglês, “Sound is almost like a drug. It's so pure that when it goes in your ears, it instantly does something to you.” (tradução minha)

⁴¹ Palavra de origem inglesa, sua etimologia vem de *non* (não) e *sense* (sentido) e remetem a situações absurdas, ilógicas e incoerentes.

3.6 Som, Música II e Suspense

O gênero suspense e terror são muito próximos. Em ambos a narrativa provocam sensações semelhantes no espectador. As estratégias imagéticas e sonoras se aproximam. O terror parece beber da fonte do suspense. O suspense não entrega de mão beijada o futuro: provoca, surpreende e assusta. A etimologia da palavra suspense vem do latim *suspensus*: pendurado, mantido no alto. Desencorajando qualquer ideia de coincidência, o filme agora apresentado é *Vertigo* (Vertigem)⁴², (1958), de Alfred Hitchcock. Para muitos teóricos e críticos, o pai do suspense. Se Alfred Hitchcock automeiasse o pai do suspense, provavelmente, faria menção honrosa ao músico Bernard Herrmann. Sobre a parceria entre Hitchcock e Herrmann:

Há algo de mágico na maneira como Herrmann contra-ponteia com o *pathos* hitchcockiano, sobrepondo as cores fortes de sua música, auto-reivindicada neo-romântica, a um universo de imagens que, paradoxalmente, tanto nos parece de Hitchcock quanto mais exacerbadas pela trilha sonora que as retoma, em seus próprios termos. (BRENER, apud Leda Tenório da Mata, 2003, p.14)

Bernard Herrmann foi o responsável pelas músicas em *Vertigo*. Músicas construídas com particularidades do compositor. A cena escolhida, a ser destacada, já apresenta a sonoridade de Herrman e suas possibilidades sógnicas.

No “topo” da cidade de São Francisco, entre casas e prédios, um bandido é perseguido por um policial e o ex-detetive Scottie. Quando Scottie vai saltar em um telhado ele escorrega, se segurando apenas por uma calha, que parece frágil diante de uma eminente queda. O suspense está instaurado. O público fica na expectativa da possível queda do personagem. Nesse momento, a cena é tomada de ansiedade, tensão, medo e morte. Pendurado, Scottie olha para baixo e se dá conta da distância abissal entre ele e o solo. Um efeito imagético provoca vertigem no espectador.

Um impotente e desfalecido Scottie revela sua acrofobia (medo de altura) causado por um trauma explicitado no decorrer da narrativa. A presença de uma sonoridade com acordes ascendentes (tons maiores) e descendentes (tons menores) de harpas, trombones e trompetes acentua o pânico da possível queda do detetive. O policial percebe o perigo de morte de Scottie e recua do seu objetivo. Na tentativa de

⁴² Traduzido para o Brasil com o nome “O corpo que cai”, o nome original será utilizado nessa obra por se aproximar mais de um dos elementos centrais da narrativa.

ajudar o protagonista, o oficial da lei perde o equilíbrio e cai. A trilha do momento da queda é o grito do policial e o *leitmotiv*⁴³, de Bernard Herrmann.

A sonoridade da cena ao mesmo tempo em que se dilui e solve, permanece incrustada na cabeça do espectador criando uma relação icônica. A fusão entre altura, *Scottie* e a música de Herrmann é sólida o suficiente para permanecer na memória do espectador. Essa construção sígnica é fundamental para outros momentos chaves da narrativa, de modo que a cada avanço da história o público fique ainda “suspenso e vertiginoso”. O professor de semiótica Johannes Ehrat, na Universidade de Toronto, afirma: “A vertigem em *Vertigo* é uma onomatopeia mais poderosa que qualquer palavra pode descrever”. (EHRAT, 2005, tradução nossa).⁴⁴

O compositor Bernard Herrmann adota um sistema único inferindo significados e intencionalidades bem distintas em *Vertigo*. De uma geração mais nova, o músico Marco Beltrami também possui um sistema próprio de composição e criação de trilha sonora que será analisado em Guerra Mundial Z a seguir...

⁴³ Para explicar o que é um *leitmotiv*, se faz necessário definir o que é um motivo musical. Os conceitos aqui explicitados são baseados na obra “A Construção do Suspense”, de Rosinha Spiewak. “O motivo musical é um pequeno elemento formado por algumas notas, podendo ser rítmico, melódico ou harmônico ou duas ou três das coisas juntas. Ele se compõe de duas a cinco notas que não chegam a se desenvolver, mas são trabalhadas em variantes para que não causem monotonia.” (BRENER, 2003, p.29) O *leitmotiv* é um motivo musical que representa uma situação e/ou um personagem. Ele aponta para um passado que está presente.

⁴⁴ Do Inglês, “The vertigo in *Vertigo* is an onomatopoeia more powerful than any words can describe.” (tradução minha)

4. Sejam bem vindos à Guerra Mundial Z

Bem vindos ao cinema. Nossas salas oferecem a escuridão perfeita para você experimentar grandes sensações, nossas poltronas são aconchegantes como um abraço amigo, o sistema de som oferece a realidade dos acontecimentos e garantimos: oferecemos total segurança. O filme que exibiremos hoje é *Guerra Mundial Z*.

Assim como todo filme recebe uma classificação de gênero, *Guerra Mundial Z* é enquadrado no estilo terror, mas pretende-se mostrar ao longo deste capítulo que a narrativa vai muito além deste rótulo, ainda que o horror seja fundamental para história.

O espectador cinematográfico é um intérprete ativo que adentra a diegese e, de certa forma, protagoniza a narrativa com suas interpretações. O filme direciona o público a um lugar específico, mas o jogo fílmico se completa na medida em que o espectador negocia sua posição dentro dele de acordo com suas terceiras. Inicialmente, a escolha por assistir um determinado filme é o primeiro passo essa relação semiótica entre significante e significado.

Para algumas pessoas optar por assistir um filme de terror pode parecer um exercício um tanto quanto sádico. Independente de preferências, existem explicações biológicas que contribuem para compreender essa escolha. O médico neurologista Leandro Teles afirma que diversas sensações e reações podem derivar de uma sessão de filme de terror. O susto costuma ser a mais predominante, mas ainda são comuns o medo seguido de raiva, a ansiedade, a excitação, o choro e até mesmo o prazer e o riso. Leandro explica como o susto ocorre no corpo:

O susto é um evento biológico intenso e hiperagudo. O cérebro percebe algo inesperado que exige uma conduta imediata de colocar o corpo em um estado de luta ou fuga. Para tal participam regiões cerebrais profundas relacionadas ao sistema límbico (emoções), além de hormônios que circulam pelo sangue, entre eles a famosa adrenalina. (LEANDRO TELES, 2012)

De acordo com Peirce, essas sensações não são gerais como a lei da gravidade é. Elas não obedecem a leis universais, mas são representações daquilo que é percebido e sentido de uma forma única e individual. São sensações independentes da mente e, portanto, primeiras. É importante salientar ainda que de acordo com estudos médicos a resposta fisiológica e psíquica a um susto dentro de contexto ficcional como o cinema é idêntico a uma situação de ameaça real. A resposta corporal antecede ao entendimento

da situação apresentada ao indivíduo. Ainda segundo Leandro essas sensações são necessárias para a razão evolutiva do ser humano. Elas constroem o repertório e a experiência do ser humano e, conseqüentemente, suas terceirezas.

Para a análise que se pretende de *Guerra Mundial Z*, as atenções serão prioritariamente direcionadas para as sonoridades do longa metragem, obviamente, sem ignorar outros elementos narrativos fundamentais. Esses segundos só não serão aprofundados. O ponto de partida, dentro de uma perspectiva semiótica, é atentar às potencialidades dos sonorizadores do filme de modo que terceiramente eles criarão primeirezas para os espectadores. De certo modo, os responsáveis pela criação da trilha sonora aproveitam primeireza de um modo terceiro e ainda sim fazendo sentir como primeiro. O som não é um objeto estático e padronizado, ao contrário, é um fluxo mutante que é assimilado pela psique através do desenvolvimento da experiência humana.

Em uma pesquisa da Universidade da Califórnia o professor Daniel Blumstein, do departamento de biologia evolutiva, analisou as sonoridades de 102 filmes de terror. Através de programas de computadores, o pesquisador observou que variações bruscas de intensidade do som são comuns em momentos mais assustadores da narrativa. Apesar de funcional, *Guerra Mundial Z* usará o recurso sonoro para além dessa técnica. Marco Beltrami e sua equipe trabalharam com uma gama de variações sônicas que vão desde as propriedades mais singulares do som como frequência, intensidade e altura; passando por composições musicais complexas até o uso do tradicional *leitmotiv*; utilizando o silêncio e ruídos; acionando sonoridades acusmáticas⁴⁵, entre outras técnicas que serão analisadas e compreendidas à frente.

Essa trilha sonora que ameaçará a segurança do espectador, que vai tensioná-lo, mas também ira emocioná-lo e tirá-lo do “conforto” com sensações imensuráveis e particulares. A trilha agindo com prelúdio, trazendo ao imaginário do público o que ao mesmo tempo é iminente e improvável. O sentido auditivo, desde os primórdios, está diretamente ligado a sobrevivência humana, funcionando como uma espécie de alarme contra os diversos perigos que ameaçam sua autopreservação.

⁴⁵ Segundo Michel Chion, o som acusmático, no cinema, é aquele que o espectador ouvirá sem ver a origem de sua fonte. A palavra de origem grega foi descoberta por Jérôme Peignot e teorizada por Pierre Schaffer.

O doutor em semiótica Leo Murray, da School of Arts, Murdoch University, da Austrália aponta que a potência sígnica de uma trilha sonora é uma conjunção dela mesma, mas também do público, através de uma conexão semiótica:

O potencial emocional do som no filme não é determinado exclusivamente pelo conteúdo emocional da trilha sonora, o conteúdo emocional das imagens ou suas combinações. Também depende das concepções e experiências do público. Deixar espaço para permitir que o significado seja criado permite o engajamento pelo público. A semiótica peirceana leva em conta o papel do intérprete do signo... De fato, as representações antiquadas ou superutilizadas só podem acontecer com o conhecimento prévio do público, que já experimentou os mesmos ou semelhantes sinais anteriores e cuja novidade ou valor se desgastou. Isso também ilustra como o mesmo signo pode produzir diferentes significados para diferentes públicos, onde o próprio signo produz um interpretante diferente. (MURRAY, 2015, p.68, tradução nossa)⁴⁶

O som como elemento narrativo atua como uma cadeia sígnica infinita. Às luzes da semiótica, a análise sônica em um determinado filme não pretende oferecer uma interpretação única e indissolúvel, mas vai oferecer possibilidades sígnicas que envolvam o espectador no jogo fílmico. E desta maneira propõe-se compreender como a trilha sonora de *Guerra Mundial Z* vai construir sensações no público através das sonoridades, partindo da premissa que as sensações são singulares.

4.1 O Herói e o “Real”

O papel da mídia na sociedade é constantemente discutido, mas ainda sim é inegável que a imprensa tenha sua credibilidade. No cinema, muitas vezes os comunicadores são caricaturizados, por vezes apenas completam a narrativa e em alguns momentos suas informações são verdades indiscutíveis. *Guerra Mundial Z* é a adaptação de um livro de mesmo nome, escrito por Mark Brooks. A obra literária é uma ficção escrita em forma de relatos jornalísticos. Na narrativa textual, um jornalista americano coleta depoimentos de pessoas que sobreviveram à epidemia de zumbis por

⁴⁶ Do Inglês, “The emotional potential of the sound in film is not solely determined by the emotional content of the soundtrack, the emotional content of the images or their combination. It is also dependent on the preconceptions and experiences of the audience. Leaving space to allow for meaning to be created allows for engagement by the audience. Peircean semiotics takes into account the role of the interpreter of the sign... Indeed old-fashioned or overused representations can only happen with the prior knowledge of the audience, who have experienced the same or similar signs before, and whose novelty or value has worn off. This also illustrates how the same sign can produce different meanings for different audiences, where the sign itself produce a different interpretant.” (tradução minha)

todo o mundo. Vale ressaltar que os relatos reunidos pelo jornalista possuem atenções contextuais políticas, econômicas, culturais, etc. Lançado em 2006, Brooks fez pesquisas profundas para tentar dar o máximo de veracidade à sua história ficcional. Alguns dos relatórios deste pós-guerra tentaram simular, com alguma lógica, como países (e suas populações) como Estados Unidos, Rússia, China, entre outros, reagiriam e ficariam após o caos instaurado por zumbis. Um exercício de suposições calcado por uma realidade.

A versão cinematográfica de *Guerra Mundial Z* tem como gatilho narrativo também a epidemia de mortos-vivos, mas o protagonista do filme não é um jornalista e sim um ex-agente da ONU. Interpretado por Brad Pitt, Gerry Lane representa a esperança e a confiança do alto escalão americano para salvar o mundo. O herói americano que salva o mundo parece um lance quase fetichista daquele país e de muitos produtores do cinema *hollywoodiano*.

Mesmo com a mudança de profissão do personagem principal, a mídia parece conferir um papel fundamental ao filme. A humanidade sabe que os zumbis são uma construção ficcional, mas em *Guerra Mundial Z* ficará claro que existe uma tentativa de criar aspectos verossimilhantes com as narrativas do chamado mundo real. Uma dessas investidas atribui grande importância aos noticiários televisivos e radiofônicos.

