INTEGRAR PARA DISPERSAR: tendências sonoras do cinema realista contemporâneo [1]

INTEGRATE TO DISPERS: sound trends in contemporary realistic cinema

Adriano Reis Cominato de Lima [2]

Resumo: *O presente trabalho se debruça sobre o cinema realista contemporâneo, buscando pautar a prática de "Trilha Sonora Integrada", dita como uma crescente indiscernibilidade entre distintos elementos de uma banda sonora, como uma das ferramentas mais pertinentes para a promoção de uma "Insegurança Perceptual", vulgo a crescente desconfiança nas instâncias diegéticas e narrativas desses filmes. Partirei da contextualização e da definição deste novo realismo em seu viés sensório e sua inclinação à hapticidade, para então refletir sobre como a dimensão do áudio e suas particularidades técnicas e narratológicas se inscrevem e se destacam no dado cenário atual. Por fim, considerarei três filmes associados ao movimento em questão, ponderando principalmente como suas movimentações sonoras se mostram capazes de promover os efeitos de dispersão e confusão pretendidos.*

Palavras-Chave: *Trilha Sonora Integrada. Insegurança Perceptual. Realismo sensório.*

Abstract: *This work focuses on contemporary realist cinema, seeking to highlight the practice of "Integrated Soundtrack," defined as a growing indiscernibility between distinct elements of a soundtrack, as one of the most pertinent tools for promoting "Perceptual Insecurity," or the increasing distrust in the diegetic and narrative instances of these films. I will begin by contextualizing and defining this new realism in its sensory aspect and its inclination towards hapticity, and then reflect on how the dimension of audio and its technical and narratological particularities are inscribed and stand out in the current scenario. Finally, I will consider three films associated with the movement in question, mainly considering how their sound movements are capable of promoting the intended effects of dispersion and confusion..*

Keywords: *Integrated Soundtrack. Perceptual Insecurity. Realism of the senses.*

1. Introdução: o real pós-virtual no cinema

Desde a década de 90, distintas filmografias ao redor do mundo têm retomado práticas associadas ao realismo ontológico (Bazin, 2014): grandes planos-sequência com profundidade de campo, iluminação naturalista e desdramatizada, atenção ao cotidiano e aos

[1] Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos de Som e Música. 35º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Natal - RN. 9 a 12 de junho de 2026.
[2] Estudante de doutorado no PPGCOM da UFPE. E-mail: adrianoreis257@gmail.com

micro-eventos, etc. Porém, esse novo realismo diferencia-se pela intensificação da corporeidade e da sensorialidade, ou seja, pela forma como tais técnicas "realçam a realidade principalmente como um fenômeno perceptual, sensível e experiencial, criando uma irredutibilidade fenomenológica que é percebida e transmitida através da experiência sensória." (De Luca, 2015, p. 73) Tal viés sensório é frequentemente lido em sua aderência ao que Laura Marks (2000), ao propor uma conexão tríplice entre os corpos dos espectadores, os corpos que aparecem em tela e o próprio filme como um corpo, caracterizou como visualidade e escuta "hápticas", que privilegiam texturas, estímulos e sensações em detrimento do delineamento preciso e coerente do espaço cinematográfico. "Trata-se de um cinema no qual a dimensão racional já não é mais a porta principal para se lidar com a experiência que se propõe ao espectador. Aqui, cabe ao sensorial um papel decisivo nesse processo, antecedendo muitas vezes ao pensamento." (Vieira Jr, 2020, p. 24)

Tesse prisma, o pesquisador alemão Thomas Elsaesser identificou duas principais razões para essa reorientação das bases do realismo cinematográfico. Primeiro, que esse novo realismo eclodiu após um longo período de problematizações ao realismo ontológico pela forma como "o aparato cinematográfico e a prática narrativa dominante impediam o cinema de gerar conhecimento objetivo sobre o mundo. Ao contrário, um filme só era capaz de produzir 'subjetividades'." (Elsaesser, 2009, p. 5) Tal movimento passou a escalonar a partir da década de 70 encabeçado primordialmente pelos teóricos da revista *Screen*, e que então foi se desenvolvendo pelas mais variadas frentes teóricas e pelas mãos de pensadores canônicos. Por exemplo, Vilém Flusser, em seu estudo seminal publicado originalmente em 1983:

