

O sonho de um *sound designer*: um Lugar Silencioso e o som em primeiro plano

*A sound designer's dream:
a Quiet Place and sound in the foreground narrative dimension*

El sueño de un diseñador de sonido: un Lugar Tranquilo y el sonido en primer plano

Rodrigo Carreiro¹
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3087-9557>

Recebido em: 24/12/2021. Aprovado em: 20/04/2022.

Resumo

Este ensaio busca analisar a banda sonora do filme *A quiet place* (*Um lugar silencioso*, John Krasinski, 2018), destacando o uso do silêncio e a espacialização dos sons como elementos dramáticos cruciais para a modulação afetiva do enredo. A fim de instrumentalizar a análise, utilizaremos os conceitos de ponto de escuta e continuidade intensificada. Com isso, pretendemos lançar luz para alguns artifícios criativos que ajudam o filme a moldar a experiência do espectador. Usando relatos jornalísticos sobre o comportamento da plateia durante exibições coletivas deste filme, procuramos mostrar como o som é capaz de induzi-la a reagir ao filme de maneiras pouco convencionais.

Palavras-chave: Horror; ponto de escuta; continuidade intensificada.

Abstract

This essay seeks to analyze the soundtrack of the feature film *A quiet place* (2018), highlighting the use of silence and the spatialization of sounds as crucial dramatic elements for the affective modulation of the plot. In order to instrumentalize the analysis, we will use the concepts of point of audition and intensified continuity. In this way, we intend to shed some light on specific creative devices with which the film shapes the experience of the audience. Using journalistic reports on the behavior of the audience during screenings of this film, we seek to show how sound is capable of inducing it to react to the film in unconventional ways.

Keywords: Horror; point of audition; intensified continuity.

Resumen

Este ensayo busca analizar la banda sonora de la película *Un lugar tranquilo* (2018), destacando el uso del silencio y la espacialización de los sonidos como elementos dramáticos cruciales para la modulación afectiva de la trama. Para instrumentalizar el análisis, utilizaremos los conceptos de punto de escucha y continuidad intensificada. Con esto, pretendemos arrojar luz sobre algunos dispositivos creativos con los que la película da forma a la experiencia de la audiencia. A partir del análisis de reportajes periodísticos sobre el comportamiento del público durante la proyección de esta película, buscamos mostrar cómo el sonido es capaz de inducirlos a reaccionar ante la película de formas no convencionales.

Keywords: Horror; punto de escucha; continuidad intensificada.

Introdução

Um número significativo de pesquisadores (JAY, 1993; VIRILIO, 1994; ROSE, 2007; CRARY, 2012) vem defendendo, nas últimas décadas, a teoria de que a sociedade

¹ Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, Brasil. E-mail: rcarreiro@gmail.com

ocidental se tornou oclocêntrica, desde o Iluminismo e a revolução industrial. Esses teóricos asseguram que, desde o século XIX, a visão se tornou um sentido privilegiado, pois o ser humano passou a usá-lo mais do que os demais sentidos para perceber, sentir e compreender o mundo ao redor, tomando o lugar privilegiado ocupado pelo tato nos séculos XVII e XVIII (PARIKKA, 2021, p. 65). Uma nova disciplina acadêmica – a cultura visual – se consolidou, nos anos 1980, graças à percepção de que a história humana está sendo contada essencialmente por imagens (STAFFORD, 1991; JENKS, 1995; MIRZOEFF, 1999).

Esta afirmação também se aplica ao cinema, onde o oclocentrismo parece enraizado no senso comum. A banda imagética do filme costuma ser mais valorizada do que sua contraparte sonora. Desde o surgimento dos estudos do som (*sound studies*), teóricos têm depreendido esforços para relativizar ou recusar essas premissas. Rick Altman (1992) elencou cinco falácias para demonstrar que o som responde tanto quanto a visão pela experiência proporcionada pelos filmes. Ele afirmou que essas falácias – reproduzidas por críticos do período clássico de Hollywood (1927-1945) – não se sustentam, quando examinadas à luz da atualidade. As falácias são *histórica* (o cinema já era tinha esse nome antes que os filmes recebessem som sincrônico), *ontológica* (o cinema continua sendo assim nomeado mesmo sem que haja som, enquanto o oposto não seria verdadeiro), *representativa* (o som seria fiel à realidade acústica gravada), *nominalista* (a escuta individual determinaria que o som seja ouvido de maneira distinta por cada espectador) e *indexical* (o som traz consigo um rastro de como ele é na realidade). Para Altman, essas premissas são incorretas, imprecisas ou falsas.

Michel Chion (2008) cunhou um conceito baseado na psicoacústica – a audiovisão – para afirmar que, no cinema, imagem e som não transportam fluxos paralelos de informação ao espectador, mas influenciam um ao outro dinamicamente e incessantemente, e por isso não obedecem a uma hierarquização. Ambos afetam simultaneamente a compreensão do universo diegético.

Apesar desses esforços, a visão continua recebendo mais atenção. Um exemplo clássico: quando nos dirigimos a uma sala de exibição, dizemos que vamos “ver” um filme, sem mencionar o sentido da audição – o verbo “ver” é usado como sinônimo de “experimentar”. Isto acontece em diferentes culturas, o que demonstra a abrangência internacional do oclocentrismo. Åke Vîberg (1983) estudou os verbos referente à percepção pelos cinco sentidos em 53 idiomas diferentes, e chegou à conclusão de que, quando colocados em uma hierarquia, os verbos referentes à visão eram sempre mais

utilizados do que verbos relacionados à audição, ao tato, ao paladar e ao cheiro (nessa ordem). No estudo, Viberg provou que o uso de “ver” no lugar de “experimental” é comum em todos os idiomas, algo que comprova a teoria do oculocentrismo.