Logo no início do filme, um mosaico de notícias televisivas é apresentado ao espectador. Os primeiros relatos sonoros e imagéticos davam conta de acontecimentos triviais, alguns banais e outros de importância significativa. Porém, todos eram passíveis de serem simulacros de acontecimentos verídicos. Representações de mais um dia “normal”. “A ritualização promete a certeza de que o universo continua como está”. (NUNES, 1993, p. 35). A opção por um começo, aparentemente comum, parece conferir à ficção um impacto emocional ainda maior diante da iminente transformação narrativa que está por vir. Ao mesmo tempo em que esses relatos jornalísticos aproximam o espectador cinematográfico do seu cotidiano televisivo do dia a dia.

As informações dessa primeira sequência começam a ser mescladas entre “reais” e ficcionais. Especulações e suspeitas de situações “anormais” começam a ser prioridade nesse quebra-cabeça jornalístico/ficção. O filme usando uma mídia ficcional para suggestionar o espectador a uma possibilidade de uma situação alarmante e perigosa para a nação. As imagens finais desta cena com animais devorando suas “vítimas” faz parte desse tripé sógnico. O terceiro elemento dessa tríade é a sonoridade extradiegético que compõe esse primeiro momento do filme. Uma sequência de quatro ou cinco notas

de piano tem o seu ritmo acelerado em sincronia com a mudança semântica das informações narradas. Curiosamente, existe uma semelhança de melodia com o tema musical (central) da série *Arquivo X*⁴⁷. Nesse espaço sonoro uma batida de ritmo de pulsações corporais acompanha a variação narrativa. Inicialmente, a intensidade desses pulsos sobre a base de piano é fraca e em segundo plano sonoro, mas seu volume vai aumentando até que o espectador perceba uma composição única através da fusão destas duas sonoridades. Uma ameaça ao próprio espectador.

Os primeiros personagens apresentados ao público são os Lane. Uma tradicional família de subúrbio norte-americana, caucasiana e extremamente feliz. O chefe de família é Gerry Lane, ex-agente da ONU que saiu do trabalho para ficar mais próximo e se dedicar aos seus amores: a esposa Karin e as filhas Rachel e Connie. O cinema abordado por uma visão semiótica permite interpretações até em cenas com aparente simplicidade de significado. Quando as duas meninas pulam na cama dos pais, Karin brinca: “Tem criaturas na nossa cama” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:03:27). Uma possibilidade interpretativa é de uma alusão extremamente sutil e ao mesmo tempo provocadora sobre o decorrer da narrativa e até, de forma mais chocante, uma sugestão de uma tragédia futura com as crianças.

Outra leitura possível sobre apresentação da família Lane é perceber nela uma relação afetiva entre eles que pode introjetar ao espectador uma empatia e até mesmo uma autorreferência. Parte fundamental na construção do herói exposto na tela. A análise semiótica não cristaliza significados, ao contrário, expande-os. Mesmo que o objeto analisado seja, teoricamente, uma cena banal.

O herói no cinema foi representado de diversas maneiras. Existe o super-herói dotado de poderes fantásticos; o hiper-humano que mesmo não possuindo poderes mágicos consegue realizações absurdas; o herói humano com limitações, fraquezas, mas também com dons e habilidades especiais - instaurados dentro de uma lógica de sobrevivência humana possível e ainda temos o anti-herói representando o oposto, sem atributos físicos e com moral duvidosa.

Gerry Lane não voa, não dispara *laser*, não segura trens e muito menos é invencível, mas ao mesmo tempo é um homem de experiência em conflitos armados e físicos, tem treinamento especial e inteligência acima da média. No entanto, o principal atributo do personagem é o lado humano. Exatamente por ser um ser humano “comum”,

⁴⁷ Criada em 1993, a série de televisão *Arquivo X* era de ficção científica e terror. Dois agentes do FBI investigavam eventos extraterrestres e paranormais.

a sonoridade diegética de suas ações é aquela captada diretamente para demonstrar com o máximo de mimese possível o quanto ele é semelhante ao homem ordinário e ao próprio espectador. Sonorizações exageradas conferidas a este tipo de herói poderiam romper essa identificação com o público.

Seguindo uma certa lógica narrativa, a existência de um herói pressupõe a presença de um inimigo. Desta vez o enviado dos Estados Unidos não vai enfrentar os russos ou terroristas. A ameaça ao mundo é um “exército” de zumbis. Por muitas vezes, a figura destes mortos-vivos foi representada como um ser faminto por carne viva, extremamente lento e emitindo sons convalescentes. Os zumbis de *Guerra Mundial Z* são rápidos, extremamente fortes e emitem sons semelhantes aos animais silvestres mais predadores da natureza.

Segundo o diretor Marc Forster, a agilidade dos mortos-vivos vai além do dinamismo e da ação que ele pretendia na narrativa. É uma metáfora perfeita de várias características da sociedade atual. O consumismo desenfreado e a falta de recursos são evidenciados pelo diretor em entrevista para o site Omelete. “Nossos zumbis atiram-se sobre os poucos recursos existentes, consumindo tudo desenfreadamente”. (FORSTER, 2013). Ele ainda explica que os zumbis no cinema tentam representar grandes mudanças na humanidade e, por isso, fazem sucesso entre fãs, críticos e pesquisadores.

Nesta estrutura, o que foge do habitual humano é a criatura que está morta, mas também está viva. Exatamente por isso, suas características sobrenaturais e fantasiosas podem e devem evidenciadas. Os ataques, as mordidas e os grunhidos⁴⁸ devem ser superdimensionados. Sonoramente, a intensidade dessas particularidades deve ser amplificada de modo que o público sinta ressoar nas suas poltronas o tremor causado pelo som. Desta maneira, o espectador se aproximará da experiência de sentir a lanhada e a potência dos corpos destas bestas. O som sendo usado como instrumento de agressão. Ao evidenciar os poderes destes monstros, somos codificados a percebê-los como invencíveis. Consequentemente, a grandeza do herói é proporcional ao tamanho do seu desafio.

⁴⁸ Em diversas entrevistas com o diretor Marc Forster e com o principal responsável pelas sonoridades do filme Marco Beltrami, ambos afirmam que queriam que os sons emitidos pelos zumbis fossem semelhantes aos grunhidos de porcos, javalis, etc. Tais sonoridades poderiam sugerir o lado instintivo do mundo animal. Desta maneira, como não existe uma denominação específica para os sons vindos das cordas vocais dos mortos-vivos, nesta dissertação será usada a palavra grunhido.

4.2 S.O.S Filadélfia

É na cidade de Filadélfia que aparece pela primeira vez o sistema composicional mais curioso e instigante de Marco Beltrami. A música compõe aproximadamente cinco minutos desta sequência. Frenética e intensa, ela tem suas unicidades marcantes. Em uma entrevista para o portal digital Uproxx (reproduzida no site faculdade de música de Yale), Beltrami conta como teve a ideia de utilizar o som do sistema de alerta (S.O.S) da Filadélfia para criar parte da trilha sonora:

A primeira vez que vi o filme, houve uma cena de abertura na Filadélfia e depois cortou para um sinal de transmissão de emergência. Isso me impressionou como o cerne do filme ali mesmo. E eu pensei que há uma maneira de musicalizar isso. (BELTRAMI, 2013, tradução nossa).⁴⁹

Para Marco, a cena da primeira perseguição e ataque em massa pelos zumbis deveria ser sombria e repleta de adrenalina. O compositor utilizou a periodicidade de som do S.O.S para a marcação de tempo na criação da música. Independentemente das características sonoras particulares que o sistema de alarme da Filadélfia possua, é possível relacionar com outras sonoridades convencionais de alertas como sirenes, por exemplo. Desta forma, o ritmo musical impõe à narrativa uma dinâmica alardeante. Ainda que não exista a presença sônica do sistema de alarme, sua marcação temporal impõe uma sequência sonora angustiante que será percebida e sentida pelo espectador.

Outra peculiaridade do seu sistema composicional foi a utilização de mandíbulas e dentições de alguns animais silvestres como elementos percussivos. No espaço sonoro as batidas e rangidas de dentes por vezes tem seu volume amplificado e por outras compõem de fundo a faixa musical. Beltrami em entrevista para o site We Are Movie Geeks, explicou sua intenção ao utilizar ossadas: “Você pode ouvir na trilha em alguns lugares diferentes esses sons. Às vezes é coberto por percussão orquestral, mas às vezes se destaca e eu acho que ajuda a aumentar a tensão.” (BELTRAMI, 2013, tradução nossa)⁵⁰. Ele ainda destacou que o fato de a propagação dos zumbis ser através das

⁴⁹ Do Inglês, “The first time I saw the movie, there was an opening scene in Philadelphia and then it cut to an Emergency Broadcast Signal. That struck me as the crux of the movie right there. And I thought there’s a way to musicalize it.” (tradução minha)

⁵⁰ Do Inglês, “You can hear in the score in a few different places these sounds. Sometimes it’s covered up by orchestral percussion and all, but sometimes it stands out and I think it helps add to the tension.” (tradução nossa)

mordidas que essas sonoridades deveriam estar presentes também nas músicas para intensificar o sentido pavoroso do ataque.

Para completar a composição da música no ataque à Filadélfia foram utilizados sintetizadores, além de parafusos de afinação e diapasons. Esses dois últimos em contato podem extrair sonoridades tenebrosas e perturbadoras. Beltrami faz uma espécie de desconstrução musical para dar o sentido pretendido na cena. Leo Murray explica o que pode parecer uma saturação sonora como algo extremamente funcional e relativo:

A trilha sonora pode ser descrita em termos dos papéis que o som assume, sendo composta de componentes narrativos abertos, que precisam ser compreendidos, e outros componentes narrativos mais secretos, que fornecem conteúdo emocional (Holman, 2010, pp. Xi-xii). Alguns dos sinais sonoros devem ser claros, onde outros são necessariamente mais obscuros ou ambíguos. A trilha sonora também se baseia no que Holman chama de "gramática" do filme, que é o que o público traz consigo para dar sentido ao filme. Em conjunto com esses códigos e convenções, o filme pode conter sinais sonoros desconhecidos, que o público deve decifrar por si mesmos usando informações contextuais. (MURRAY, 2015, tradução nossa).⁵¹

Não existe fórmula ideal para uma música de cinema, principalmente, quando Marco Beltrami a cria. As particularidades de cada espectador são fundamentais na significação da cena num todo. Elementos sônicos podem ser percebidos na sua individualidade e também na sua coletividade agindo como signos.

Da extradiegese à diegese, nas ruas de Filadélfia a audiência assiste um engarrafamento comum das grandes metrópoles mundiais. A família de Gerry saindo de casa para mais um dia comum em suas vidas. No início, imageticamente nada indica alguma anormalidade naquela cena. São as sonoridades que indiciam o espectador ao irregular. Sons de sirenes, vozes em diversos tons, ruídos de aeronaves e uma explosão imprimem um significado que alguma impertinência está ocorrendo. Na sequência todas essas fontes emissoras aparecem.

Lane sai do carro para tentar entender o que está acontecendo. Um policial o manda entrar no automóvel. Dentro do veículo ouvimos, na perspectiva da família, mais

⁵¹ Do Inglês, "The soundtrack can be described in terms of the roles the sound assumes, being composed of both overt narrative components, which need to be understood, and other more covert narrative components, which provide emotional content (Holman, 2010, pp. xi-xii). Some of the sound signs must be clear, where others are necessarily more obscure or ambiguous. The soundtrack also relies on what Holman calls the 'grammar' of film, which is what the audience brings with them in order to make sense of the film. In conjunction with these codes and conventions the film may contain unfamiliar sound signs, which the audience must decipher for themselves using contextual information." (tradução nossa)

instruções do oficial. Nesse momento, sentimos uma diferença facilmente perceptível no som da voz mais abafada e mais baixa. Um cuidado estratégico com o som em detalhes narrativos mais “simples”. No entanto, esse momento de som em menor intensidade evidente amplia o volume do impacto subsequente do caminhão que atropela o policial.

O caminhão “gigantesco” varrendo carros em alta velocidade é o *start* da música alarmista. Percebendo o perigo iminente, mas ao mesmo tempo totalmente desconhecido, Lane dirige no vácuo da carreta na tentativa de escapar do aglomerado estático de veículos. A primeira aparição de um zumbi, ainda que escamoteada, ocorre quando percebemos movimentos estranhos do motorista da carreta desgovernada, mas a confirmação que o público tem é quando o ser lá dentro emite um grunhido estranhamente convencionado. Na fuga, uma colisão forte acontece entre o carro de Gerry e outro caminhão. Neste momento, o espectador é convocado a experimentar a angústia da batida. A música momentaneamente cessa; as falas ficam abafadas e distorcidas; os sons diegéticos para fora do carro inexistem e um ruído de baixa frequência bem “fino” incomoda até o mais desligado ouvido. Dentro e fora da tela estão todos meio atordoados.

Fora do carro, uma massa de pessoas corre. Aos poucos, começamos a perceber visualmente a presença dos zumbis atacando as pessoas. O alto número de sequência de grunhidos sugere um número maior de zumbis que podemos ver. Com a dificuldade de identificar pela visão quem é predador e quem é vítima torna cada personagem uma potencial ameaça, e por isso, deixa o momento mais tenso. Os sons de gritos e grunhidos se fundem nesse espaço sonoro caótico.