> O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como janelas, e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. [...] Algo que apresenta consequências altamente perigosas. A aparente objetividade das imagens técnicas é ilusória, pois na realidade são tão simbólicas quanto são todas as imagens. (Flusser, 2002, p. 14)

E segundo, é o próprio contexto em que tal retorno às práticas do realismo ontológico passou a se mostrar mais assíduo: paradoxalmente, após a ascensão da fotografia digital, que dentre muitas coisas, ameaçou um rompimento definitivo com a noção canônica de

indexicalidade — a própria "ontologia" (Bazin, 2014) nesse sentido — da imagem cinematográfica. Se, em um primeiro nível, o dispositivo óptico opera de modo semelhante ao registrar corpos, objetos e espaços, o que se altera decisivamente é o estatuto dessa imagem quando ela passa a existir como informação digital. Uma vez traduzida em dados, sua configuração final depende menos da materialidade do referente captado e passa a ser determinada pela lógica de organização, processamento e manipulação desses dados. Elementos como enquadramento, duração do plano, ritmo do movimento, intensidade luminosa ou gradação cromática tornam-se variáveis maleáveis, suscetíveis a reconfigurações que relativizam seus limites e sua estabilidade.

> Enquanto a produção de filmes analógicos, centrada na produção, busca "capturar" a realidade para "aproveitá-la" em uma representação, a produção de filmes digitais, concebida a partir da pós-produção, procede por meio da "extração" da realidade para "colhê-la". Em vez de divulgação e revelação (a ontologia do filme de Jean Epstein a André Bazin, de Siegfried Kracauer a Stanley Cavell), a pós-produção trata o mundo como dados a serem processados ou extraídos, como matérias-primas e recursos a serem explorados. (Elsaesser, 2013, p. 35)

É o choque entre esses dois episódios históricos é o que melhor explica tanto o inusitado retorno de interesse pelo realismo quanto sua reconfiguração. Como aponta James Buhler, "se os estudos cinematográficos há muito tempo têm tido um consenso teórico de que a imagem é construída, o surgimento do 'filme' digital revelou que o campo estava surpreendentemente comprometido com uma realidade fotográfica garantida pela indexicalidade da imagem." (Buhler, 2019, p. 258). Por isso, Elsaesser sugere um "marco dois da ontologia", ou uma "ontologia pós-epistemológica", pois estaríamos diante de um cinema que "tende a engajar um ponto de vista e identificar um portal ou ponto de entrada que não tomam mais como certa a centralidade do agente humano, sua posição no espaço euclidiano, e suas percepções sensoriais como base de referência ou valor padrão normativo." (Elsaesser, 2009, p. 9) Tanto pela perda de fé na objetividade cinematográfica, quanto como uma reação compensatória pela forma como as tecnologias digitais têm reconfigurado a experiência humana com "condições de visibilidade e presença que incluem invisibilidade e presença virtual." (Elsaesser, 2009, p. 19)

Nisso se ancora a adesão à hapticidade, posto que, por um lado, "é como se o digital nos levasse a sentir a necessidade de nos certificarmos de que temos um corpo" (Elsaesser, 2018, p. 269), mas também porque "imagens hápticas podem dar a impressão de estar vendo pela primeira vez, descobrindo gradualmente o que está na imagem, em vez de chegar já sabendo o que ela é."(Marks, 2000, p. 178) Tal movimento vai além, e passa a cada vez mais adquirir forte aderência a algumas características do cinema do gênero do horror a partir do momento que somos submetidos à promoção de uma "insegurança perceptual", vulgo um "ajuste retroativo radical das nossas pressuposições mais fundamentais sobre o mundo diegético, de continuidade espaço-temporal, bem como tornando-nos intensamente cientes da nossa própria presença como espectadores." (Elsaesser, 2009, p. 10)