Na cadeia produtiva do audiovisual, muitos exemplos comprovam a ênfase prioritária dada à visão. Locações de filmes costumam ser selecionadas pelas qualidades visuais. Em um *set* de filmagem, diretores gastam muito mais tempo planejando enquadramentos, movimentos de câmera e iluminação do que pensando na captação do som direto. Editores de som e *sound designers* costumam reclamar que diretores só pensam no som quando o filme está na fase de pós-produção, já perto de ficar pronto (THOM, 1999). Pense, ainda, na enorme quantidade de filmes cujas tramas focalizam personagens que examinam imagens para descobrir alguma informação importante – desde *Blow up – Depois Daquele Beijo* (Michelangelo Antonioni, 1966) e *Blade Runner – O Caçador de Androides* (Ridley Scott, 1982) às dezenas de *thrillers* policiais em que detetives examinam fotografias e vídeos para desvendar crimes –, ao mesmo tempo em que raramente eventos sonoros recebem o mesmo nível de atenção.

Por outro lado, nas raras ocasiões em que o som leva o sentido da audição para o primeiro plano narrativo, a banda sonora não raro se torna referência para *sound designers* e pesquisadores. Por exemplo, em *A Conversação* (*The Conversation*, Francis Ford Coppola, 1974), um detetive (Gene Hackman) edita e ouve incansavelmente as gravações de um diálogo para tentar impedir um assassinato. Em *Blow Out – Um Tiro na Noite* (Brian De Palma, 1981), gravações feitas por um técnico de efeitos sonoros podem provar que um importante político foi vítima de homicídio. Ambos são filmes cuja banda sonora costuma ser elogiada pela criatividade com que o tema principal – a importância do som dentro do fluxo narrativo – é sublinhada.

O *thriller* de horror distópico *Um Lugar Silencioso* (*A Quiet Place*, John Krasinski, 2018) pode ser um dos exemplos mais recentes de filme que leva o som ao primeiro plano narrativo. Neste ensaio, faremos uma análise de sua banda sonora, destacando o uso do silêncio e a distribuição espacial dos sons como elementos dramáticos cruciais para a modulação afetiva do enredo. A fim de instrumentalizar a análise, utilizaremos os conceitos de ponto de escuta (ALTMAN, 1992; CHION, 2008) e continuidade intensificada (BORDWELL, 2006; SMITH, 2013; CARREIRO, 2018b). Com isso, pretendemos lançar luz para alguns artifícios criativos com que o longa-metragem molda a experiência da plateia, alterando seu comportamento tradicional. Essas

alterações foram documentadas em relatos de críticos e espectadores publicados em redes sociais, que resgatamos neste artigo.

Um mundo em silêncio

A ação do filme começa no primeiro semestre de 2020, com um prólogo que apresenta o cenário de terra devastada: o planeta foi tomado por monstros canibais, responsáveis por dizimar a maior parte da população mundial. Através de reportagens de jornais antigos espalhados por ruas desertas (“É o som!”, descreve a manchete de um tabloide), descobrimos que as criaturas são cegas, mas possuem o sentido da audição extremamente sofisticado. Elas são capazes de localizar e destruir, em questão de segundos, qualquer ser ou objeto que emita sons em volume razoável. O potencial de ação destrutiva dos monstros é demonstrado quando o filho mais novo, Beau (Cade Woodward), liga um foguete de brinquedo no meio de uma estrada deserta, emitindo uma sirene que o condena a uma morte sangrenta, sem que haja tempo para reação.

Um ano depois, os integrantes da família Abbott – o pai Lee (John Krasinski, diretor e co-roteirista), a mãe Evelyn (Emily Blunt), grávida novamente, e os filhos Marcus (Noah Jupe) e Regan (Millicent Simmonds), esta última surda – estão adaptados. Foram forçados a desenvolver um estilo de vida frugal. Andam descalços, usam roupas de algodão e evitam se comunicar através de diálogos, fazendo-o através da linguagem de sinais. Por habitar um velho casarão de madeira, tiveram que pintar marcas no chão, sinalizando os trechos do piso que não rangem. Desenvolveram um forno subterrâneo para preparar alimentos, sempre de origem vegetal (a maioria dos animais terrestres também foi exterminada, algo que a banda sonora sublinha com inteligência, já que quase não ouvimos pássaros, grilos e insetos). Comem com as mãos, sem usar talheres, em pratos feitos de folhas. O pai tenta fazer contato com outros sobreviventes através de um sistema de radioamador montado no porão – uma sala revestida de material à prova de som, e, portanto, único local da casa onde ainda é possível emitir ruídos com alguma segurança.

O contexto da vida da família, em meio a silos e plantações de milho de uma fazenda no meio-oeste dos Estados Unidos, enfatiza com riqueza de detalhes o motivo de o som ser protagonista do enredo. Ao apresentar o projeto aos *sound designers* Eric Aadahl e Ethan Van Der Ryn (sócios em uma produtora e profissionais de vasto currículo, tendo trabalhado em filmes como as franquias *O Senhor dos Anéis* e *Transformers*), o

diretor John Krasinski fez questão de observar: “[o filme] é o sonho de um *sound designer*” (WATERS, 2018).

O motivo de tal declaração é fácil de perceber: o contexto diegético de *Um Lugar Silencioso* faz com que quase não existam, naquele cenário, os sons que Michel Chion (2008, p. 62) classificou como “fora de quadro passivos”: pequenos ruídos do cotidiano, que não chamam a atenção para si por serem rotineiros, e não contribuírem ao avanço da ação dramática. No filme, porém, o mínimo ruído é percebido por personagens e plateia, e gera tensão.

O primeiro jantar da família Abbott que o filme mostra, aos 20 minutos de projeção, contém um bom exemplo disso: no meio da refeição, duas marmotas caminham sobre o teto da casa, arranhando a madeira do teto. Num filme comum, elas deixariam de ser notadas em segundos. Em *Um Lugar Silencioso*, os arranhões no teto mais parecem estrondos, pois provocam medo e tensão, já que podem atrair as criaturas canibais (por outro lado, não deixa de ser irônico que um filme com este título, e que conta com poucos diálogos, como abordaremos mais adiante, possua uma banda sonora mixada com intensidade tão alta, fazendo do espaço geográfico em que se passa a trama um dos lugares silenciosos mais barulhentos que se pode escutar).