O som pode oferecer informações e dicas precisas ou apenas insinuantes de diversas formas. Ainda na fuga pelas ruas da Filadélfia, Connie deixa cair seu ursinho de nome sugestivo Subway Sam. O “resgate” é imediato. Ao pressionar o brinquedo ele emite uma voz dizendo que o trem chega em doze segundos. Nesse instante, um figurante vira o centro focal da narrativa. A contagem até doze é o tempo necessário para a transformação em zumbi. Informação importante para o decorrer da história. Lane observa o processo e capta a relação.

Durante o tempo agonizante da transformação, novamente a música para por esse instante. A voz do bicho de pelúcia parece ter a vontade própria do computador Hall 9000 de *Uma Odisséia no Espaço* e o timbre de voz da maléfica Red Queen, da série *Resident Evil*. Mais uma vez a música para, o espectador ouve agora um bater

idêntico ao de um coração, um ruído de baixa frequência, o corpo estalando fortemente e o “profeta” Subway Sam. Essa sequencia dá a intensidade que o momento requer.

Beltrami construiu para essa cena uma sequencia sonora terrivelmente rítmica no que para ele foi a faísca de inspiração para o restante das composições para o filme. Sua música repleta de inquietudes parece percorrer análoga em direção à família Lane. Ao fim da fuga de sucesso dos quatro, uma tomada aérea de um helicóptero militar informa: “O plano de contenção falhou” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:11:34). Assistimos a cidade sendo tomada. O S.O.S “tocou”, mas perdemos Filadélfia.

4.3. Atenção!

A fusão cinematográfica entre imagens e sons evidentemente ampliou as possibilidades interpretativas dos filmes. Para os produtores, um dos maiores desafios talvez seja não fazer uma utilização saturada desses elementos narrativos. Salvo, quando essa for a intenção por algum motivo específico. O som pode atrair nossa atenção e nos direcionar para algum momento específico da diegese, mas também podem nos distrair deixando outros pontos opacos. Evidentemente, essa “tática” não tem a precisão da matemática, até porque cada espectador é único na sua imersão com a história. A tela, de certa forma, projeta um quebra-cabeça sígnico e a atenção do espectador é fundamental nessa montagem.

Em *Guerra Mundial Z*, esse jogo de peças não é tão sutil, mas ao mesmo tempo cada dica vem em momentos distintos da narrativa, o que de certa forma “obriga” o espectador a ficar atento às duas horas de filme. A próxima sequencia analisada fornece a primeira pista importante para o desfecho final do filme.

Ao sair do centro da cidade, a família Lane parece estar relativamente salva e calma. Porém, tanto Marc Forster quanto Marco Beltrami pareciam não querer dar fôlego aos personagens e menos ainda ao público. Já na estrada, Rachel tem uma crise de asma. A sua bombinha ficou no carro em meio ao caos. Lane, o herói “que tudo sabe” encosta o carro para poder ajudar. Durante a crise da menina, o som da sua respiração ofegante e desesperada domina o espaço sonoro. Cada movimento na tentativa de puxar ar para seus pulmões emite um som que transmite ansiedade e pânico. Sofremos juntos com ela. Alguns de nós pode até ter dificuldade para respirar nesse momento.

Percebendo que ali não poderiam fazer nada, a mãe tenta ligar o carro para que eles possam procurar a resolução do problema. O carro demora a pegar, aumentando ainda mais a dramaticidade do momento. O som da asma de Rachel é interminável. Neste ponto da narrativa, o som parece dilatar o tempo. A angústia da menina, materializada principalmente no som da sua respiração prejudicada, prolonga a noção de tempo, ainda que ele não possa ser alterado.

Nessa corrida contra o tempo, eles localizam uma *drugstore*. Um ataque zumbi pode ser interpretado de diversas formas. Uma das metáforas possíveis é de um mundo em colapso de grandes proporções. Grandes estabelecimentos comerciais, normalmente, são cenários que explicitam muito bem o comportamento humano em condições de caos. Dentro do logradouro, o som diegético já é bem ruidoso. Extradiegético um som agudo de frequência variada entra em sincronia com as impertinências imagéticas e sônicas. O espectador assiste a saques, ameaças, brigas, roubos, tentativa de estupro e troca de tiros. À medida que as ações ficam mais hostis mais elementos sonoros dissonantes fora da diegese aparecem. Dentro da *drugstore*, assistimos o homem sendo o lobo do homem.⁵²

Em um artigo sobre *Guerra Mundial Z*, o professor de psicologia Charles Alberto Resende - do Núcleo de Arte e Educação, em São José dos Campos - faz uma leitura do filme que pode ser apropriado para essa cena descrita acima:

[...] o filme deixa uma impressão de como é frágil a condição humana. Talvez a humanidade nunca seja ameaçada por uma “praga zumbi”, mas a forma como o homem interfere no equilíbrio da natureza pode produzir ameaças talvez tão mortais quanto ela. (RESENDE, 2013).

O desequilíbrio humano representado na loja é intensificado por ruídos viscerais e sons sem harmonia produzidos por ondas sonoras com vibrações irregulares. São sonoridades amorfas que praticamente só tem a intenção de incomodar ao invés de produzir interpretações mais profundas. “O som desconhecido é uma ameaça a própria vida” (ASPAHAN, 2008, p.40). O desconhecido parece ser um dos maiores medos da humanidade. A incerteza da pós-morte aflige muita gente. Logo, a narrativa iminente de

⁵² Referência à frase “o homem é o lobo do homem”. Original de uma peça do dramaturgo Platus, a frase ficou mundialmente conhecida pelo filósofo Thomas Hobbes em sua obra *Leviatã*. Hobbes deu a ela o significado que o homem é o maior inimigo do próprio homem, podendo fazer atrocidades e barbáries contra a sua própria espécie.

uma ameaça zumbi é perturbadora e o som pode ser um elemento potencializador com características esgarçantes.

Quando eles conseguem o remédio para Rachel eles percebem que a van tinha sido roubada. Contatado pelo governo americano, Lane precisa sobreviver junto com sua família apenas aquele dia, já que na manhã seguinte um helicóptero iria resgatá-los para um local seguro. Eles iniciam uma corrida até um prédio que eles percebem existir vida ainda. No caminho quase totalmente silencioso, um carro distante deles explode. O evento parece um chamariz para que o espectador tome um susto quando na sequência um zumbi cai do alto em primeiro plano. O impacto sonoro é amplificado de modo que o silêncio que precede o estrondo torne a coisa muito mais impactante. O ambiente sonoro antes quieto, agora é dominado pela horda de mortos-vivos e seus grunhidos. A família consegue entrar no prédio. Curiosamente, é nesse momento que para os olhos mais atentos um mendigo sentado bebendo é poupado pelos predadores. Diante de tantos elementos narrativos é preciso perceber os detalhes e ter muita atenção!

4.4 Labirintos

Um labirinto é uma estrutura de espaços e corredores entrecruzados com falsas saídas capaz de desorientar àquele que tenta escapar desse lugar de percursos intrincados. A experiência é capaz de causar desorientação, desespero, claustrofobia, entre tantas outras. Obviamente, que as características e o nível de dificuldade de cada labirinto pode conferir sensações proporcionalmente menos ou mais intensas, seja esse local projetado intencionalmente como tal ou apenas parecer ser um. Quando os quatro sobreviventes entram no prédio, o recurso imagético fica prejudicado pela escassez de luzes. Sensorialmente, a audição passa a ser o principal recurso narrativo de uma cena como essa.

Por ser um ambiente acusticamente fechado, as sonoridades ecoam e reverberam. Os passos, as respirações e toda movimentação da família Lane tem seus sons impulsionados, mas os gritos e, principalmente, os grunhidos que são amplificados com grande potência. Sintetizadores produzem camadas de sons sombrios que adicionam mais tenebrosidade à cena. Para a produtora executiva Maureen Droney

“Sintetizadores são quase sempre utilizados em ficção científica e filmes de terror, porque eles podem produzir sons de outro mundo”. (DRONEY, 1995, tradução nossa)⁵³

Entre os corredores e escadarias, a família parece perdida. Correm sem direção, desesperados para achar alguma saída. Estão fugindo de diversos zumbis em um prédio labiríntico. Interessante perceber que quanto mais eles correm, mais as faces medonhas dos mortos-vivos “acham” pequenos clarões. O ritmo dos sons paranormais se acentua na medida em que simbolicamente os zumbis se aproximem com suas mordidas letais. A procura por abrigo, neste ambiente obscuro, parece ser conduzida pela música desconstruída dos sintetizadores. “A música conduz o espectador durante os pontos mais opacos da *diegesis*...” (STAM, 2003, p.245).

Nessa opacidade imagética o espectador especula e é sugestionado com mais facilidade. Quando uma das meninas desaparece na fuga, e Karin avista um corpo de criança no chão, toda sonoridade da narrativa tem o volume diminuído. A atenção é toda direcionada para o momento. Somos induzidos, ainda que por pouco tempo, à possibilidade de uma tragédia com os protagonistas, fato que não é concretizado. A menina estava em outro ponto do “labirinto” conseguindo refúgio. Coincidência ou não, uma família latina, educada e hospitaleira, salva uma família tipicamente americana.

Ainda perdidos nesse labirinto de informações e suposições, Lane liga o rádio. Os ruídos diegéticos do aparelho chamam a atenção para a mensagem:

A policia de Nova Jersey pediu para transmitir o seguinte: as autoridades recomendam as seguintes medidas à população: fiquem em casa o máximo possível. Estoquem comida e água para até duas semanas. A policia de Nova Jersey pediu para transmitir o seguinte: Um vírus não identificado se espalhou por Nova Jersey. (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:20:22).

Mais uma vez um veículo comunicacional inferindo um sentido de veracidade. Simultaneamente informa o ficcional e também norteia o espectador. Dá maior noção do acontecido e da espacialidade ocupada pelos personagens. Aos poucos esse labirinto polissêmico vai sendo desconstruído. De repente, o espectador assiste cenas metadieéticas. Percebemos que Lane está sonhando com o caos das ruas de Filadélfia. Quando ele acorda, percebemos uma fusão dos sons das duas diegeses. São sonoridades acusmáticas que despertam. Fortes impactos e grunhidos fora do enquadramento

⁵³ Do Inglês, “Synthesizers are almost always used in SF and horror films because they can produce otherworldly sounds.” (tradução minha)

imagético indicam a presença iminente. Os sintetizadores voltam a ser aplicados à narrativa formando o cenário imaginativo do perigo propínquo.

Pela manhã, chega o momento do resgate. A família latina, com medo do perigo, resolve ficar. Quando os Lane saem do apartamento, os grunhidos acusmáticos parecem próximos, mas ao mesmo tempo não temos a precisão de onde virão e se virão. Talvez essa imprecisão da fonte sonora seja a maior contribuição do som fora do campo na construção do suspense e na convocação ao espectador trabalhar seu imaginário fazendo parte da incerta.

Cada novo espaço percorrido do prédio um novo grunhido surge. A cada novo enquadramento uma nova sonoridade assustadora dos mortos-vivos. Processos sonoros e imagéticos em sintonia dão novamente o perigo do labirinto

4.5. Silêncio de Ninja

Silêncio de Ninja é a continuidade da cena do iminente resgate da família Lane. O personagem de Brad Pitt pede a uma das filhas que faça total silêncio. Os ninjas eram soldados secretos do Japão Feudal. Especializados em artes de guerra, eles eram peritos em espionagens, infiltrações e sabotagens. A principal característica do ninja era o silêncio de todas as suas ações.

No momento do pedido, as sonoridades extradiegéticas praticamente inexistem. A narrativa fica muito mais silenciosa e os sons diegéticos são mínimos. A outra filha de Lane está alguns passos atrás. Ela está apavorada diante da porta que separa alguns metros da salvação. Sua respiração acelerada é o principal som da diegese. Praticamente um prelúdio de algo ruim que está para acontecer. Antes de abrir a porta, novamente escutamos os intensos grunhidos dos zumbis. Essa invisibilidade da besta torna desconhecida a sua posição no espaço físico, mas percebemos sua presença pelas suas sonoridades. “O som, por sua característica espacial, também dilata o espaço da imagem e mantém, no enquadramento sonoro, elementos que visualmente já estão ausentes. O som faz da ausência visual uma presença sonora imaginada.” (ASPAHAN, 2008, p.38).

Conseguimos ter uma ideia da distância do zumbi. Ideia insuficiente para termos a certeza do momento do ataque ou se ele realmente vai acontecer. Nesse jogo de suspense e medo, esconder o monstro é conveniente porque sua ausência imagética foge ao controle do espectador. A imaginação do público faz parte do tensionamento do momento. O som, por outro lado, mantém constante a ameaça, ainda que não seja vista.

O som representa a própria besta. Criamos uma relação indicial entre o som (grunhido) e o zumbi. “Quanto ao uso dos efeitos sonoros, consideramos aqueles que possuem vocação para se constituírem como signos figurativos devido à conexão que se estabelece com o objeto.” (CARVALHO, 2007, p.6).

Quando Peirce afirma que é possível pensar o som sem melodia, mas não a melodia sem o som, podemos transferir essa ideia para o mundo dos zumbis em *Guerra Mundial Z*. No filme, os grunhidos são indissociáveis às criaturas.