Tal tônica de "insegurança perceptual" não só continuou se manifestando assiduamente no cinema mundial, como também tem desencadeando novas nuances e estratégias formais, como "táticas de imersão sensório-motora como recurso para ampliar o engajamento do público com a intenção de colocá-lo em estados de alerta, tensão ou medo." (Carreiro, Cánepa, 2023, p. 6-7) De tal forma, cada vez mais têm se observado como neste novo realismo também predomina "certa concepção da existência dos seres humanos e de sua História como potencialmente horríficas" (Nascimento, Cánepa, p. 9), em conexão direta tanto com as reflexões e as ansiedades acerca do próprio meio, quanto da atual conjuntura sociocultural. "Diante de um mundo pós-moderno, o discurso cinematográfico que parece refletir o real é o da insegurança, tensão, suspense e medo perceptuais. Nem transparente, nem opaco, mas sombrio." (Santos, Mello, p. 324)

2. O áudio e suas catarses

Diante de tantas elucubrações sobre a relação entre cinema e realidade baseadas no domínio visual, o domínio sonoro, por sua vez, alavanca seu protagonismo, posto que adentramos "um processo de reversão ou reorientação, no qual o ouvido assume uma espécie de função mediadora." (Elsaesser, 2018, p. 271) Isso não se dá, na prática, com a banda sonora meramente compensando alguma desconfiança na imagem fotográfica, mas, pelo contrário, na "condição inerentemente ambígua do som no cinema, com suas múltiplas valências como um significante tanto da corporeidade quanto do incorpóreo, do tátil e do invisível." (Elsaesser, 2018, p. 293) Assim, "a pseudomaterialidade do acústico ajuda a criar

a impressão de 'ver com o ouvido', como se o presente precisasse de um meio de 'invisibilidade' para tornar o mundo (novamente) 'visível'." (Elsaesser, 2018, p. 294)

Isso porque a "gravação de som é, por natureza, um processo de virtualização que permite que o som gravado seja transformado além do que seria possível no mundo físico [...]. Portanto, qualquer processo de gravação de som envolve um certo grau de hiper-realidade do som." (Casanelles, 2016, p.58) Consideremos, por exemplo, a argumentação do teórico norte-americano James Lastra (2012, p. 248) sobre como os meios audiovisuais utilizam dois padrões principais para apresentar sons: o "fonográfico", que tem como objetivo captar uma performance de forma minuciosa, preservando ao máximo os detalhes acústicos do momento original, como ruídos de fundo, sons do ambiente e reverberações, criando um som mais próximo da realidade; e o "telefônico", coloca em destaque o significado das palavras, sacrificando a reprodução fiel da ambientação sonora. Embora haja momentos de oscilação entre os dois estilos, Lastra observa que a maioria das obras do cinema narrativo clássico ainda favorece significativamente o modelo telefônico.

Logo, por mais que a inserção do áudio sincronizado tivesse sido usada inicialmente para reforçar a "impressão de realidade" nos filmes, dificilmente sua ontologia era tida como indexical. Igualmente, em seu seminal "Audiovisão", o musicólogo Michel Chion (2008, p. 13) chega a uma conclusão parecida quando ressalta como a maior parte das inovações técnicas na captação dos diálogos não prezavam a fidelidade da voz em si, mas sim sua inteligibilidade. Da mesma forma, efeitos sonoros como passos ou tiros de arma não só muitas vezes eram completamente simulados, como também eram quase sempre tratados e amplificados para gerar maior impacto — processo nomeado por Chion de "renderização"[3] (Chion, 2008, p. 80).

Em outras palavras, desde sempre, o som no cinema, "como a própria imagem digital, é percebido como 'substância', talvez como argila ou material de preenchimento, a ser moldado ou amassado para ganhar forma." (Elsaesser, 2018, p. 293) E nos termos desse novo realismo de caráter sensório, movido fortemente pela dúvida constante entre o que é real e o que é virtual norteando cada vez mais a promoção de uma "insegurança perceptual" ao espectador, a banda sonora se apresenta como lugar privilegiado. Efeitos de "renderização", por exemplo, podem ser aplicados de jeitos cada vez mais exagerados e intensos, graças ao

[3] Na respectiva publicação do livro, o termo "rendering" foi traduzido como "reprodução", mas em vias de evitar confusões na leitura, emprego o neologismo "renderização".

"contrato" estabelecido de que esses filmes dizem mais respeito a subjetividades particulares do que a alguma ideia ligeiramente ultrapassada de real externo e objetivo.