Por causa desse cenário, o roteiro de *Um Lugar Silencioso* sugeria uma abordagem criativa na qual os *sound designers* teriam uma rara oportunidade de usar, como componente da construção acústica do filme, o silêncio – ou, pelo menos, a sensação de silêncio. O uso do silêncio, que pode passar despercebido para o espectador comum, é muito discutido entre especialistas: “se [num filme] não houver momentos em que ao personagem seja permitido escutar o mundo à volta dele, a plateia será privada de uma dimensão importante da vida dele” (THOM, 1992, p. 12).

Para garantir a própria sobrevivência, os personagens de *Um Lugar Silencioso* são obrigados não apenas a escutar atentamente o mundo ao redor, mas também a se esforçar para produzir o mínimo possível de ruído (embora esse ruído seja mixado no filme em um volume alto). A condução da narrativa procura colocar os espectadores na mesma condição dos personagens, uma convenção importante do cinema de horror (CARROLL, 1999, p. 41). Passamos os 90 minutos do filme escutando todos os mínimos sons que vêm dos autofalantes: o toque delicado de pés descalços na terra, o farfalhar suave de roupas. Ficamos tensos ao ouvir qualquer ruído mais destacado. Tão tensos que, do lado de cá da tela, instintivamente nos tornamos conscientes dos ruídos que nós próprios emitimos.

A reação dos espectadores ao cenário narrativo, produzindo comportamentos incomuns nas salas de exibição (mais adiante, resgatamos relatos desses comportamentos em textos escritos por críticos e espectadores), não foi surpresa para a equipe que fez o filme. Ethan Van Der Ryn e Eric Aadahl, supervisores da pós-produção de som, intuíram que o impacto afetivo e emocional do contexto diegético provocaria um efeito de desorientação na plateia, e procuraram moldar essa experiência através do *sound design*:

Com um filme tão quieto, as pessoas começam a se sentir desconfortáveis, a prender a respiração, a parar de se mexer. Elas se tornam conscientes dos sons que produzem. De certa forma, nosso papel foi tornar o público um participante ativo na experiência do filme. (AADAHL *apud* BISHOP, 2018)

Em certo sentido, portanto, a equipe de pós-produção sonora se viu com a incumbência de utilizar a sequência de abertura do filme – o sangrento prólogo que estabelece o cenário diegético – para ajudar a plateia a reordenar os sentidos, a fim de experimentar *cinestesticamente*² a narrativa (SOBCHACK, 2004, p. 64). Construída sem diálogos, a sequência teve o nível de volume da banda sonora aumentado em vários decibéis, deliberadamente, para que os espectadores pudessem reaprender a ouvir com atenção cada pequeno barulho (BISHOP, 2018) – aos poucos, ao longo do filme, o nível de pressão sonora reproduzido pelos aut falantes vai voltando ao padrão normal.

Dessa forma, os *sound designers* foram capazes de reajustar os sentidos para proporcionar uma experiência diferente nos espectadores. Ao ver os personagens dedicando enorme esforço para não fazer qualquer barulho, e percebendo a consequência sangrenta que o rompimento dessa regra pode provocar, a plateia é convocada a participar de uma espécie de jogo lúdico – e responde a essa convocação produzindo menos sons. Nas redes sociais, pode-se encontrar centenas de relatos de espectadores que pararam de comer pipoca ou mexer em celulares para permanecer em silêncio, quando a experiência de assistir ao filme ocorreu em salas coletivas de projeção:

Para um espectador que vai ao cinema assistir a *Um Lugar Silencioso*, a cena mais apavorante pode não estar na tela, mas ao seu lado: alguém com um balde de pipoca. [...] Essa tensão [produzida pelo contexto da diegese], que demanda o silêncio, vem influenciando o comportamento das plateias nos cinemas. Nas redes sociais, quem já viu o longa tem feito alertas aos que ainda pretendem ir ao cinema. (NIKLAS, 2018).

² O neologismo *cinestesia* resulta da combinação das palavras *sinestesia* (sensação sentida por mais de um sentido fisiológico) e *cinema*, incorporando ainda outros dois termos da biologia (*synaesthesia* e *coenaesthesia*), que designam estruturas do aparelho sensorial do ser humano.

O silêncio, portanto, constitui um dos componentes fundamentais para a experiência de assistir a *Um Lugar Silencioso*. Mas, afinal, o que é exatamente o silêncio, e de que forma ele ajuda a compor o tecido acústico da banda sonora de uma produção audiovisual? Buscar uma definição estável de silêncio, na verdade, não é tarefa simples. Chion (2008) afirma que “silêncio” é um conceito relativo:

A impressão de silêncio em uma cena de filme não é o simples efeito da ausência de ruídos; só se produz quando é trazido por todo um contexto e por toda uma preparação, que consistisse, no mais simples dos casos, em fazê-lo preceder de uma sequência barulhenta. Por outras palavras, o silêncio nunca é um vazio neutro; é o negativo de um som que ouvimos anteriormente, ou que imaginamos; é o produto de um contraste (CHION, 2008, p. 50).

O silêncio costuma ser imaginado como a ausência total de sons de qualquer tipo, o que produziria aquilo que Paul Théberge (2008, p. 51) denomina de “silêncio absoluto”: a ausência incontestável de ruídos, vozes e música, produzindo um vazio sonoro que “não existe na natureza” (CARRIÈRE, 1994, p. 34). Porém, o silêncio absoluto, como afirma Théberge, é tão raro no meio audiovisual que se torna difícil “até mesmo falar sobre ele de maneira compreensível” (THÉBERGE, 2008, p. 51).