Lane abre a porta e um zumbi surge em *close*. Imagético e sonoramente ele é esfregado na nossa cara. O momento assustador aciona o som de um violoncelo em duas notas como o *leitmotiv* de Hitchcock. Uma segunda sonoridade compõe a narrativa sônica extradiegética. Uma guitarra elétrica para simular a altura e a onomatopéia dos grunhidos. A fusão destes dois sons impõe brutalidade e nervosismo ao momento. Lane se debate com um zumbi. Sangue é expelido diretamente da criatura na boca do herói. Depois do embate, o menino da família latina o salva com um tiro. Eles conseguem escapar e saem correndo em direção ao terraço. Lane se direciona rapidamente à beirada do edifício. O momento sugere um possível suicídio amplificado pelo pedido desesperado de uma das filhas para ele não pular. Lane conta até doze para verificar se ele havia sido contaminado. Para cada segundo da contagem, um batimento cardíaco. Um agudo de baixa frequência funde a organicidade sonora com a impertinência sônica.

Sabemos que o herói não morre, mas ficamos aflitos diante da possibilidade. Após a contagem, o som dilui e o ruído do helicóptero ganha primeiro plano. Som do resgate, mesmo sem a aeronave aparecer imediatamente. A música anterior retoma apontando que eles ainda não estão salvos. De fato ainda não estão. Uma horda de zumbis, “chefiada” pelo pai do menino, corre em direção aos sobreviventes.

Em segurança no helicóptero, a sequência mostra outra cidade devastada pela epidemia mortal. O refugio é uma embarcação marítima do governo americano no meio do oceano. Quando eles pousam, somos informados da morte do presidente norte-americano e também de outros estadistas importantes. No centro militar uma espécie de central de comunicação vai dando a dimensão da catástrofe. Em meio a diversas falas, “pescamos” informações que apontam para um problema mundial.

4.6 Procurando Pistas

O espectador começa a ter a real dimensão do pandemônio zumbi na base oficial do governo americano. Em um painel gigantesco, podemos perceber que a contabilidade mortal tem ritmo assustador. Os recursos naturais do mundo estão ficando cada vez mais escassos, a falta de combustíveis impede a locomoção humana e a munição do armamento mundial é ínfima diante do número crescente dos mortos-vivos. O subsecretário americano, Thierry Umutoni, traduz a situação: “Espalhou-se pelo mundo todo” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:30:50). O mundo está perdendo a Guerra Mundial Z. Cerca de 5% da população mundial foi infectada. A insegurança nítida da grande potencia mundial reflete a dimensão do inimigo.

É preciso procurar todo tipo de pista para deter essa epidemia fatal e evitar a extinção humana. Se por um lado Lane é o herói da história, é o jovem virologista de Harvard, Dr. Fassbach que representa o ponto de partida do alto escalão americano na tentativa de propagar a cura. O médico aposta suas fichas em uma epidemia virótica e para criar uma vacina é preciso procurar o paciente zero⁵⁴. Buscar a explicação em termos médicos confere à narrativa uma explicação menos fantasiosa e mais verossímil. Para fortalecer essa ideia, o especialista ainda compara a atual epidemia com a gripe espanhola⁵⁵, dizendo que em 1918 ela não existia, mas em 1920 já havia aniquilado 3% da população.

De acordo com Broxton (2013), a trilha sonora de Marco Beltrami pode ser dividida em três partes. A primeira é envolta de pessimismo, de índices de sobrevivência, com notas mais agressivas. Quando o público toma mais conhecimento do problema e sua origem, ela passa a ser vagamente otimista, mas mesclada com ataques sonoros intensos. A transição sonora em sintonia com a evolução narrativa.

Diversas são as pessoas que trabalham na base americana. Todos servindo a algum propósito. Um homem não identificado pela narrativa “solta” uma afirmação importante: “Leram o mesmo email que eu e dizia zumbis?” (00:31:21). Um rebuliço toma conta do local. Um quarto do filme já se passou e pela primeira vez a palavra “zumbi” é mencionada na narrativa. Ainda que imagética e sonoramente o espectador já

⁵⁴ Em termos médicos, o paciente zero é a fonte inicial de uma nova doença. Ele é o gatilho de uma epidemia. O agente causado em seu estado menos mutante atinge o paciente zero.

⁵⁵ A Gripe Espanhola foi uma epidemia virótica causado pelo *influenza* que se espalhou por todo o mundo com alta taxa de mortandade. Ela ficou conhecida como o nome de espanhola porque o número de mortos naquele lugar foi substancial.

tenha experimentado os detalhes mais sórdidos dessa criatura, a coisa se torna realmente “real” quando os Estados Unidos reconhecem como tal. O memorando é oriundo da Coreia do Sul, no Camp. Humphreys. Depois dessa mensagem, os contatos foram perdidos.

Por ordens superiores, Lane é convocado como o principal responsável pela missão de procurar pistas e proteger o jovem Dr. Fassbach. Acima de tudo zeloso com a família, ele recusa. Opção inexistente. Só ficam no navio pessoas que possam ser úteis. Prontamente o herói aceita a missão para garantir a segurança dos seus amores. Outro membro do centro de comunicação expõe alguns dos feitos do nosso herói, tornando mais confiável a sua capacidade de liderar a missão. Segundo um homem do exercito, Lane participou da Guerra Civil, na Libéria, chefiou investigações contra crimes chechenos e esteve presente na luta entre separatistas e governantes do Sri Lanka, em 2007. Além de conferir poderes ao personagem principal, insere a narrativa mais uma vez em contextos verídicos.

A despedida de Lane e a família é sonorizada extradiegéticamente com notas de piano graves e arrastada com uma melodia melancólica. As notas prolongadas simbolizam o tempo da despedida e os tons graves o peso da separação. À medida que eles se separam as notas densas do piano ganham a companhia de um violino aumentando o coeficiente de dramaticidade da ação. Quando ele parte em direção à Coreia uma musica orquestrada, com ritmo bem definido, sugere uma aventura, uma missão.

Essas possibilidades interpretativas, assim como outras, são explicitadas pelo pensamento de Murray: [...] entendemos a música como um dos códigos aprendidos do cinema, que contém elementos musicais familiares, [...] ⁵⁶. (MURRAY, 2013, p. 104). Pensemos por analogia em dois instrumentos aparentemente idênticos aos olhos e ouvidos comuns. O violino e a rabeça. Ao primeiro, conferimos à ideia de lirismo, enquanto ao segundo lembramos festividades populares. Esses interpretantes têm codificações culturais direcionadoras. O repertório e a experiência musical são elementos fundamentais na produção de significados através da música.

Murray ainda elucida a importância dessa associação apreendida culturalmente em relação à música na construção de interpretações fílmicas:

⁵⁶ [...] we understand music as one of the learned codes of cinema, which contains familiar musical elements, [...]

Músicas têm associações culturais ou "significados embutidos" que fornecem uma rica variedade de formas em que um filme, lugar ou personagem é visto ou interpretado. A música, vista como um signo em uma análise semiótica, pode ser entendida como um veículo para uma variedade de diferentes elementos de comunicação como um sistema de signos. (MURRAY, 2013, tradução nossa).⁵⁷

A semiótica contribui para uma interpretação dos signos musicais com certa liberdade, sem que essa seja um mero devaneio. Quando se faz a análise de uma cena entre personagens (por exemplo) em uma despedida e a eles são introduzidas partituras, o espectador pode imprimir significados distintos e válidos.

4.7 Paciente Zero

“A mãe natureza é uma assassina em série. Não há melhor que ela. Nem mais criativa. E como todos os outros não resiste à tentação de ser pega. Para que crimes tão brilhantes sem levar o crédito? Então ela deixa migalhas. Estudamos dez anos para reconhecer essas migalhas como pistas. E as vezes o que achávamos ser o aspecto mais brutal do vírus nada mais é que a vulnerabilidade dele. E ela adora disfarçar a fraqueza em força. É uma sacana”. (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:36:35)

As palavras de Dr. Fassbach conferem à natureza poderes divinos. Quando uma epidemia de zumbis toma conta do mundo ela é, provavelmente, resultado de um desequilíbrio natural por interferência humana. Ao mesmo tempo ele aponta que mesmo uma das mais perfeitas coisas do mundo tem fraquezas e vaidades. E são nessas características que o jovem doutor espera conseguir o caminho para a cura.

Gerry é o guardião do jovem virologista. Garantir sua segurança é a missão número um para o ex-agente da ONU. Para completar tal feito, o governo americano mandou especialistas para acompanhá-los. Lane dá a dica ao médico ainda no avião: “Se as coisas ficarem loucas é se concentrar nas botas e nas vozes deles.” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:36:08). O som funcionando como elemento narrativo fundamental para a sobrevivência.

Paralelamente à viagem, homens da base naval vão expulsando homens, mulheres e crianças que aparentemente não são úteis no momento. Uma espécie de

⁵⁷ Do Inglês, “Music has cultural associations or ‘embedded meanings’ that provide a rich variety of ways in which a film, place or character is viewed or interpreted. Music, when viewed as a sign in a semiotic analysis, can be understood as a vehicle for a range of different elements of communication as a sign system.” (tradução minha)

mensagem subliminar que aponta uma possível consequência caso Lane fracasse em sua missão. Vale perceber que a melodia de cinco notas semelhantes à música central de *Arquivo X* sempre aparece quando a base americana é filmada por fora. A música funcionando como índice.

Chegando ao Camp. Humphreys o avião pousa. Na pista, o silêncio dá intensidade ao som da chuva e aos movimentos humanos. O ambiente obscuro e ao mesmo tempo tranquilo é atravessado pelos ameaçadores grunhidos. O cenário é macabro. Pouco se vê além de vultos mortos e silhuetas em movimento. Rapidamente após o primeiro som dos zumbis, um ataque surpresa acontece. Assustado, Dr. Fassbach morre de forma cômica, se não fosse trágica. Ele escorrega e atira em si mesmo na cabeça.

A segunda divisão de infantaria americana⁵⁸ opera um resgate a Lane e o restante de sua equipe. Até alcançar a base segura, o caminho parece longo. A organicidade humana materializada na música orquestrada em fusão com os sintetizadores representam o sobrenatural dão o tom da corrida até o local de segurança. Lane tenta confirmar uma suposição com o chefe da infantaria: **Lane:** *O barulho os atrai?* **Capitão:** *Sim. O som os atrai.* (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:41:34). O capitão ainda afirma que só tiros na cabeça são capazes de deter os *zeks*⁵⁹. Qualquer outro local do corpo atingido apenas os atrasa. Ironicamente, os mortos-vivos são mais fortes que os próprios vivos.

A missão era achar o paciente zero. Um flashback imagético com efeitos sintetizados e um ruído de baixa frequência imperceptível para ouvidos mais desatentos dita a narrativa. Em um artigo para a BBC de Londres, o escritor especialista em periódicos científicos, Phillip Ball afirmou: "Nossa resposta a certos tipos de ruído é algo tão profundo em nós que não podemos desligá-lo." (BALL, 2013, tradução nossa)⁶⁰. As inúmeras presenças de sons de baixa frequência podem ser explicadas por Ball. De acordo com suas pesquisas, os sons de baixa frequência são capazes de induzir as pessoas a sentirem ansiedade, palpitações cardíacas e até tremores. As pessoas

⁵⁸ Os personagens que interpretam a segunda infantaria americana usam fardas idênticas à segunda infantaria americana real que também é alocada na Coreia do Sul.

⁵⁹ O nome *zeka* aparece a primeira vez na Coreia. O nome é uma referência a um personagem de quadrinhos chamado "Zeke. O personagem é um zumbi, mas leva uma vida parcialmente normal ao lado dos amigos e familiares.

⁶⁰ Do Inglês, "Our response to certain kinds of noise is something so profound in us that we can't switch it off." (tradução minha)

expostas à essas sonoridades, na sua pesquisa, relataram sensações de desorientação e incomodo.

O capitão então conta sobre o paciente zero nesse flashback nebuloso e confuso. Ele afirmou que o homem doente foi resgatado já desacordado. O médico da base cuidava dele quando o enfermo o atacou e a todos na sala, menos o soldado que mancava. Um padrão de pessoas poupadas fica recorrente na narrativa. Durante o ocorrido, sons atonais mudavam a direção da narrativa gerando a instabilidade do momento. Sons que aos ouvidos parecem não ter ritmo, melodia ou mesmo forma. Murray afirma que esses sons funcionam de forma subliminar:

Os sons narrativos subliminares são sons que aumentam a criação de significado na mente do público. São os objetos que não precisam ser imediatamente reconhecidos ou plenamente reconhecidos. Seja através da adição de efeitos sonoros de fundo ou o uso de música, as escolhas que governam o uso dos sons dos produtores de tais sons dependem de uma compreensão implícita do significado simbólico de tais sons e sua combinação e sua justaposição com a imagem. (MURRAY, 2015, tradução nossa)⁶¹

Essas articulações sonoras e imagéticas, por vezes, não necessitam de maiores explicações, diálogos ou a presença de um narrador em *off*. Elas fazem parte de momentos da narrativa que se dá maior liberdade de interpretação por parte da audiência. Aparentemente, não se pretende direcioná-los, mas deixá-los criar suas próprias significações. Não que em outros momentos narrativos o público não possa tomar suas direções, mas em alguns momentos isso parece ser mais maleável.

A missão de encontrar o paciente zero falhou. Pior ainda, eles perderam o especialista médico, Dr. Fassbach. Antes de partirem, Lane observa um homem com comportamentos sugestionáveis de loucura. Era um ex-agente duplo da CIA que vendia armas ilegalmente para a Coreia do Norte. Os noticiários sobre o país governado por Kim Jong-un muitas vezes traz informações polemicas e peculiares do país. Em *Guerra Mundial Z* não seria diferente. O homem afirma que os coreanos do norte, ao saberem dos zumbis, realizaram a maior engenharia social da história. Arrancaram os dentes de

⁶¹ Do Inglês, “Subliminal narrative sounds are sounds which enhance the creation of meaning in the mind of the audience. They are the objects which need not be immediately recognised or fully recognised. Whether through the addition of background sound effects or the use of music, the choices that govern the sound producers’ use of such sounds rely on an implicit understanding of the symbolic meaning of such sounds and their combination, and their juxtaposition with the image.” (tradução minha)

23 milhões de pessoas em 24 horas. Sem dentes, sem mordidas! Nesse momento, o homem arranca o próprio dente. O som diegético da extração arrepia e deixa até o espectador mais calmo pelo menos um pouco tenso.