Ademais, em termos menos técnicos e mais narratológicos, o cinema narrativo clássico costuma trabalhar de forma relativamente nítida a distinção entre sons diegéticos e não-diegéticos. São entendidos como diegéticos diálogos e ambiências, estejam eles em cena ou fora de quadro. Em contrapartida, os não diegéticos são os comentários em voz-over e a trilha musical. Porém, como pontua a teórica Robynn Stilwell (2007), esse mesmo cinema clássico sempre mostrou desenvoltura para que o mesmo som possa facilmente ser transferido de um campo para outro. Ela propõe a expressão "brecha fantástica" para designar situações em que ocorre um deslizamento entre os regimes sonoros, isto é, quando um som inicialmente inscrito no interior da diegese passa a operar como elemento não diegético — ou o contrário. Por exemplo, quando uma voz que parecia uma narração em voz-over revela sua origem no interior da cena, ou quando uma música executada por personagens em determinado espaço continua a soar sobre imagens de outro ambiente, convertendo-se em extradiegético.

Trata-se de uma operação que quase sempre "assume grande importância narrativa e experimental. Esses momentos não ocorrem aleatoriamente; são momentos importantes de revelação, de simbolismo e de envolvimento emocional dentro e fora do filme." (Stilwell, 2007, p. 200) Mas no caso do cinema realista contemporâneo, essa "brecha fantástica" passa a ser atravessada com facilidade e tranquilidade, ou então, como ei de comentar adiante, se tornar o próprio status quo do filme. Como se, diante do conflito entre a mente do personagem e a percepção do espectador, o melhor meio-termo seja a própria manutenção da dubiedade entre o que é ou não é real.

Todavia, feitos os apontamentos sobre a trajetória do áudio no cinema ser consideravelmente mais passiva de manipulação e transferência diegética do que da imagem visual, há de se destacar que o contexto de ascenção das tecnologias digitais também implicou significativas mudanças de produção e de sentido. E não necessariamente me dirijo às amplificadas potencialidades dos microfones ou auto-falantes, mas sim ao próprio processo de *sound design*. Trata-se, primeiramente, de um momento em que o som passa a ser montado por incontáveis canais de áudio, arquitetado e espacializado ao bel-prazer do realizador de maneira nunca antes possível. Mas somando-se a isso, passam a integrar o jogo os sintetizadores *midi* (musical instrument digital interface), cuja capacidade de criação de

sons do zero passa a gradativamente substituir não só instrumentos musicais reais, mas também os famigerados *foleys*. Assim, os tão dissociados tomos "trilha musical" e "ambientação" (ou "efeitos sonoros", "efeitos espaciais") passam a se misturar cada vez mais.

Tal prática trata-se, em verdade, de uma tendência cada vez mais recorrente no cinema contemporâneo como um todo, que vem sendo endereçada por diversos teóricos sob o rótulo de "Trilha Sonora Integrada", a partir desta premissa de que como "as ferramentas digitais usadas para a produção dos sons e da música são praticamente as mesmas, o resultado talvez inevitável tenha sido a convergência do som e da música[...]." (Buhler, 2019, p. 260) E como colocado anteriormente, no momento do tratamento, do *mix* e do *master*, mesmo a voz humana cai no mesmo procedimento. No fim, os três tomos canonicamente separados no processo de produção sonora de um filme passaram a se convergir cada vez mais indefinidamente, de modo que se "relativizou a fronteira entre trilha sonora e *sound design* e subverteu relações hierárquicas há muito estabelecidas entre diálogo, música e efeitos sonoros, desafiando os modos de percepção moldados pelas práticas clássicas de trilha sonora." (Kulezic-Wilson, 2019, p. 3)

Ao mesmo tempo, as raízes da "Trilha Sonora Integrada" podem ser observadas muito antes do advento do digital. A partir da metade do século XX, com o desenvolvimento da música concreta nos circuitos avant-garde, foi se estabelecendo a gradual atenção à musicalidade e/ou qualidade estética de todo e qualquer som. O fenômeno alcançou maior popularidade conforme "diferentes gêneros de música popular como hip-hop, techno, dubstep e outros tipos de 'eletrônica' promoveram o uso do sampling em todas as suas formas e difundiram a ideia de que qualquer tipo de ruído ou fala pode ser potencialmente considerado música." (Kulezic-Wilson, 2019, p.6) Nessa ótica, segundo Sergi Casanelles (2016, p.70), as operações de integração se baseiam na ideia de que "não há diferenças essenciais que justifiquem, do ponto de vista de uma distinção filosófica, a separação entre o processo de sound design e o processo de composição musical que não sejam fundamentados culturalmente."