Paul Théberge (2008, p. 51) divide a noção de silêncio em diversas modalidades: o silêncio diegético ocorre quando os *sound designers* eliminam os sons pertencentes ao universo diegético. No silêncio estrutural – conceito esboçado por Claudia Gorbman (1987) – trechos melódicos que podem ser ouvidos em determinadas situações dramáticas são suprimidos em cenas semelhantes do mesmo filme (em *Tubarão*, de 1975, Steven Spielberg retira a famosa melodia de cenas marítimas, no segundo ato do filme, para assinalar a ausência do animal). O silêncio estilístico surge quando determinado cineasta cria uma convenção na qual a ausência de determinados sons (vozes, ruídos ou música), dentro de um filme específico, representa algum afeto, emoção ou experiência subjetivo/a de algum personagem (por exemplo, a ausência súbita de vozes sugere um personagem mergulhado em pensamentos). Finalmente, o silêncio genérico consiste de momentos silenciosos recorrentes dentro de gêneros filmicos específicos; por exemplo, o silêncio de uma sala de interrogatórios num *thriller* policial (THÉBERGE, 2008).

Um Lugar Silencioso está pontilhado de exemplos de silêncio estilístico e genérico, mas é o silêncio absoluto que nos chama a atenção, pela raridade com que é utilizado e, mais ainda, pela integração à narrativa. Esse recurso acústico surge quando

os *sound designers* alternam a perspectiva auditiva do filme – que, na maior parte do tempo, é objetiva, colocando o espectador mais ou menos na perspectiva da câmera – para o ponto de escuta subjetivo (CHION, 2008, p. 73) de Regan, a filha surda.

Antes de continuar, é preciso explicar o conceito de ponto de escuta, introduzido nos estudos do som por Rick Altman (1992) e Michel Chion (2008). Embora parecida, a noção de ponto de escuta é diferente nos dois teóricos, e deixa aberto algum espaço para problematização, o que alguns autores têm feito (KASSABIAN, 2008; COYLE, 2010; CARREIRO, 2018a). Altman prefere falar em “som de ponto de escuta”³ (ALTMAN, 1992, p. 60): um ou mais elemento(s) sonoro(s) capaz(es) de articular uma posição espacial e subjetiva. Chion (2008, p. 74) torna a noção mais complexa ao sugerir que o ponto de escuta, como conceito correspondente ao de ponto de vista para a visão, pode ter dois sentidos: no *espacial*, o som ajuda a localizar um personagem ou objeto dentro do espaço fílmico; no *subjetivo*, o espectador é colocado na perspectiva sonora de um determinado personagem. Pontos de escuta espaciais e subjetivos nem sempre são idênticos, diz Chion. É o que ocorre em *Um Lugar Silencioso*.

Para ilustrar isso, escolhemos analisar uma cena em que o filme torna subjetiva a percepção acústica do espaço diegético por Regan, a adolescente surda. Há, de fatos, duas assinaturas acústicas diferentes para cenas como essa, em que o longa-metragem assume o ponto de escuta de Regan (o deslocamento do ponto de escuta objetivo para o subjetivo são comunicados ao público através da aparição de planos-detalhes de um ouvido).

A cena ocorre aos 32 minutos de projeção. Nesse momento, Regan decide experimentar um novo dispositivo de auxílio à escuta. No início da cena, ela usa um aparelho preto (**Figura 1**), e o espectador pode ouvir um zumbido grave e intermitente. Ela, então, tira o dispositivo; em sincronia, a banda sonora passa ao silêncio absoluto. Por 16 segundos, nada ouvimos. Vemos em plano-detalhe a orelha de Regan, enquanto ela encaixa um segundo dispositivo, de cor branca. Quando ela liga o novo aparelho (**Figura 2**), a banda sonora passa a exibir outro zumbido de baixa frequência – um pouco mais discreto, mas semelhante ao anterior. A garota estala os dedos com a mão bem próxima do ouvido, mas não consegue escutar nada além do zumbido constante. O ponto de escuta é subjetivo: a plateia também não ouve o estalar de dedos. Ela vai às lágrimas. A cena faz o espectador ouvir o mundo da mesma maneira que Regan.

³ No original, “point-of-audition sound”.



Figuras 1 e 2 - Frames de *Um Lugar Silencioso* (32:56 e 33:11)
Fonte: Blu-Ray do filme

Apesar de curta, trata-se de uma cena crucial para a ação dramática, pois suas consequências reverberarão mais adiante. A cena nos afeta emocional e cinestésicamente, pois através dela ouvimos como Regan, e entendemos o sofrimento que ela sente por não ser capaz de experimentar o mundo através dos sons – em certa medida, Regan provoca empatia imediata na plateia por estar na mesma situação que nós: também ela precisa reajustar os sentidos para conseguir compreender o mundo à volta, assim como o filme nos obriga a fazer para experimentá-lo adequadamente.

De forma didática, também aprendemos que, graças ao aparelho, a garota consegue perceber os sons conduzidos pelo próprio corpo, mas não consegue escutar os sons conduzidos pelo ar, como as outras pessoas. É importante observar, ainda, que a atitude de desligar o dispositivo faz sentido, do ponto de vista narrativo, pois Regan é uma adolescente teimosa, rebelde.

Mais adiante, aos 56 minutos de projeção, a cena da troca de aparelhos auditivos permite a inclusão de uma estratégia de sonorização audaciosa, em uma das sequências mais tensas do filme. Naquele momento, Regan está sozinha e atravessa o milharal à noite, à procura da família, que ela acredita estar em perigo (pois um sistema de iluminação de emergência, que normalmente fica ocioso, está ligado). O ponto de escuta é objetivo, descritivo, documental. De repente, ela vê uma lanterna acesa no chão da plantação, e se baixa para examinar o ambiente. Nesse exato momento, um dos monstros sai do milharal logo atrás dela (**Figura 3**). Se a criatura tivesse olhos, poderia vê-la, assim como Regan poderia ouvi-la, se não fosse surda.