O preso “louco” ainda afirma para Lane que se ele quiser respostas deve ir para Israel e procurar um homem chamado Jurgen Warmbrunn. O ex-agente conta que Israel está intacta por causa de seus muros. Lane indaga que Israel constrói muros há milênios. O homem encerra a conversa dizendo que em dois dias os israelenses terminaram o serviço com eficiência e precisão em dois dias.

4.8 Uma Nova Missão

A nova missão agora era chegar a Israel, a Terra Prometida⁶². A evasão de volt ao avião seria ainda mais tensa. Em número reduzido, o personagem de Brad Pitt precisa voltar à aeronave e continuar sua busca para salvar o mundo como um legítimo herói americano.

“Essas coisas são atraídas pelo som [...] Só há um jeito colocá-los no avião: em silêncio” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:49:29). O zumbi é, supostamente, aquele ser que já morreu e não é revivido, mas sim levantado. Ele adquire sínese, anda e se movimenta. Se pensarmos na hipnose ela ocorre visualmente, mas é o som do estalar dos dedos que desperta. É o som que dá a consciência. Se o movimento indica comida para um sapo, por exemplo, o som vai indicar comida para o zumbi.

Após chamar a atenção para o silêncio, o capitão inicia o plano de evasão de Lane e sua equipe. Nessa parte da narrativa, o silêncio não é absoluto, mas a ausência de sonoridades impactantes dá a falsa ideia que todos estão seguros. O som dá chuva e dos trovões são “silenciosos” e os rangidos das bicicletas parecem “gritar” somente aos espectadores. A sonoridade do meio de locomoção do grupo em fuga salta aos ouvidos do público, mas é imperceptível aos zumbis. Neste espaço sonoro a veracidade sonora torna-se fantasiosa. Sons normais adquirem intensidades além do provável. A combinação sônica aumenta a dramaticidade da cena, mas ainda não provoca o perigo.

Uma metacrítica pode ser inferida na sequência da cena. O interminável, mas ainda calmo retorno ao avião é interrompido pelo celular que Lane carrega para poder falar com a família enquanto faz sua busca. A desatenção, diante do cenário vital, com o

⁶² De acordo com a bíblia, Deus concedeu aos israelitas, descendentes dos patriarcas hebraicos, a terra prometida.

aparelho telefônico no filme, pode ser uma crítica a contemporaneidade em relação ao comportamento com esse tipo de aparelho. Nas salas de cinema, é comum o ambiente ser atravessado por uma indesejada sonoridade oriunda de telefones celulares. A crítica fica ainda mais clara quando uma voz surge (como os avisos em locais impróprios para ligações) com os dizeres: “Acordamos os mortos. Em respeito aos outros... desliguem os celulares” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:50:15).

A caçada agora é invertida, os famintos zumbis gritam e o “silêncio” já não faz mais parte da cena. Apenas no contraste da origem da fatídica ligação da esposa deitada ao lado da filha em um ambiente tranquilo e silencioso. O retorno até o avião se torna mais longo e angustiante e novas mortes acontecem. O capitão da base coreana escolta a equipe até que ele é mordido. Sonoridades muito específicas adentram à diegese. Não se ouve mais os zumbis, apenas a respiração do capitão, um ruído agudo e incomodo e o bater próprio da batida de um coração. Lane olha incrédulo diante da vítima que iria se transformar por sua culpa.

Já no avião, somente o protagonista presencia o desfecho da cena. Os espectadores ficam apenas com o som do tiro que sugere um suicídio para evitar a mutação. Agora Lane está pronto para decolar e continuar a busca. Na volta ele fala com sua mulher. Assistimos uma explosão nuclear⁶³. As notas suaves e lentas ganham ritmos acelerados e novas sonoridades.

Neste momento da narrativa, já é possível criar relações icônicas com determinadas sonoridades. Os sons de baixa frequência quando o espectador é sugestionado a imergir em momentos angustiantes da narrativa. As sequências sintetizadas em momentos que as criaturas estão na iminência da ameaça. Instrumentos suaves e notas intimistas em momentos familiares. As musicas orquestradas sugerem as aventuras que Lane está prestes a encarar. Entre tantas outras. De acordo com Anatol Rosenfeld, essas associações só são possíveis graças à memória humana:

[...] graças à memória, trata-se duma totalidade em que, ao ouvirmos a última nota, a primeira ainda está perfeitamente presente. De outra forma não ouviríamos uma melodia, mas seis sons sucessivos e indiferentes. Ao assistirmos a um filme, nossa consciência aprende uma totalidade de imagens e sons, e vinte compassos de música ouvidos no início estão ainda presentes, inconscientemente, ao serem projetados os últimos metros de celulóide. (ROSENFELD, 2002, p.143)

⁶³ A explosão nuclear que Lane observa do avião é uma filmagem de Crossroads Baker, um teste nuclear submarino conduzido pelos Estados Unidos no Bikini Atoll em julho de 1946.

Mesmo de forma inconsciente, essa memorização sonora conduz o espectador a uma viagem de sentidos com uma espécie de fio condutor. A relação que criamos com determinadas sonoridades (músicas) ajuda na construção de nossos interpretantes sem limitá-los.

4.9 Israel, “A Salvação do Mundo”.

Em Israel, uma comitiva militar recebe Lane e o conduz até Jurgen Warmbrunn. Uma melodia orquestrada com um ritmo energizante e emocionante conduz Gerry e o espectador até seu destino. Nesse ponto da diegese, a câmera foca a iluminada (pelas luzes solares) bandeira israelense. A música extradiegética aumenta a sua intensidade para amplificar a grandeza da eminente terra salvadora. Israel.

O encontro entre o Lane e Jurgen promove um diálogo explicativo e esclarecedor. Israel não é um provável salvador por que “Deus quis assim”.

Lane: Como Israel sabia?

Jurgen: Interceptamos um comunicado de um general indiano. Estavam combatendo os rakshasha. Tradução Zumbis. Tecnicamente, mortos vivos.

Lane: Jurgen Warmbrunn alta patente de Mossad⁶⁴. Descrito como equilibrado, eficiente e não muito criativo. E construiu um muro porque no comunicado mencionava a palavra “zumbi”?

Jurgen: Eu também seria cético. Nos anos 30, os judeus não acreditaram que podiam ir para os campos de concentração. Em 72, nos recusamos a aceitar um massacre nas Olimpíadas. Um mês antes de outubro de 1973, vimos tropas árabes se movimentando e não consideramos ameaça. Um mês depois o ataque árabe quase nos levou ao mar. Então optamos por uma mudança.

Lane: Mudança?

Jurgen: O décimo homem. (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:56:09).

Considerando todos os elementos sonoros como importantes para a narrativa, as falas e diálogos constituem parte fundamental na construção da história e suas possíveis significações. Na conversa acima, qualquer associação religiosa é desmistificada. Para Murray pode ser uma ponte entre acontecimentos anteriores e posteriores. Cada palavra inserida, modificada ou excluída pode criar ruídos ou alterar profundamente o significado inicial:

⁶⁴ Mossad é o serviço secreto do Estado de Israel. Essa organização é especialista em operações especiais e inteligência. Sua real sede é na cidade de Tel Aviv.

Para que o significado seja criado, o elemento simbólico do diálogo é largamente dependente do que vem antes e do que vem depois, pois a linguagem é seqüencial e depende da seqüência para o significado. A ordem das palavras e a ordem das sentenças são fundamentais, assim como o contexto do diálogo. Movendo ou removendo palavras particulares ou pausas, o significado do diálogo pode ser manipulado. (MURRAY, 2015, p. 67)

O décimo homem ⁶⁵mencionado por Jurgen é uma espécie de elemento rompedor de qualquer unanimidade de assuntos importantes que dizem respeito à Israel. Se a equipe do Mossad segue uma mesma opinião, cabe ao décimo homem apresentar o máximo de argumentos possíveis para tentar tomar a decisão mais sábia para os interesses locais. Foi o que Jurgen fez ao bancar a possibilidade de zumbis (rakshashas). Jurgen é o décimo homem.

Jurgen conduz Lane entre os corredores labirínticos a um destino até então desconhecido. Uma sequência de três notas rígidas de instrumentos de cordas vai se intensificando até que o espectador é apresentado “As Portas da Salvação de Jerusalém” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:58:16). A música cede lugar a um plano geral de uma Israel salvadora, que abriga os filhos de cristo, independente de sua nação ou credo. **Lane:** *Estão deixando pessoas entrarem.* **Jurgen:** *Cada ser humano salvo é um zumbi a menos para combater.* (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 00:58:29). Novamente, a narrativa rompe com ideias bíblicas e foca na sobrevivência.

A música retorna. As notas parecem seguir um ritmo mais pulsante, rígida e ao mesmo tempo “limpa”. Um plano aéreo mostra uma Jerusalém rodeada por milhares de zumbis. Israel não pode salvar ninguém e nem a si mesmo. Com certa distancia focal o espectador presencia amontoados de zumbis. Verdadeiros formigueiros “humanos”. Imensuráveis “pequenos” mortos de pé, com tons de cores marrons, emitindo sons asquerosos. Beltrami determinou uma sonoridade musical mais limpa (como ele mesmo definiu na sua entrevista para o site We Are Movie Geeks) porque ele percebia naquele aglomerado de zekes como uma representação da força da natureza e por isso uma música mais “pura” deveria sonorizar o momento. As sonoridades dos zumbis e da música nesse momento são hierarquicamente mais importantes que qualquer outro. Tato

⁶⁵ A diretoria do Mossad de fato possui um grupo para explorar e discutir suposições e ações em cenários de conflitos envolvendo Israel ou seus interesses. A diferença é que não se chama “O décimo homem”.

que a tomada área é na perspectiva de um helicóptero que sobrevoa o lugar e nem é possível ouvir seus sons.

Beltrami se preocupou em promover fusões e intercaladas sonoridades orgânicas e sintéticas ao mesmo tempo na tentativa de traduzir a desgraça iminente que o homem deverá sofrer nas garras e dentes dos zumbis.

4.10 Extremismo Sonoro

De forma bem sucinta, desde os primórdios do século 20 Israel e Palestina travam uma infundável guerra por diversos fatores históricos e religiosos, materializados na disputa pela região da Faixa de Gaza. Quando em *Guerra Mundial Z* assistimos Israel abrindo suas portas - inclusive para os palestinos (o espectador pode ver diversas bandeiras da Palestina no local), independente da motivação maior - podemos pensar na narrativa como maior do que um filme de terror. O homem se unindo para sobreviver. Tanto que os esforços maiores da história não é massacrar os zumbis (como a maioria dos filmes com tais criaturas), mas criar mecanismos para conter a epidemia e até mesmo salvar, na medida do possível, os infectados.

Na carona de *Guerra Mundial Z*, um projeto chamado “Crise Zero” tentou “viralizar” uma campanha benéfica através de um vídeo que mesclou narrativas do filme dirigido por Forster e imagens da narrativa da vida real. O ex-diretor da Agência de Saúde Global, Michael Kim tentou divulgar ideais humanitários. Kim alerta que os problemas exibidos em *Guerra Mundial Z* são metáforas perfeitas do colapso que a humanidade vive. Está na hora de parar de olharmos para os nossos próprios umbigos; precisamos ser conscientes; devemos tomar atitudes e nos ajudarmos antes que seja tarde demais. Deixar de lado extremismos. Alerta!

Voltando ao ficcional, quando a câmera foca na entrada estratégica das pessoas que se salvarão em Israel, primeiro escutamos um emaranhado de idiomas que dá a ideia da democrática e solidaria Israel. Posteriormente, é possível ouvir cânticos religiosos ganhando “espaço sonoro”.

Para Murray “A apreensão do signo sonoro, a experiência prévia e processamento mental são necessários para criar significados. Na verdade, mentes diferentes podem muito bem criar significados diferentes a partir do mesmo som.”

(MURRAY, 2015, tradução nossa).⁶⁶ Os cantos começam a ficar mais evidentes, ganhando uma espécie de primeiro plano narrativo. Palmas são adicionadas nessa espécie de coral religioso. Uma mulher pega um microfone e praticamente vira maestro dessa orquestra. Uma microfonia irritante não parece incomodar os glorificados, mas desperta timidamente os zumbis do lado de fora. O coral toma proporções de um concerto musical em termos de intensidade. Os grunhidos dos zekes vão sendo amplificados numa espécie de resposta sônica. Um frenesi sonoro é imposto diante da sonoridade extrema.

O comportamento dos zumbis fica, evidentemente, relacionado às sonoridades diegéticas vindas de dentro dos muros. As “formigas assassinas” em resposta começam a se amontoar. Lane percebe que toda aquela cantoria poderia agitar os mortos-vivos. Tarde demais. As últimas palavras de Gerry: “Muito alto” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013) apenas antevêm o caos.