> O foco no espectro sonoro permite que a música e seus instrumentos interajam mais facilmente com o restante da trilha sonora (diálogo, narração e efeitos sonoros). Recentemente, a música cinematográfica contemporânea vem expandindo seus limites, abrangendo uma gama maior de possibilidades que antes não eram

> consideradas "música". Como consequência desse processo, a música e o sound design não são mais considerados entidades separadas em algumas práticas. (Casanelles, 2016, p. 68)

Em paralelo, a própria trilha sonora também vai dando menos atenção à sua composição meramente melódica e se atentando cada vez mais às mais singelas modulações, oscilações no panorama, mudança de frequência, etc, sempre em diálogo com os demais sons. "Hiper-orquestração" é o termo cunhado por Casanelles para se referir à composição musical fundamentada em práticas de sound design. Baseia-se, novamente, nessa mesma ideia preliminar de que "a distinção entre o que é som e o que é música é um produto de pura convenção cultural" (Casanelles, 2016, p. 61), e, por tabela, "ao expandir o mundo sonoro da música e ao esculpir os sons para que se adaptem às necessidades da narrativa, a capacidade da música de moldar a diegese aumenta." (Casanelles, 2016, p. 69) Ou seja, torna-se uma prática fundamental para a elaboração sonora de quase qualquer filme que busque promover a "insegurança perceptual".

Até porque, não por acaso, quando Marks sugere o que seria uma "escuta háptica", ela a compreende como o "momento em que os diversos elementos sonoros se apresentariam como não-diferenciados, antes que escolhamos os sons que mais nos afetam, em torno dos quais será organizada nossa percepção espacial." (Vieira Jr, 2013, p. 493) E apesar de seu ensaio ser publicado após o surgimento do digital, suas análises quase não se baseiam neste tipo de produção. Independentemente, tal fato só reforça como suas ideias se mostram invariavelmente influentes tanto na realização quanto na compreensão do novo realismo de viés sensório.

Seja como for, a "Trilha Sonora Integrada" se apresenta como uma das ferramentas mais legítimas e coerentes para se trabalhar os efeitos de dissociação e desnorteamento espectatorial pretendidos em tais obras. Especialmente considerando que, novamente, seja para o malabarismo entre voz, música e efeitos sonoros, seja para a desconfiança num discurso realista objetivo e coerente, a ascensão do digital em si não representa um ponto de crise ou ruptura completa, mas sim o processo por qual tais inquietações culturais já manifestadas há décadas passam a se normalizar e ocupar posições de mais destaque no debate. O cinema realista, hoje, se põe então a tensionar o questionamento: "como posso me

posicionar em relação ao mundo em que o real se torna virtual e onde o virtual pode ter consequências reais?" (Elsaesser, 2009, p. 17)

3.Estudos de caso

O longa-metragem *Respira* (Mélanie Laurent, 2014) centra-se na interação entre Charlie e Sarah, duas jovens habitando os subúrbios franceses, e em como sua estranhamente repentina relação de amizade oscila de cumplicidade e fascínio para mentiras, manipulação, dependência emocional e a mais singela crueldade. As meninas persistem em se atacar e se machucar, mas nunca, em hipótese alguma, toleram o afastamento uma da outra. Nesse percurso, uma delas chega a sofrer fortes crises asmáticas intensas, demonstrando um adoecimento indistintamente fisiológico e mental, que segue escalando para tons cada vez mais sombrios até o fatídico final em que a adolescente mais debilitada sufoca com um travesseiro sua melhor amiga.