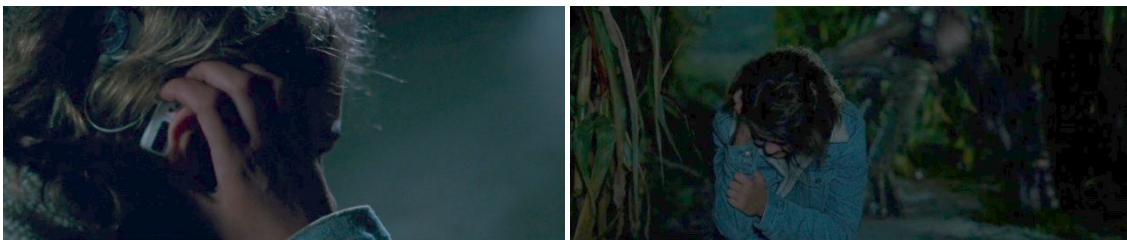
Exatamente nesse momento, os *sound designers* alteram o ponto de escuta do filme. Após um rápido *crossfade*⁴ de transição para a escuta subjetiva de Regan, passamos a ouvir apenas um zumbido constante de baixa frequência. O deslocamento do ponto de

⁴ O recurso técnico do *crossfade* permite que o volume de um evento sonoro seja progressivamente reduzido, ao mesmo tempo em que outro evento sonoro é aumentado.

escuta aumenta a tensão da cena, pois percebemos que Regan não ouve o monstro e, assim, corre grande perigo; se fizer o mínimo ruído, vai permitir que ele a localize e mate. Nesse momento, a perspectiva visual sai de Regan para um plano-detulhe do monstro abrindo os ouvidos (**Figura 4**), e o ponto de escuta é novamente deslocado, de forma que passamos a escutar aquilo que o ser canibal escuta: o farfalhar do milho, em um volume ensurdecedor. Nesse momento, algo extraordinário acontece: uma interferência eletrônica invade a escuta de ambos os personagens (o ponto de escuta oscila mais uma vez), fazendo Regan se encolher (**Figura 5**). A interferência tem um efeito físico brutal no monstro, cujo corpo treme por inteiro. Ele corre para longe (**Figura 6**).



Figuras 3 e 4 - *Frames de Um Lugar Silencioso* (56:38 e 56:49)
Fonte: Blu-Ray do filme



Figuras 5 e 6 - *Frames de Um Lugar Silencioso* (56:57 e 57:09)
Fonte: Blu-Ray do filme

Do ponto de vista sonoro, é uma sequência extraordinária pela rara oscilação entre três diferentes pontos de escuta, de forma que um espectador menos atento pode não se dar conta do uso do recurso dramático. Mais interessante ainda: a cena em questão tem importância narrativa para os desdobramentos do enredo, já que antecipa para o espectador que existe uma solução para o sofrimento dos personagens. A partir desse momento do filme, sabemos que os monstros têm um ponto fraco. Assim que os personagens humanos descobrirem o poder que a interferência tem em causar danos físicos às criaturas, saberão que têm uma arma poderosa para enfrentá-las. A audição, mesmo sentido que amaldiçoou involuntariamente a humanidade, provém os meios para libertá-la. À moda de Alfred Hitchcock, contudo, nesse ponto do filme apenas a plateia sabe disso. Os personagens ainda levarão algum tempo até descobri-lo.

A continuidade intensificada

Os momentos de ausência absoluta de sons e o comportamento quieto da plateia ressaltam a importância do silêncio para a experiência fílmica oferecida por *Um Lugar Silencioso*, mas existe algo a respeito da banda sonora igualmente importante: a impressão de silêncio que percorre todos os 90 minutos do filme. Não estamos falando, aqui, das modalidades de silêncio elencadas por Paul Théberge (2008), apresentadas anteriormente. Essas categorias podem fornecer uma taxonomia útil para examinar cenas específicas, mas não nesse caso; nenhuma delas explica o motivo pelo qual o longa-metragem passa a impressão de silêncio em toda a sua duração, e não apenas pontualmente. Afinal, por que isso acontece?

A resposta passa pela ausência massiva de diálogos no filme. Dentre os três componentes da banda sonora de produções audiovisuais (vozes, ruídos e música), o mais destacado costuma ser a voz. Isso ocorre porque a progressão do enredo é ditada, principalmente, pelos diálogos – e o modelo de organização sonora estabelecido desde meados dos anos 1930, em Hollywood, enfatiza essa afirmação (CARREIRO, 2018a, p. 90). Desde aquela época, diálogos são normalmente mixados em volume mais alto do que os demais sons, e posicionados no canal central da sala de exibição, para permitir o máximo de legibilidade permitida pela tecnologia.

Por isso, particularmente dentro de Hollywood, existe forte tendência à exposição do enredo através da voz. Nos últimos 50 anos, longas-metragens produzidos lá têm entre 10 e 12 linhas de diálogo por minuto (CARREIRO, 2014, p. 197). Diretores mencionados por Michel Chion (2009, p. 73) como “lacônicos” – o teórico francês cita Robert Bresson e Sergio Leone como exemplos, enfatizando que ambos minimizavam o uso dos diálogos em favor de música e efeitos sonoros – fizeram filmes com índices de cinco a seis linhas de diálogo por minutos.

Um Lugar Silencioso vai mais longe: o roteiro possui apenas 90 linhas de diálogo em 90 minutos de projeção. Isso significa uma linha de diálogo por minuto, o que faz dele um dos filmes menos dialogados já produzidos em Hollywood. Boa parte da comunicação entre os personagens, como já foi dito, ocorre através de linguagem de sinais. Essa comunicação está acompanhada de legendas; ou seja, parte significativa da linguagem semântica presente no longa-metragem aparece na forma visual. Além disso, também é importante ressaltar que a maior parte das 90 linhas de diálogo ocorre em apenas duas cenas: uma conversa entre pai e filho ao lado de uma cachoeira (os personagens confiam

que o ruído da queda d'água impedirá os monstros de os ouvirem), e um breve diálogo entre marido e mulher dentro do porão (cômodo com revestimento acústico), já perto do final do filme.