Obviamente, diversas outras interpretações dessa sequência delicada podem ser criadas. As sonoridades sígnicas desse momento da narrativa podem indicar diversos caminhos interpretativos. Murray acredita que são esses joguetes, através de elementos fílmicos como o som, por exemplo, que engajam o espectador como parte ativa da história:

Em termos peirceanos, os sinais sonoros que estão sendo usados são manipulados para violar deliberadamente o uso convencional do som, [...], o público é então convidado ou forçado a criar significado (interpretantes) através da abdução dos sinais de som que são apresentados. Este tipo de reflexão sobre a prática do som do filme indica a medida em que os cineastas estão conscientes de que o público é um participante ativo na criação de significado e não o receptor passivo de sinais significativos. (MURRAY, 2015, tradução nossa)⁶⁷.

Ehrat (2005) aponta o homem como uma extensão do filme. Para ele o homem por si só é um signo gerador de novos signos e, portanto, produtor de sentidos que podem ser conferidos à qualquer narrativa.

⁶⁶ Do Inglês, “The apprehension of the sound sign, prior experience and mental processing is required to create meanings. Indeed, different minds might well make different meanings from the same sound.” (tradução minha)

⁶⁷ Do Inglês, “In Peircean terms the sound-signs being used are manipulated to deliberately breach the conventional use of sound [...] the audience is then invited or forced to create meaning (interpretants) through abduction from the soundsigns that they are presented. This type of reflection on the practice of film sound indicates the extent to which filmmakers are aware that the audience is an active participant in the creation of meaning rather than the passive recipient of meaningful signs.” (tradução minha)

4.11. Da Paz ao Caos

Uma “chuva” de zumbis invade Israel. Os cânticos comemorativos se transformam em gritos e choros. Um ritmo musical implacável e bruto acompanha o caos instaurado. A música parece intensificar o impacto dos ataques zekes. Ela bate violentamente em nossos ouvidos. O público assiste ao massacre dentro dos muros. Predadores abocanhando suas vítimas com sucesso. Uma pessoa qualquer é enquadrada imageticamente em primeiro plano. Nesse instante, todas as sonoridades “se calam” e o som da mordida é amplificado de modo que nos faça sentir na cadeira a força do golpe. Praticamente sentimos a dor diante do grito doloroso do homem.

A quantidade de zumbis incalculável parece se multiplicar. As diversas tentativas de abater os montantes de zekes parecem tentativas frustradas de combater a miríade de mortos-vivos. Mais uma vez uma pessoa é poupada pelas bestas. Desta vez, Lane percebe tal fato com atenção. A atenção dele é também a nossa. Um senhor, em meio à massa de vítimas e monstros, parece estar olhando para o público. Aquele olhar significa algo. Para dar maior relevância ao acontecimento, o espaço sonoro é modificado naquele instante. As sonoridades ficam abafadas. Uma cena com mesmo objetivo se repete na sequência. Agora uma criança não é atacada. O ambiente sonoro se assemelha ao anterior. As duas imagens ficarão na cabeça de Lane.

Em meio às construções, os humanos fogem dos zekes. Em um determinado momento, Lane e membros do exército israelense se protegem atrás de uma grade para se proteger da horda. Quando eles fecham essa porta de ferro, um dos zumbis dá uma mordida em uma barra. Um som sólido como de uma espada batendo no ferro soa e dá ideia da força dos dentes e, conseqüentemente, da mordida. O som é rápido e poderoso.

A perseguição continua. Na tentativa de fugir, um membro da equipe que protege Lane joga uma granada muito próximo de onde eles se encontram. Só um pequeno muro os separa dos zumbis. O som fica lento como o raciocínio da equipe. Experimentamos o zunido auditivo dos personagens. Quando o momento abafado e atordoante passa, o ataque zeke seguinte parece mais amplificado que o normal.

O número de sobreviventes vai reduzindo drasticamente. A única mulher que acompanha Lane é mordida. Segen⁶⁸ olha para o próprio braço machucado. Um som

⁶⁸ Segen em hebraico significa tenente. A patente da personagem.

agudo acompanhado da intensa respiração da tenente antevê um momento drástico. Lane saca um facão com a sonoridade de uma espada samurai (como os filmes japoneses) e decepa o antebraço da mulher. O som do corte é dimensionado. Gerry tenta evitar a transformação com a amputação. Ele conta até doze. O choro da mulher, o som do esguicho de sangue, e um bater de coração extradiegético eram os sons da cena. Todos muito importantes para o impacto da ação. O espectador é relativamente poupado de ver o golpe. O som servindo de mediador sensorial capaz de suprir imagens “obscenas” ao espectador.

Resgatando novamente a entrevista de Beltrami veiculada no site de Yale, o sonorizador afirma que para aterrorizar o espectador vários recursos narrativos podem ser utilizados sem apelar para cenas chocantes e degradantes. “Veja, muitos dos filmes que eu fiz, eu não considero eles verdadeiramente filmes de terror. Eles “não estão no Saw⁶⁹” ou torturas pornográficas filmicas [estilo]”. ⁷⁰ (BELTRAMI, 2013, tradução nossa).

Ao fim da “inacabável” contagem, o espaço sonoro volta ao “normal”. A normalização sonora indica a normalidade humana. Ela não se transformou e a “cirurgia” funcionou. A mulher ainda desesperada só fica calma quando Lane, em um tom de voz firme afirma: “Não vai se transformar” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 01:06:36).

Um helicóptero tenta providenciar o resgate do protagonista. Sem sucesso. Zumbis “voam” por cima dos muros e penduram na aeronave. O som diegético da queda é detalhado. Somos capazes de perceber o som do motor funcionando com mais intensidade para se manter no ar; através do som propagado no ar percebemos a perda de altura da aeronave; ouvimos o impacto das hélices chocando com o chão e captamos o som da explosão. De certa forma somos aproximados de algo que não desejamos vivenciar. Segundo Gary Rydstrom, ganhador do Oscar de melhor edição sonora em 1992, com *Exterminador do Futuro 2* o som é capaz de mimetizar o real. “Seu primeiro pensamento quando você vê um monte de efeitos especiais é que a função do som não é só fazer algo tão fantástico quanto o visual, mas também torná-lo real”. (RYDSTROM,

⁶⁹ Referencia ao filme *Jogos Mortais* (traduzido para o Brasil) que é marcado pela exploração imagética da brutalidade e carnificina humana. Cada pedaço de carne humana ferida é detalhadamente exposto ao espectador.

⁷⁰ Do Inglês, “See, a lot of the movies that I’ve done, I don’t consider them to be real horror movies. They’re not in the ‘Saw’ or torture-porn movie [style].” (tradução minha)

1996, tradução nossa)⁷¹. A sofisticação sonora proporcionada por transformações tecnológicas parece aferir aos filmes sentidos cada vez mais próximos da experiência real.

Do alto de Israel assistimos à população que antes estava em paz sendo devorada pelos insanos zumbis em um caos imagético e sonoro. Lane precisa sair da terra caótica. Ele e Segen embarcam em um avião que se preparava para evadir o local. Somente quando é dada a decolagem em “segurança” a música densa e tensa que acompanha os dois é interrompida. Israel foi aniquilada.

4.12 Boa Viagem!

Depois de fugir da caótica Israel, o foco está dentro do avião e o novo destino de Lane em busca do trunfo final. As opções ficam cada vez mais restritas. Dentro da aeronave o que se ouve principalmente é o som diegético do vôo e uma combinação sequenciada de respirações ofegantes dos passageiros assustados e desgastados. Estamos cansados dessa maratona intensa. Uma música extradiegética, composta por sons de orquestra embutidas de elementos eletrônicos, é discreta, mas eficiente. Ela intensifica o sentido do momento. Para Beltrami, essas sobreposições sonoras devem ser atentamente trabalhadas para que o espectador não tome atenção exclusivamente à trilha, deixando de lado o propósito maior que é o filme:

Uma das coisas que eu gosto sobre a Guerra Mundial Z é como soa organicamente; a orquestra e *samples* nunca soam como se estivessem competindo por atenção, em vez disso misturam-se perfeitamente de modo que um soasse incompleto sem o outro. [...] O som híbrido de Guerra Mundial Z não é assim: às vezes o eletrônico é o impulso motriz da trilha, enquanto em outros momentos a orquestra está carregada, mas sempre parece natural e apropriada. (BELTRAMI, 2013, tradução nossa)⁷²

Gerry após breve momento de estabilidade aproveita para trocar os curativos de Segen. Quando ele retira as ataduras, ele joga álcool sobre a ferida. O espectador vê o

⁷¹ Do Inglês, “Your first thought when you see a lot of special effects is that sound's job is to not only do something as fantastical as the visual, but also to make it real.” (tradução minha)

⁷² Do Inglês, “One of the things I like about World War Z is how organic it sounds; the orchestra and samples never sounds as though they are competing for attention, instead blending together perfectly so that one would sound incomplete without the other. [...] World War Z's hybrid sound is not like that at all: at times the electronics are the driving pulse of the score, while elsewhere the orchestra is leading the charge, but it always sounds natural and appropriate.” (tradução minha)

sofrimento através das expressões faciais e dos gemidos angustiantes e dolorosos. Como uma guerreira, ela se sente um peso morto. Mais uma vez a intenção não é tornar a experiência um sensacionalismo imagético. A gravidade do ferimento no braço é sugerida no extracampo.

O ex-agente da ONU tem uma sequência de *insights*. Resgatando pela memória diversos momentos da sua trajetória ele percebe a mais factível das possibilidades de conter a epidemia mortal. Os sons diegéticos, extradiegéticos e metadieéticos se fundem na narrativa. Gerry liga para Thierry para obter a localização de um laboratório ou instituto que fabrique vacinas mais próximo da localização do avião. Gales é o destino. Os pilotos são colocados em contato com o governo americano e redirecionam seu destino final. O comunicado com a tripulação é otimista:

Senhoras e senhores, aqui é o comandante. O nosso destino é o aeroporto de Cardiff, no País de Gales. Todas as pistas na Europa estão fechadas. Mas recebemos prioridade e estamos autorizados a pousar. Poderemos desembarcar. Temos muita sorte. (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 1:15:16)

Os passageiros incrédulos e exaustos não reagem ao entusiasmo dos comandantes. Lane cai no sono. Sim, o herói também dorme. No avião, um inquieto cachorro de colo ganha *status* de cão farejador. Ele sai em disparada para o fundo da aeronave. Os latidos incessantes apontam para a ameaça. Um ruído discreto surge de uma porta. Uma aeromoça vai conferir o que é e simplesmente é atacada. O espaço antes seguro é potencialmente o local de uma tragédia iminente. Coincidentemente, Lane acorda. O protagonista parece ter desenvolvido uma espécie de sexto sentido. O despertar é sonorizado com um ruído agudo sugerindo alguma inconformidade.

A ideia sensitiva parece absurda, mas em vários momentos a sonoridade diegética parece ser perceptível apenas a Gerry. Quando a aeromoça sofre a mutação o espectador ouve, Lane reage, mas o restante da tripulação nem balbucia alguma reação. Os ataques se iniciam do fundo do avião. Lane mais uma vez parece captar algo. Os passageiros próximos a ele ainda permanecem estáticos. À medida que os ataques se avançam em direção à parte da frente os sons se tornam audíveis a todos no avião. Só assim as pessoas reagem. Com pavor é claro. Lane pede silêncio.

Diante da atemorização cada vez mais próxima, uma sequência de quatro ou cinco notas provenientes de violoncelos é infiltrada na narrativa. Quando mais se aproxima mais intensas e aceleradas as notas ficam. Os grunhidos ganham potencia

quando as bestas são focadas imagetivamente. O terror apresentado dessa forma torna a ameaça mais real. Dentro das possibilidades de evitar o pior, os passageiros, liderados por Gerry, fazem uma barreira com malas para vedar a única passagem que separam os últimos sobreviventes e os predadores. Uma bagagem cai. O som que parece ser um dos mais discretos de toda a narrativa desperta os zumbis a avançar as ofensivas. Os pilotos tomam conhecimento do perigo. Eles são focados e iniciam um diálogo aparentemente objetivo, em outro idioma pouco difundido. A falta de legendas aguça a curiosidade. O que eles discutiram? O que irão fazer? É possível fazer algo.

Um a um os passageiros são devorados. E os zekes e seus grunhidos tomam o espaço sonoro em diluição dos gritos de vítimas. O inevitável parecia ocorrer. Todos morreriam. Mas no cinema existem coisas que fogem a lógica da física e das leis da vida. O cinema pode. Lane, diante do que parecia ser o fim, pega uma granada que estava na farda de Segen e arremessa ao fundo tomado por zumbis. Só os dois ainda não tinham sido mordidos. Um morto-vivo é focado e dá o último grunhido antes da explosão. Uma espécie de tentativa de caça afugentar o caçador. A granada explode. Segen e Lane se agarram no que podem, enquanto a horda é sugada para fora do avião.

Um tempo após o impacto a tela fica preta e sem som. Uma representação icônica ao mesmo tempo imagética e sonora da própria morte. O espectador envolvido pela narrativa já experimentou diversas situações. Momentos de alegria e tristeza, de esperança e pessimismo, de triunfo e derrota. Essas emoções parecem reverberar no mais íntimo humano, capazes de produzir primeiras legítimas. Para o psicólogo alemão Munsterberg as emoções reproduzidas nas telas fundem-se com as nossas:

A percepção [...] dessas emoções fundem-se em nossas mentes com a consciência da emoção manifestada; é como se estivéssemos vendo e observando diretamente a própria emoção. Além disso, as idéias despertam em nós as reações adequadas. O horror que vemos nos dá realmente arrepios, a felicidade que presenciamos nos acalma, a dor que observamos nos provoca contrações musculares; todas as sensações resultantes – dos músculos, das articulações, dos tendões, da pele, das vísceras, da circulação sanguínea e da respiração – dão o sabor de experiência viva ao reflexo emocional da nossa mente. (XAVIER; MUNSTERBERG, 2003, p. 51).