Construído com um ritmo lento, de poucos cortes, muitos silêncios e repleto de banalidade em seus diálogos e acontecimentos, o filme propõe uma abordagem sutil porém inquietante sobre dinâmicas afetivas e abuso psicológico, que se mostra eminentemente confuso ao passo que se torna cada vez mais incompreensível para o espectador o que cada uma das personagens realmente está sentindo, pensando ou pretendendo. Apenas são dispostas na tela ações incoerentes e diálogos indignos de confiança, dado que, nas narrativas conduzidas pela "insegurança perceptual", torna-se uma estratégia pontualmente acertada, "pois o público é privado de pistas sobre as ligações dos eventos da trama, e não compreende inteiramente as motivações dos personagens, que por sua vez não possuem objetivos claros, parecem confusos ou alienados [...]. (Carreiro, Cánepa, 2023, p. 8)

E mais do que um horizonte para essas desconcertantes movimentações temáticas e narrativas, o título do filme também ostenta o principal movimento trabalhado em sua trilha sonora integrada. Durante o episódio de falta de ar da protagonista, o som de sua respiração vai ganhando cada vez mais destaques não-naturais, modulações e oscilações de volume e panorama que quebram a abordagem realista conduzida no restante do filme. Primeiro, tal sonoridade hiper-realista se vincula e se mistura com um acompanhamento sutil da música e dos sons ambientes, mas se colocando como extremamente preponderante e consumindo o espectro sonoro quase por inteiro. Depois, mantendo a mesma intensidade, ela é tudo o que ouvimos, de maneira ensurdecedora e angustiante. Por fim, quando a personagem já está

próxima de desmaiar, o som passa por manipulações que a deterioram e a tornam ruído. Assim, a respiração, embora indubitavelmente oriunda da personagem e, por tabela, ancorada na diegese fílmica, vai adquirindo contornos extra-diegéticos, como se atravessasse do tomo "voz" para o de efeito sonoro ou musicalidade.

De maneira geral, desde a década de 70, com os avanços tecnológicos em torno da captação e da redução de ruídos, a respiração como elemento sonoro tem ganhado cada vez mais destaque nos filmes, sendo uma representação não semântica mas sim sensorial da voz dos personagens. No primeiro grande estudo voltado especificamente para essa questão, Davina Quinlivan (2011) pauta como tal recurso funciona como um vetor de sensibilidade que aproxima o corpo diegético — o dos personagens — do corpo daquele que assiste, e na articulação entre esses dois regimes corporais que se constitui a experiência estética. Logo, no caso de *Respira*, conforme a asfixia domina mais e mais a banda sonora, é como se o espectador passasse a ser "sufocado" em sua compreensão do mundo, das mentes das personagens e, principalmente, da natureza dos relacionamentos humanos.

Já em *O Farol* (Robert Eggers, 2019), as empreitadas em prol da promoção de uma insegurança perceptual não são nada discretas. A trama se passa em 1890, no farol de uma pequena ilha deserta na costa leste dos Estados Unidos, onde o jovem faroleiro Winslow passa a trabalhar sob as ordens do instável veterano Thomas Wake, que demonstra uma inexplicável obsessão e possessividade com a lanterna da estrutura. Durante quatro semanas, a relação de trabalho excessivamente abusiva por parte de Wake escala a tensão entre os dois personagens, ao passo que Winslow tem pesadelos e alucinações com sereias, tentáculos e um fantasma de seu passado pessoal. A situação material e a saúde mental do jovem assistente pioram ao ponto que ele termina por matar seu supervisor e tomar posse das chaves da cabine da lanterna do farol. Porém, ao adentrar o lugar de seu veterano, Winslow é incapaz de lidar com a luz que presencia, e rola escada abaixo, tendo por fim suas entranhas devoradas por gaivotas numa alusão ao mito de Prometheus.

Durante toda esta crônica deveras sombria e violenta, não há nenhuma elucidação clara do quanto há componentes sobrenaturais permeando a narrativa ou se tratam-se primariamente de episódios de loucura por parte dos personagens. O faroleiro mais velho, por exemplo, que se mostra um crente adepto de todas as superstições imagináveis e um possível conhecedor dos verdadeiros segredos da ilha e do farol, se mostra tão inclinado à manipulação mental de seu empregado que nada do que ele diz é cabível de ser levado

inteiramente como verdade. Desse modo, "as ações da personagem, espaços narrativos e situações dramáticas desafiam a suspensão de descrença do espectador, apresentando protagonistas cuja visão do mundo é diferente, marcada pelos limites colocados nas suas faculdades físicas ou mentais." (Elsaesser, 2009, p. 9) Paira, portanto, uma aura de obliquidade, ambiguidade e confusão em absolutamente tudo o que assistimos.