A ausência das vozes responde pela forte impressão de silêncio assimilada pelo espectador. Essa impressão é acentuada pelas características acústicas da continuidade intensificada (BORDWELL, 2006; SMITH, 2013), conceito que pode ser compreendido como um conjunto de princípios estilísticos que tem como objetivo central a oferta de uma experiência filmica mais sinestésica e visceral aos espectadores. Esses princípios são influenciados por tecnologias de gravação, edição, mixagem e reprodução sonora.

Jeff Smith (2013, p. 338) associa seis tendências do trabalho de *sound designers* contemporâneos à estilística da continuidade intensificada: volume mais alto, maior quantidade de sons graves, maior amplitude da faixa dinâmica (ou seja, maior distância entre o *room tone*⁵ e os ruídos mais barulhentos), maior espacialização dos sons, presença maciça de ruídos hiper-reais e uso de efeitos sonoros não-diegéticos. Todas essas características podem ser encontradas em *Um Lugar Silencioso*, potencializadas pelo fato de o filme ter sido mixado com a tecnologia Dolby Atmos.

O Dolby Atmos é um sistema de reprodução sonora capaz de reproduzir até 128 sons distintos simultaneamente. Os alto-falantes podem movimentar o som em qualquer direção. Para isso, o sistema trata alguns eventos sonoros (selecionados pelo mixador do filme) como objetos independentes, inserindo nos arquivos sonoros digitais coordenadas espaciais em três dimensões. Essas coordenadas indicam ao sistema em qual autofalante aquele determinado evento sonoro deve ser reproduzido. Assim, um objeto sonoro pode “caminhar” pela sala de exibição em qualquer direção e velocidade. O Dolby Atmos, como afirma Mark Kerins (2010, p. 120), é capaz de fazer o espectador experimentar o filme como se estivesse geograficamente dentro da diegese, pois os sons oriundos do universo ficcional vistos na tela o circundam por todos os lados, inclusive por cima e por baixo. Esse sistema está de acordo com a continuidade intensificada, pois é capaz de acentuar o engajamento afetivo e sinestésico da plateia com o filme.

No caso de *Um Lugar Silencioso*, a característica que mais acentua a impressão geral de silêncio sugerida pelo filme é a amplitude da faixa dinâmica. No sistema Dolby

⁵ O *room tone*, ou “tom da sala”, consiste no “silêncio” gravado em um determinado ambiente, no qual nenhum ruído é produzido. Todo ambiente possui um *room tone* único, tal qual uma impressão digital para o ser humano.

Atmos, assim como em outros sistemas digitais de reprodução sonora (inclusive o mais comum Dolby Digital, que possui seis canais de áudio e responde pela forma como a maioria do público assistiu ao filme), a amplitude da faixa dinâmica chega a 100 decibéis (dB). Para efeito de comparação, a diferença entre o som mais baixo e o mais alto emitidos pelos autofalantes, em um sistema analógico como o Dolby Stereo, tem 78 dB⁶, o que significa quatro vezes menos intensidade (KERINS, 2010, p. 55). A rigor, tudo isso significa que os *sound designers* tiveram a possibilidade de mixar a banda sonora de *Um Lugar Silencioso* em um nível de quietude realmente muito baixo – praticamente no nível do zumbido quase imperceptível emitido pelas caixas acústicas instaladas nas salas de exibição.

Por outro lado, nos momentos em que a ação dramática é tensionada, o Dolby Atmos é capaz de responder com sons ensurdecedores, de grande volume, o que efetivamente acontece nas cenas de ataque dos monstros aos humanos. Assim, o contraste entre silêncio quase absoluto e ruídos agressivos se alia à ausência acentuada da voz humana para produzir a sensação silenciosa a que o título do filme alude. É possível afirmar, inclusive, que a já mencionada reação constrangida da plateia aos ruídos que ela própria produz consiste numa consequência direta da continuidade intensificada: a experiência fílmica se torna mais visceral.

Outras características da continuidade intensificada também se fazem presentes. Os tons graves constituem a assinatura acústica dos aparelhos auditivos usados por Regan, aparecem nos sons emitidos pelos equipamentos eletrônicos presentes no porão da família, e têm destaque na música dissonante e sombria composta por Marco Beltrami, que em certos momentos usa timbres e texturas eletrônicos que se mesclam a efeitos sonoros.

A espacialidade e a presença maciça de efeitos hiper-reais merecem um comentário especial, já que se juntam ao tratamento criativo do silêncio para ampliar o engajamento afetivo do espectador ao enredo. Essas duas características podem ser presenciadas ao longo de todo o filme, e surgem com destaque em uma das sequências mais tensas, que ocorre na marca de 66 minutos de projeção. Nela, Marcus cai dentro de um silo de armazenamento de milho, e Regan tenta impedir que ele seja tragado pelo

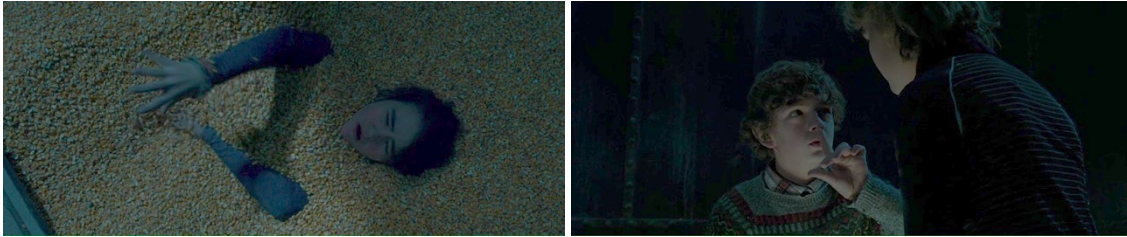
⁶ Para efeito de engenharia acústica, sabe-se que a cada 10 decibéis, o volume de um som dobra de intensidade.

cereal, morrendo por asfixia. Por causa do barulho que produzem, são atacados lá dentro por uma das criaturas, e precisam lutar duplamente por suas vidas.