Depois de presenciar diversas possibilidades emotivas, o espectador ainda não finalizou sua jornada simbólica. A epopeia de Lane não poderia acabar naquele instante. Se assim o fosse, ele não seria o herói. Pois ele não falha. No solo, parte dos destroços do avião é focalizada. Assistimos e ouvimos o som de pingos de sangue em uma poltrona. A fonte sanguínea é um braço. A narrativa prolongando a aparição do

sobrevivente e futuro salvador. Uma música com piano e repleta de sintetizadores com sons prioritariamente metalizados representam bem o contexto da cena. Ironicamente, podemos conferir um zumbi “salvo” pelo cinto de segurança Apesar de todos os destroços Lane e Segen sobrevivem, porém, muito feridos. Não foi uma boa viagem.

4.13 O Fim?... Significados e Sensações.

Aproximando-se do começo do fim, Lane e Segen iniciam uma longa caminhada até um centro de pesquisas da Organização Mundial de Saúde. A lentidão dos dois é representada pelas notas pesadas e duradouras do piano. Os gemidos dominam a diegese sonora. Os dois praticamente se arrastam como as notas graves do piano parecem se arrastar.

Na base americana, o alto comando afirma que perderam contato com Lane. Logo que a informação é proferida, a sua esposa, ainda sem saber da queda do avião, é focada ao som do violino que “chora” seus acordes. Na sequência os alto-falantes da embarcação anunciam: “Todo pessoal não essencial F6 apresente-se para remanejamento imediato” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 01:24:32). Não sabemos o setor da família de Lane, mas sabemos que dado como morto seus entes queridos seriam devolvidos às feras. Um soldado comunica à mulher que Thierry quer vê-la. A partida novamente acompanhada da trilha melancólica.

De volta a Gales uma cena chama a atenção. Presenciamos Lane deitado (amarrado) a uma maca. Uma fusão imagética da sua figura e de um zumbi parece resultar em uma só figura. A cena é confusa, de propósito. Novamente um ruído agudo aponta a direção da narrativa. Um grunhido toma forma. Com os olhos abertos de Lane ficamos na incerteza do momento. Um devaneio, uma alucinação ou a iminência da transformação podem ser possíveis. Quando ele desperta, as luzes brancas e fortes emitem sons incômodos como a claridade. Retomando a consciência ele percebe a presença de desconhecidos ao seu redor. Os sintetizadores extradiegéticos voltam a funcionar. Seriam pessoas reais ou projeções fantasmagóricas do atordoado e convalescido Lane?

Dois homens em uma sala ao lado conversam de modo que o diálogo fica inaudível para Gerry e para o público mantém o suspense. Trocas ásperas de perguntas entre os dois lados. O clima é carregado de leve tensão. Dúvidas esclarecidas.

Descobrimos que Gerry ficou desacordado por três dias, Segen está viva e a família Lane foi enviada para a Nova Escócia. O homem que parece comandar o instituto pergunta ao protagonista o que ele quer com eles. A resposta: “A pior doença que tiver” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 01:30:22). O primeiro zumbi aparece nas dependências do local, quase que como uma resposta simbólica do caminho correto que o herói traçava. O personagem de Brad Pitt quer um patógeno com alta taxa de mortalidade, mas curável. Os especialistas debocham da ideia. Afinal, se médicos pesquisadores não conseguiam descobrir formas de combater a epidemia porque um simples agente da ONU saberia?

Imediatamente alguém da equipe galesa informa que para manter um agente patogênico vivo é necessário um hospedeiro com vida. Mais uma vez o herói dá sinais de coragem e afirma que a ideia não é para os mortos e sim para os vivos. Um zumbi é focalizado enquanto Lane afirma: “Essas coisas têm uma fraqueza. E essa fraqueza é fraqueza. A nossa fraqueza” (01:31:22). As sonoridades oriundas dos dentes do zumbi em foco parecem uma reação ao significado das palavras.

Prontamente, os pesquisadores afirmam que mesmo que a ideia de Lane faça certo sentido isso não seria a cura. Gerry concorda e diz que a proposta é de camuflagem. O herói se prontifica para o teste. O zumbi volta a aparecer ainda mais agressivo inferindo um sentido de perigo concreto. Os agentes patogênicos estão em um ala que está repleta de zumbis e o caminho até ela também. Quando mostram as imediações do alvo, via monitoramento de câmera, uma sombria e sintética sonoridade compõe a narrativa. Lane observa que eles estão quase imóveis. Diante de muita observação um dos responsáveis diz que eles precisam de um estímulo. O som. Sem exposição de som por longos períodos deixa as criaturas “sonolentas”.

Preparados, Lane, Segen e o chefe do instituto vão encarar o desafio. Ao abrirem a principal porta que os protegem dos zekes, uma série intermitente de grunhidos de diferentes níveis de intensidade podem ser ouvidos. A diferença confirma a possibilidade da presença espalhada por todos os lados. Efeitos sintetizados novamente indicam o caminho perigoso. O silêncio absoluto é o segredo para o sucesso. No entanto, diversos ruídos são emitidos por conta das movimentações dos três. Cada novo ruído parece incitar os zumbis. A busca pelos agentes é ainda mais tensionada pela adição de novos efeitos fantasmagóricos e suas amplificações. Um esbarrão desperta o primeiro zeke. Instintivamente, Segen atira na besta e desperta todos os mortos-vivos do

recinto. A tentativa de fugir e se esconder são dinamizados pela intensidade rítmica promovida por instrumentos de cordas. Começa mais uma caçada.

Estrategista, Lane se separa para concluir seu objetivo. Ele bate repetidas vezes um pé de cabra nos corrimões a fim de atrair os zumbis. Na divisão, Segen e o outro homem voltam para a sala principal segura, enquanto o herói americano ainda tem uma missão a cumprir. Ele acha o local dos agentes. Na sala, incontáveis frascos com agentes nocivos e nenhuma forma de comunicação entre os especialistas sobreviventes e o protagonista. Lane vai juntando dentro de um recipiente o máximo que ele possa levar para retornar. Até que surge um zumbi na porta o encurralando. Sem comunicação alguma, agora a ausência do som é fundamental para o fim da narrativa.

O zumbi do lado de fora parece um predador animal. Uma fera. Seu comportamento é agressivo, sua mandíbula trabalha incessantemente. Os grunhidos ameaçam e o som do bater dos dentes assusta. Em uma crítica ao site *The Hollywood Reporter*, Austin Siegemund-Broka aciona Beltrami para falar da importância do som dos dentes: "É uma espécie de som em duas fases", diz ele. "Quando [a boca] abre ou fecha, há este som de raspagem dos dentes caninos juntos, e então há o impacto real quando os molares batem." (BELTRAMI, 2013, tradução nossa)⁷³

Sozinho, Lane decide se injetar às cegas. Uma "combustão" de sonoridades intensas e confusas torna o momento chave. A cena parece durar uma eternidade. Assim que ele inocula uma reação sônica é clara. A intensidade sonora do zumbi é diluída. Um sinal simbólico do possível desfecho. O tempo passa e Lane está abatido e fraco. Os sons do zeke voltam a ganhar potencia. Um jogo sonoro para criar dúvida no sucesso da tentativa do herói.

Não há mais jeitos, está na hora de encarar a besta. A música extradiegética muda novamente ficando gradativamente alta. Lane abre a porta e fica cara a cara com o zumbi. O breve silêncio imprime tensão ao momento. Ele escapa ileso deste e de todos os outros zumbis sem ser percebido. Uma música orquestrada sugere o triunfo. Qualquer diálogo ou fala nesse momento são desnecessários.

⁷³ Do Inglês, "It's sort of a two-phased sound," he says. "When [the mouth] opens or closes, there's this scraping sound as the canine teeth go together, and then there's the actual impact when the molars hit." (tradução minha)

No reencontro com a família, notas de piano intercaladas entre suaves, intimistas⁷⁴ e intensas apontam para um final feliz, mas ainda distante da perfeição. A situação real descrita assusta: “Não é o fim. Nem perto disso. Perdemos cidades inteiras. Não sabemos como começou. Ganhamos um pouco de tempo. Mas nos deu uma chance. Se puder lutar, lute. Ajudem-se. Preparem-se para tudo. A nossa guerra só começou.” (GUERRA MUNDIAL Z, 2013, 01:53:07). A narrativa final de Lane é intercalada por novas imagens ao redor do mundo. Munidos de vacinas a humanidade luta com o que pode para sobreviver. “Como um rio ao redor da rocha”, os zumbis batem, desgastam, fura, mas o homem segue firme. A trilha sonora de Beltrami se liberta de temas sombrios e é impulsionada pela harmônica e épica melodia de sua orquestra sinfônica.

Embora ficção, *Guerra Mundial Z* pode representar uma série de metáforas relevantes à contemporaneidade. Ehrat defende a análise fílmica calcada na semiótica como geradora de interpretantes e, portanto, extremamente válida:

Assim, o valor de uma teoria de cinema semiótica deve ser medido em termos de quão útil é para uma interpretação e não como uma nova visão sobre a natureza do filme. Se o resultado dessa Semiótica do filme tem sido mostrar que há muitas mais possibilidades na Interpretação do que a prática atual sugere, isso é justificação mais do que suficiente para sua existência e seus procedimentos. (EHRAT, 2005, tradução nossa)⁷⁵

Incalculáveis podem ser os sentidos construídos através de *Guerra Mundial Z*. A velocidade do consumo desenfreado e a obsolescência precoce das coisas. A escassez de recursos derivada da ganância do homem. O doente e miserável que não recebe a atenção do zumbi é o mesmo que é ignorado pelos governantes. Entre tantas outras possibilidades interpretativas. Assim como as sensações experimentadas por cada espectador. Elas são únicas, indissociáveis, talvez até inexplicáveis. Do medo à alegria, do choro ao sorriso, do susto ao tédio. Sentidos e sensações são ímpares. Os sentidos são construções terceiras, dependem do repertório e da experiência. Já as sensações são primeiras e, portanto, independentes da mente. São espontâneas e singulares.

⁷⁴ As músicas produzidas por Beltrami para o filme foram gravadas em dois estúdios. Ele chama de épica e intensa as partituras registradas no majestoso Abbey Road. Já as mais intimias em um pequeno estúdio em Londres chamado British Grave.

⁷⁵ Do Inglês, Thus the value of a Semiotic film theory is to be measured in terms of how useful it is for an Interpretation and not as a new insight about the nature of film. If the result of this Semiotic of film has been to show that there are many more possibilities in Interpretation than current practice suggests, this is more than enough justification for its existence and its procedures.” (tradução minha)

5. CONSIDERAÇÕES...

Finais?.. Parafraseando Gerry Lane, Não é o fim. Nem perto disso. O cinema é um universo infinito. Imensuráveis produções surgiram e surgirão. E o som...? Adentrou o mundo dos filmes e amplificou, indiscutivelmente, suas possibilidades sógnicas. Para muitos, uma paixão...para outros, nem tanto.

No entanto, a manipulação do som como elemento narrativo fílmico pode ir além de uma intencionalidade subjetiva. A observação, a experimentação e a compreensão física do som amplificam as potencialidades de uso do recurso. A onda sonora pode variar suas características e, conseqüentemente, o tipo de sonoridade emitida e ouvida. Essas particularidades físicas podem ainda causar alterações corpóreas no ser humano. Variações rítmicas da pulsação sanguínea e da frequência cardíaca e até mesmo alterações nas atividades cerebrais são alguns exemplos de possíveis conseqüências na relação humana com o som. Relação essa que é iniciada no quarto mês fetal. Nesse momento da vida, o sistema auditivo já é desenvolvido e o feto já constrói ligações sógnicas com o som. Assim como o número de diferentes sons cresceram à medida que a humanidade foi se transformando, esse indivíduo também é exposto a novas sonoridades o tempo todo construindo sempre novas significações.

Da manipulação e experimentação do som nasceu a música – elemento fundamental da trilha sonora. A música cinematográfica pode ser considerada diferente daquela que ouvimos fora das telas. Ainda sim elas se entrecruzam mediadas por uma relação de códigos convencionados. Apesar de distintas, a música, fora e dentro do cinema, terá conexões sógnicas. Portanto, torna-se importante trazer para o conhecimento do leitor termos técnicos como: acordes, timbre, ritmo, entre outros, para elucidar ainda mais o entendimento e compreensão das possíveis intencionalidades e estratégias presentes nesse elemento crucial da trilha.

É importante salientar que a presente pesquisa entende a importância da música para a trilha sonora, mas a considera parte de um universo narrativo sonoro composto também pelos diálogos, narrações em *off*, efeitos, ruídos e o silêncio. A introdução desses recursos sônicos, sobretudo na cinematografia americana, foi vital para a sobrevivência do cinema após a crise de 1929 que afetou a economia e, conseqüentemente, os lucros da indústria fílmica. Alinhando conhecimentos teóricos e técnicos, todos os elementos da trilha sonora foram exemplificados e analisados em pontuais cenas de determinados filmes (escolhidos por questões que envolvem

preferência, mas também por seleção criteriosa no uso do recurso sonoro) sempre ancorados em ideias e conceitos semióticos peircianos.