E por óbvio, também o que ouvimos. A trilha sonora busca sempre soar parecida com as sonoridades ambientes: mar, vento, o maquinário do farol, e principalmente, seu *fog horn*, a trombeta de alerta da estrutura. Porém, ela permeia o espectro sonoro de forma carregada, extravagante e opressora, bem como repleta de dissonâncias e atonalidades. O mesmo ocorre com os próprios sons ambientes, disparados incessantemente e em altíssimo volume, criando uma esfera de indiscernibilidade quase permanente entre ambos os tomos. Logo, o efeito inevitável (e corroborado pelo enredo de loucura) é que em nenhum momento tenhamos certeza da ancoragem diegética do que ouvimos: o que realmente está soando no espaço diegético, o que faz parte do discurso fílmico, e o que ressoa apenas na mente dos personagens.

E mesmo essa insegurança perceptual auditiva sendo lançada desde o começo do filme ininterruptamente, o desnorteio alcança seu ápice, tal como ocorre em *Respira*, nos momentos em que o tomo da voz também recebe tratamentos distintos e assim a trilha sonora é integrada por completo. Em uma cena em especial, a voz do faroleiro veterano recebe um tom de reverberação extremamente exagerado e ocupa quase por completo o espectro sonoro, remetendo a uma presença fantasmagórica. Em seguida, enquanto a câmera desliza muito vagarosamente pelos meandros do farol, a música começa a se manifestar, e a mesma fala do faroleiro é repetida de forma cada vez mais ecoada, quase se desfazendo enquanto a ouvimos. Por fim, o *fog horn* é entoado em volume baixo. Mais do que oscilar de posição diegética, a voz parece estar vindo da própria locação assombrada, desmembrando-se do seu corpo originário e gerando dúvidas sobre a própria existência do personagem.

Efeito ainda mais potente é inserido na última sequência, quando Winslow sobe até o topo do farol, e finalmente entra em contato com sua luz. A música dramatiza todo esse movimento com sons cintilantes e oníricos, mas conforme Winslow toca a lanterna, ele agoniza, e melodia escalona para uma composição de notas arrastadas e mais "sujas" e ruidosas do que em qualquer outro momento da obra. Winslow grita, mas sua voz normal quase não é perceptível: ela também está altamente deteriorada, soando como um ruído

branco ou uma interferência de rádio. São tantos os efeitos colocados sobre a voz que ela praticamente só é identificável pela sincronização com a imagem. Ao mesmo tempo, ela já não soa mais humana. É como se, através da boca do corpo do personagem, o espectador estivesse em contato com as elaborações da composição e do *sound design*.

A Noite Amarela (Ramon Porto Mota, 2019) estreou no mesmo ano de *O Farol* e coincidentemente também trabalha com personagens desamparados numa ilha remota (ainda por cima com a presença constante de um farol). Entretanto, dessa vez, acompanhamos um grupo de sete jovens fazendo uma viagem para a semi-abandonada casa de praia do falecido avô de uma deles, buscando assim a situação de afastamento para obter lazer e privacidade longe do mundo "adulto", conservador e opressor que os cercava. Nesse aspecto, a premissa do filme se aproxima mais da tradição do subgênero *slasher* popularizado a partir dos anos 80. Contudo, o perigo que se desenrola não é a aproximação de um monstro ou assassino, como seria esperado; há, na verdade, uma disrupção espaço-temporal na ilha, que faz com que os personagens um a um se percam, se desorientem, desapareçam ou mesmo algo pior — mas que jamais é revelado ou explicado.