A cena inicia com os dois irmãos em pé no teto do silo. É noite, e eles aguardam a aparição de algum adulto há horas. Aquele é o local que a família estabeleceu coletivamente como abrigo, caso uma emergência ocorresse. Marcus quer continuar ali. Regan acha que já esperaram demais. Eles discutem. O menino pisa numa portinhola que não aguenta seu peso e quebra. Ele desaba dentro do milho estocado. O ruído atrai instantaneamente um dos monstros, que atravessa correndo o milharal, em direção ao silo. Marcus afunda no milho. Ele luta desesperadamente para respirar. A irmã pula para dentro do silo, tenta empurrar o pedaço rompido da porta para que Marcus tenha um objeto para agarrar, mas ela própria acaba soterrada também (**Figura 7**). Os dois se ajudam e conseguem subir na portinhola quebrada. Parecem salvos. Mas não estão.

A primeira parte da cena é dominada por dois eventos sonoros: o ruído dos grãos de milho que engolfam os corpos dos garotos, e a música percussiva, que soma rajadas de graves a um *crescendo* eletrônico que, somado a uma batida persistente que simula um coração acelerado, aumenta gradualmente a tensão. A geografia do espaço onde a ação se passa auxilia a estratégia de espacialização sonora, já que os ruídos produzidos pelo milho envolvem os personagens por inteiro, literalmente engolindo-os, sufocando-os: o ruído aterrador vem dos lados, de baixo e de cima. Ao experimentar a sensação acústica de ser soterrado por milhões de grãos de cereal, o espectador sente nas vísceras a claustrofobia do momento; experimenta o filme com o tato. A música, por sua vez, fornece o ritmo cada vez mais acelerado da cena, sublinhando o desespero e a tensão.

Ao conseguirem subir na portinhola, a música para. Temos um momento de alívio, enfatizado pela respiração dos dois personagens. O alívio, porém, dura só um instante. A estrutura metálica do silo começa a ranger. Marcus pede silêncio (**Figura 8**), pois já percebeu o que ocorre: uma das criaturas, atraída pelo barulho que os dois fizeram, está subindo no silo para esquadrihar aquele espaço. Os rangidos metálicos surgem de todos os lados, mais uma vez engolfando os garotos (e, por tabela, o espectador). A cena ganha ainda mais dramaticidade com a estratégia dos *sound designers* de colocar a respiração angustiada dos garotos no primeiro plano sonoro, o que reforça o vínculo afetivo entre a experiência dos personagens e o horror da plateia.



Figuras 7 e 8 - *Frames de Um Lugar Silencioso* (1:08:09 e 1:09:04)
Fonte: Blu-Ray do filme



Figuras 9 e 10 - *Frames de Um Lugar Silencioso* (1:09:25 e 1:10:01)
Fonte: Blu-Ray do filme

Acima de Marcus e Regan, o pedaço da portinhola que não desabou balança, produzindo um rangido ritmado e enervante (**Figura 9**), produzindo um breve momento de silêncio que, graças ao contraste proporcionado pela faixa dinâmica do Dolby Atmos, acentua o rugido ensurdecido do salto que o monstro dá para dentro do milho – e o ambiente silencioso, cortado apenas pelas rajadas hiper-reais de ruídos diegéticos, torna-se subitamente muito barulhento. O monstro localizou as crianças, que tentam desesperadamente se refugiar embaixo da portinhola que se desprende (**Figura 10**), sem se deixarem engolir pelo milho.

Embora não compreendam o que ocorre, eles são salvos pela interferência causada no sistema auditivo do monstro pelo aparelho de audição de Regan. Ferido fisicamente pela microfonia estridente, o monstro foge. Marcus e Regan estão salvos. E o espectador, depois de ser envolvido de todos os lados por rangidos e microfônias, ganha espaço para respirar de alívio. Graças à espacialidade, à amplitude da faixa dinâmica, à modulação cuidadosa entre barulho e silêncio, e ao fato de estar posicionada dentro de uma espécie de caixa cênica onde a ação do filme se desenrola, a plateia pôde experimentar a sensação auditiva de estar sendo simultaneamente sufocada e perseguida por uma criatura canibal. Os elementos da continuidade intensificada ajudam o som a reforçar o afeto do horror.

Considerações finais

Numa época em que a agitação ruidosa do espectador médio nas salas de exibição está praticamente naturalizada – quase ninguém estranha mais que pessoas conversem em voz alta ou atendam a uma ligação no telefone celular durante uma projeção, por exemplo –, *Um Lugar Silencioso* provocou muita discussão sobre o comportamento da plateia em reportagens de revistas especializadas e redes sociais. De fato, o fato de o filme induzir na plateia um comportamento tão silencioso quanto seu título é irônico. Afinal de contas, muitos espectadores não se incomodam de atrapalhar a experiência de outras pessoas da plateia, mas se sentem constrangidos de executar ações que incomodam personagens de ficção.

De todo modo, o bem documentado silêncio constrangido da plateia, que as estratégias criativas concebidas pelos *sound designers* foram capazes de provocar, representam com propriedade um dos objetivos mais importantes da continuidade intensificada: oferecer ao público uma experiência afetiva e emocional mais engajada, visceral e intensa – uma experiência que vá além do sentido da visão, que afete outros sentidos, que transforme o corpo do espectador em um corpo *cinestético*, que experimenta o filme de modo sensorial, com múltiplos sentidos, algo que é marca importante da cultura do audiovisual contemporâneo (MARKS, 2000; SOBCHACK, 2004; BARKER, 2009).