Guerra Mundial Z é parte da história filmográfica. Sua trilha sonora é fundamental para o jogo fílmico entre produtores e espectadores nas suas singularidades. Propriedades físicas do som como amplitude e frequência, entre outras, são plenamente exploradas com determinado direcionamento. Na tela, resultado final de uma série de produções, nas poltronas o início de uma experiência única. Peirce já afirmava que a interpretação de um signo não é o fim de um processo, mas sempre o começo de um conjunto de signos. Uma análise fílmica não finda em si mesma e nem representa o todo, mas o seu valor é incontestável e suas possibilidades reverberantes são importantes.

Compreender, ainda que parcialmente, as técnicas produtivas de Marco Beltrami (músico compositor e técnico) na construção da trilha sonora de *Guerra Mundial Z* significa poder especular sobre suas intencionalidades. Os objetivos inferidos na criação da trilha sonora reverberam na produção de sentido do público ao mesmo tempo em que influencia diretamente em cada espectador nas suas reações.

Através da análise peirceana da trilha sonora de *Guerra Mundial Z* pode-se perceber estratégias sonoras, que conferem possibilidades que vão do verossímil ao subjetivo, essenciais para perceber o diferencial do longa-metragem. As sonoridades do herói são aquelas diegéticas, enquanto a do zumbi é potencializada e repleta de efeitos. Essa relação sônica convoca o espectador a perceber o tamanho do desafio e do feito do protagonista. A utilização de mandíbulas de animais silvestres como instrumentos e a referência temporal do sistema de emergência da Filadélfia na construção da trilha sonora proporcionaram uma tensionamento ainda maior à narrativa. Sons de alta frequência são presenças constantes em cenas de momentos críticos ou que sugerem possíveis desequilíbrios na história. Sintetizadores indicam a eminente presença do sobrenatural. E o silêncio precede momentos de explorações sonoras importantes para o filme.

Guerra Mundial Z foge do convencional terror *gore* com explorações imagéticas de gosto duvidoso. O som é capaz de substituir imagens “agressivas” dando ao espectador a possibilidade do entendimento do acontecimento sem a necessidade do “choque” visual. O som substituindo a imposição de uma imagem “forte” aumentando coeficiente de interpretações.

Percebo, sem a pretensão de afirmar, que o cinema é o lugar da magia. O lugar dos sentidos e das sensações. E o som transcende. Uma vez experimentado o cinema, dificilmente seremos os mesmos. Uma visão pessoal? Com certeza! Uma ingenuidade? Talvez! Dúvidas? Diversas. Peirce dizia que a realidade é provisória. Em *Guerra Mundial Z* fui herói, fui zumbi, fui protagonista. Criei meus sentidos e desfrutei de cada sensação.

REFERÊNCIAS

ASPAHAN, Pedro. **Entre a escuta e a visão: o lugar do espectador na obra de Robert Bresson**. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

AUMONT, Jacques. **A Análise do Filme**. Campinas, SP: Texto e Grafia, 2010.

BALL, Philip. **BBC**. How do film-makers manipulate our emotions with music. Disponível em <http://www.bbc.co.uk/arts/0/24083243>. Acesso em 1 de dezembro de 2016.

BELTRAMI, Marco. **The Hollywood Reporter**. Marco Beltrami's 'World War Z' Score: Pig Skulls and Emergency Sirens. Disponível em <http://www.hollywoodreporter.com/news/marco-beltramis-world-war-z-score-573435>. Acesso em 1 de dezembro de 2016.

BELTRAMI, Marco. **Underscores**. An Interview with Marco Beltrami, 2008. Disponível em: <http://www.underscores.fr/index.php/2008/08/goldsmith-by-beltramivo>. Acesso em: 26 de março de 2016.

BELTRAMI, Marco. **UPROXX**. Oscar-nominated composer Marco Beltrami on navigating his way through 'World War Z' and Brad Pitt. Disponível em <http://uproxx.com/hitfix/oscar-nominated-composer-marco-beltrami-on-navigating-his-way-through-world-war-z-and-brad-pitt/b3TOlykkJRwTJSjh.99>. Acesso em 1 de dezembro de 2016.

BELTRAMI, Marco. **We are Movie Geeks**. Interview – WAMG Talks To World War Z Composer Marco Beltrami. Disponível em <http://www.wearemoviegeeks.com/2013/06/interview-wamg-talks-to-world-war-z-composer-marco-beltrami/>. Acesso em 1 de dezembro de 2016.

BELTRAMI, Marco. **World War Z Site Oficial**. Disponível em www.worldwarzmovie.com. Acesso em 26 de março de 2016.

BETTON, Gérard. **A Estética do Cinema**. São Paulo. Livraria Martins Fontes Editora LTDA., 1987

BRENER, Rosinha Spiewak. **A Construção do Suspense: a música de Bernard Herrmann em filmes de Alfred Hitchcock / Rosinha Spiewak Brener**. São Paulo: iEditora, 2003.

BROXTON, Jonathan. **Movie Music UK**. Disponível em <http://moviemusicuk.us/2013/06/27/world-war-z-marco-beltrami/#more-3774>. Acesso em 26 de março de 2016.

CAGE, John. **Dream 1948. An Interview with John Cage**. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=U7O0VXzbV2Y>. Acesso em 13 de novembro de 2016.

CARRASCO, Ney. **Syghronos**. A Formação da Poética Musical do Cinema. São Paulo: ViaLettera: Fapesp, 2003.

CARVALHO, Danielle Crepaldi. **O Cinema Silencioso e o Som no Brasil (1894-1920)**. XXV Encontro Nacional da Compós, 2016.

CARVALHO, Márcia. **A trilha sonora do cinema**: Proposta para um “ouvir” analítico. Caligrama (ECA/USP. Online), v.3, p. 1-16, 2007.

CLARKE, Jocelyn. **Irish Times**. Disponível em <http://www.irishtimes.com/culture/music/album-reviews/marco-beltrami-world-war-z-1.1442211>. Acesso 26 de março de 2016.

CHION, Michel. **A Audiovisão**. Som e Imagem no Cinema. Texto e Grafia, 2011.

COSTA, Antonio. **Compreender o Cinema**. Rio de Janeiro: Globo, 1987.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DRONEY, Maureen. **John Carpenter**: One-Stop Movie Shop. 1995.

EDGAR-HUNT, Robert. **A Linguagem do Cinema**. Robert Edgar-Hunt, John Marland, Steven Rawle. Porto Alegre: Bookman, 2013.

EHRAT, Johannes. **Cinema and Semiotic**: Peirce and films aesthetics, narration, and representation. University of Toronto Press Incorporated, 2005.

FORSTER, Marc. **World War Z Site Oficial** Disponível em <www.worldwarzmovie.com>. Acesso em 26 de março de 2016.

FORSTER, Marc. **Omelete**. Guerra Mundial Z/Bradd Pitt fala sobre o filme. Disponível em <https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/guerra-mundial-z-brad-pitt-fala-sobre-o-filme/>. Acesso em 1 de dezembro de 2016.

KUBRICK, Stanley. **Visual Memory**. Kubrick’s Interview by Joseph Gelmis, 2001. Disponível em <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0069.html>. Acesso 08 de março de 2016.

LYNCH, David. **The Guardian**. Disponível em: <https://www.theguardian.com/music/musicblog/2012/jan/31/david-lynch-musical-magic> Acesso 01/10/2016 .

LIMA, Cristiane da Silveira. **Música em Cena**: à escuta do documentário brasileiro. 2015

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. **Som-Imagem no Cinema**: A Experiência Alemã de FritzLang. São Paulo: Perspectiva, 2003.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MORIN, Edgar. **A Inteligência da Complexidade**. São Paulo. Edga Morin, Jean-Louis Le Moigne, Google Books, 2013.

MURCH, Walter. **Num Piscar de Olhos:** a edição de filmes sob a ótica de um mestre/Walter Murch; tradução Juliana Lins. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.,2004.

MURCH, Walter. **The Transom Review.** 2005. Disponível em <http://transom.org/2005/walter-murch/> Acesso 01/10/2016.

MURRAY, Leo. **Adpting Peircean semiotics to sound theory and practice.** SoundEffects. Australia, 2015.

MURRAY, Leo. **Film Sound:** Applying Peircean semiotics to create theory grounded in practice. Australia, 2013.

NUNES, Mônica Rebeca Ferrari. **O Mito no Rádio:** a voz e os signos e renovação periódica. São Paulo: ANNABLUME, 1993.

PEIRCE, Charles Sanders. **Collected Papers of Charles Sanders Peirce.** Edited by Charles Hartshorne and Paul Weiss Volume I. Principles of Philosophy Cambridge Havard University Press, 1931.

PINTO, Júlio. **1, 2, 3 da Semiótica.** Belo Horizonte: UFMG, 1995.

PINTO, Júlio. **Algumas Semióticas /** Júlio Pinto, Vera Casa Nova. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. – (Comunicação e Cultura).

PINTO, Júlio. **Logos Sensorial:** tempo e sensação na contemporaneidade. Revista Contemporânea, vol.8, 2010.

RAMALHO, Francisco. **Os Fundamentos da Física:** termologia, óptica e ondas. São Paulo: Modera, 2007 .

RESENDE. Charles Alberto. **A Lição de Guerra Mundial Z.** Disponível em <http://apsiqueomundo.blogspot.com.br/2013/07/a-licao-de-guerra-mundial-z.html>. Acesso em 1 de dezembro de 2016.

ROEDERER, Juan. **Introdução à Física e Psicofísica da Música.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema:** Arte e Indústria. São Paulo. Editora Perspectiva S.A., 2002.

SABADIN, Celso. **Vocês Ainda Não Ouviram Nada.** São Paulo: Lemos Editora, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

SASSO, José Luis. **Gafe Cinematográfica.** Programa de Ação Cultural 2011.

SCHAFER, R.Murray. **A Afinação do Mundo.** São Paulo: Editora UNESP, 2001.

SCHAFFER, R. Murray. **O Ouvido Pensante**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1991.

SMITH, Jeremy. Aintit Cool, 2013. Disponível em <http://www.aintitcool.com/node/62980>. Acesso em: 26 de março de 2016.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**/ Robert Stam; tradução Fernando Mascarell. – Campinas, SP: Papyrus, 2003. – (Coleção Campo Imagético).

TELES, Leandro. **O que ocorre no corpo durante o Susto**. 2012. Disponível em <http://www.leandroteles.com.br/blog/2012/11/17/susto-corpo/>. Acesso em 1 de dezembro de 2016.

WISNIK, José Miguel. **O Som e o Sentido**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

XAVIER, Ismail, MUNSTERBERG Hugo. **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

ZIZEK, Slavoj. **Bem-vindo ao Deserto do Real**. São Paulo, Editora Verso Book, 2002.

FILMOGRAFIA

- 2001: Uma Odisséia no Espaço** (2001: A Space Odyssey, 1968)
- A Conversação** (The Conversation, Francis Ford Coppola, 1974)
- A Praia** (The Beach, Danny Boyle, 2000)
- Advogado do Diabo** (The Devil's Advocate, Taylor Hackford, 1997)
- Apocalypse Now** (Francis Ford Coppola, 1979)
- Atividade Paranormal** (Paranormal Activity, Oren Peli, 2007)
- Babel** (Alejandro G. Iñárritu, 2006)
- Bastardos Inglórios** (Inglorious Basterds, Quentin Tarantino, 2009)
- Blade** (Stephen Norrington, 1998)
- Clube da Luta** (Fight Club, David Fincher, 1999)
- Divida de Honra** (The Homesman, Tommy Lee Jones, 2014)
- Gravidade** (Gravity, Alfonso Cuarón)
- Guerra ao Terror** (The Hurt Locker, Kathryn Bigelow, 2008)
- Guerra nas Estrelas** (Star Wars, George Lucas, 1977)
- Guerra Mundial Z** (World War Z, Marc Forster, 2013)
- Mais Estranho que a Ficção** (Stranger Than Fiction, Marc Forster, 2006)
- Na Natureza Selvagem** (Into the Wild, Sean Penn, 2007)
- O Cantor de Jazz** (The Jazz Singer, Alan Crosland, 1927)
- O Exterminador do Futuro** (The Terminator, James Cameron, 1984)
- O Exterminador do Futuro 3: A Rebelião das Máquinas** (Terminator 3: Rise of the Machines, Jonathan Mostow, 2003)
- O Ultimato Bourne** (The Bourne Ultimatum, Paul Greengrass, 2007)
- O Satânico Dr. No** (Dr. No, Terence Young, 1962)
- Os Indomáveis** (3:10 to Yuma, James Mangold, 2007)
- O Sexto Sentido** (The Sixth Sense, M. Night Shyamalan, 1999)
- Palmeiras na Neve** (Palmeras en la nieve, Fernando González Molina, 2015)
- Pânico** (Scream, Wes Craven, 1996)
- Poderoso Chefão** (The Godfather, Francis Ford Coppola, 1972)

Poderoso Chefão III (The Godfather: Part III, Francis Ford Coppola, 1990)

Resident Evil: O Hóspede Maldito (Resident Evil, Paul W.S Anderson, 2002)

Scarface (Brian de Palma, 1983)

Titanic (James Cameron, 1997)

Tubarão (Jaws, Steven Spielberg, 1975)

Um Corpo Que Cai (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958)

Veludo Azul (Blue Velvet, Davyd Lynch, 1986)

Wolverine: Imortal (The Wolverine, James Mangold, 2013)