Nesse sentido, cabe destacar o papel do som nessa mobilização corporal. Levada ao primeiro plano narrativo, a banda sonora de *Um Lugar Silencioso* explora o silêncio e os deslocamentos do ponto de escuta, entre outros artifícios estilísticos, para despertar no espectador um modo diferente de experimentar uma ficção audiovisual. Em uma sociedade cada vez mais oculocêntrica, explorar o mundo através do som é uma maneira de reordenar os sentidos e impor uma reflexão sobre a própria natureza da experiência de assistir a um filme usando não apenas os olhos, mas o corpo inteiro. Essa é uma razão pela qual *Um Lugar Silencioso* merece ser estudado com atenção.

Referências

ALTMAN, Rick. “Sound Space”. **Sound Theory, Sound Practice** (org. Rick Altman). New York: Routledge, 1992, p. 46–64.

ALTMAN, Rick. "Introduction: four and a half film fallacies". **Sound Theory, Sound Practice** (org. Rick Altman). New York: Routledge, 1992, p. 35-45.

BARKER, Jennifer. **The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience**. Berkeley: University of California Press, 2009.

BISHOP, Bryan. "How the creators of **A Quiet Place** made silence so terrifying". The Verve, 19/4/2018. Disponível em <https://www.theverge.com/2018/4/19/17253262/a-quiet-place-sound-design-eric-aadahl-ethan-van-der-ryan-interview>. Acesso em 26 jul. 2021.

BORDWELL, David. **The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies**. Los Angeles: University of California Press, 2006.

CARREIRO, Rodrigo. **Era uma vez no spaghetti western: o estilo de Sergio Leone**. São José dos Pinhais: Editora Estronho, 2014.

CARREIRO, Rodrigo. "Principais teorias do som no cinema". **O som do filme: uma introdução**. (Org. Rodrigo Carreiro). Curitiba: Editora da UFPR/Editora da UFPE, 2018a, p. 87-120.

CARREIRO, Rodrigo. "Continuidade intensificada no som dos filmes: seis tendências e um estudo de caso". **Famecos**, v. 25, n. 2, Porto Alegre: PUC-RS, 2018b, p. 1-20..

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.

CHION, Michel. **A Audiovisão**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

CHION, Michel. **Film, a sound art**. New York: Columbia University Press, 2009.

COYLE, Rebecca. "Point of audition: Sound and music in Cloverfield". **Science Fiction Film & Television**, v.3, n.2, Liverpool, 2010, p. 217-238.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

JAY, Martin. **Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought**. Berkeley: California University Press, 1993.

JENKS, Chris (org.) **Visual Culture**. London: Routledge, 1995.

KASSABIAN, Anahid. "Rethinking point of audition in **The Cell**". **Lowering the boom** (orgs. Jay Beck e Tony Grajeda). Chicago: University of Illinois Press, 2008, p. 299-306.

KERINS, Mark. **Beyond Dolby (Stereo): Cinema in the digital sound age**. Bloomington: Indiana University Press, 2010.

MARKS, Laura U. **The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses**. Durham: Duke University Press, 1999.

MIRZOEFF, Nicholas (org.) **The Visual Culture Reader**. London: Routledge, 1998.

NIKLAS, Jan. "Quase sem falas, **Um lugar silencioso** também silencia o público nos cinemas". **O Globo**, 13 abr. 2018. Disponível em <https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/quase-sem-falas-um-lugar-silencioso-tambem-silencia-publico-nos-cinemas-22586488>. Acesso em: 26 jul. 2021.

PARIKKA, Jussi. **O que é arqueologia das mídias?**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2021.

ROSE, Gillian. **Visual methodologies**: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials. London: Sage Publications, 2001.

SMITH, Jeff. “The Sound of Intensified Continuity”. **The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics**. . RICHARDSON, John; GORBMAN, Claudia; VERNALLIS, Carol (orgs.). New York: Oxford University Press, 2013, p. 331-356.

SOBCHACK, Vivian. **Carnal thoughts**: embodiment and moving image culture. Berkeley: University of California Press, 2004.

STAFFORD, Barbara Maria. **Body Criticism**: Imaging and Science. London: MIT Press, 1991.

THÉBERGE, Paul. “Almost silence: the interplay of sound and silence in contemporary cinema and television”. **Lowering the boom** (orgs. Jay Beck e Tony Grajeda). Chicago: University of Illinois Press, 2008, p. 51-68.

THOM, Randy. “Designing a movie for sound”. **Iris Magazine**, Iowa, n. 27, 1999, p. 9-20. Disponível em: http://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm. Acesso em: 11 abr.2020.

VIBERG, Åke. “The verbs of perception: a typological study”. In: **Explanations for Language Universals**. BUTTERWORTH, Brian; COMRIE, Bernard; DAH, Osthén (orgs.). New York: De Gruyter Mouton Editorial, 1984, p. 123-162.

VIRILIO, Paul. **The Vision Machine**. Bloomington–Indianapolis: Indiana University Press, 1994.

WATERS, Michael. “Why John Krasinski's Nearly Silent Film **A Quiet Place** Is ‘A Sound Designer's Dream’”. **The Hollywood Reporter**, 6 abr. 2018. Disponível em <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/why-john-krasinskis-silent-film-a-quiet-place-is-a-sound-designers-dream-1100522>. Acesso em 11 abr. 2021.

ⁱ Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco e Coordenador do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da UFPE (2010-2014). Possui Doutorado e Mestrado em Comunicação pela UFPE, com pós-doutorado na Universidade Federal Fluminense. É Bacharel em Jornalismo pela Universidade Católica de Pernambuco. Atua principalmente nas áreas de teoria e história do cinema, com ênfase na análise fílmica, nos estudos dos gêneros fílmicos e nos estudos do som, além de interesse especial na pesquisa da estilística cinematográfica e no cinema de horror.