Dessa premissa de caráter propositalmente abstrato e inexplicável, há espaço de sobra para que a "insegurança perceptual" se manifeste na obra em incontáveis instâncias. Os adolescentes aparecem no mesmo lugar, ao mesmo tempo, mas não se encontram; ou então sentem algo os perseguindo, mas que não está lá. O trabalho visual se dá ao luxo de seguir pontos de vista subjetivos que não existem, telas divididas, ora até mesmo espelhadas, *glitches*, e assim por diante, de modo que enfatiza-se o "desaparecimento gradual ou substituição da perspectiva como forma simbólica, como um ponto de referência culturalmente dominante, implícito." (Elsaesser, 2009, p. 8) Invés disso, "relações de tamanho são diferentes, distância e proximidade assumem características igualmente perigosas, registros temporais não mais se alinham, coisas terríveis e miraculosas podem acontecer. Repetições, retraçar etapas e restabelecimentos corporais são o que garantem uma pequena quantidade de identidade ou um senso de autopresença", de modo a se pautar, de uma forma ou de outra, a "construção de um novo tipo de espaço cinemático." (Elsaesser, 2009, p. 9-12)

E tal como em *O Farol*, o trabalho de composição musical de *A Noite Amarela* busca timbres que se aproximem dos sons ambientes ao redor: o mar, o vento, a vida animal, etc. A diferença mais pontual está em sua intensidade: ao invés do barulho espalhafatoso e

estonteante, há delicadeza e languidez em sua trilha, construída a partir de sintetizadores que oscilam seu volume e suas notas de maneira lenta e hipnótica, criando muitas vezes uma paisagem sonora que consegue ser calma e contemplativa e, ao mesmo tempo, paralisante a desesperadora. Neste ensejo, os diálogos proferidos pelos personagens ornam de maneira curiosa: em se tratarem de adolescentes, eles "tagarelam" hiperativamente a maior parte do tempo, brincando, se provocando e respondendo uns aos outros sobre qualquer assunto, do mais fútil ao mais íntimo, sem muito compromisso de avançar o enredo. Dispersas e caóticas, essas vozes passam a integrar a paisagem sonora estabelecida entre música e efeitos de modo a aos poucos adquirirem certa aura de musicalidade, tal como ocorre em *Respira*. É como se ouvi-los se tratasse mais de uma experiência estética do que informacional.

Evidentemente, se aproveitando das premissas da trama, muitas vezes o filme aproveita para super-tratar essas vozes, jogar ecos, tumultuá-las umas sobre as outras, e por aí em diante, em especial nos momentos em que a realidade diegética se fragmenta visual e narrativamente. Porém, mesmo em outros momentos menos climáticos e desoladores, é necessário destacar que, boa parte das vezes, a imagem do filme nem sequer retrata os personagens enquanto essas conversas se desenrolam — ou então os posiciona distantes ou no breu, tornando difícil a certeza da ancoragem diegética de suas vozes naquele exato momento. Os tantos "blablablás" parecem querer sair de seus corpos para integrar-se ao restante da trilha em sua dimensão onírica, como um retrato experimental e antropológico de uma juventude desprovida de estabilidade no espaço e no tempo; sem lugar no mundo e, principalmente, sem futuro.

4.Conclusão

É mais que evidente que um exercício comparativo entre esses três filmes encontraria múltiplas similaridades para além de sua abordagem estilística. Tanto *Respira* quanto *O Farol* são desenvolvidos a partir da relação conflituosa entre duas personalidades antagônicas. Tanto *O Farol* quanto *A Noite Amarela*, se movem a partir do isolamento social. E tanto *Respira* quanto *A Noite Amarela* esboçam perspectivas sombrias sobre a juventude nos dias atuais. Tais eixos temáticos e narrativos sintonizam-se perfeitamente com as bases no novo realismo, que insiste em se colocar "abandonando ou redefinindo noções de subjetividade, consciência e identidade da maneira que até agora tinham sido usadas e entendidas."

(Elsaesser, 2009, p. 7-9) Agora, "temos que 'confiar' no outro, mas com um pano de fundo de 'desconfiança'." (Elsaesser, 2009, p. 11)

Dessa desconfiança, a fruição acústica se mostra um componente extremamente privilegiado, tanto por sua histórica maior maleabilidade em relação à esfera visual durante quase um século desde sua implementação na prática cinematográfica, quanto por percepções culturais eminentemente frágeis em relação às suas natureza e interpretação. Assim, cresce a atenção às especificidades na orquestração das bandas sonoras dessas obras, e, não obstante, às suas similaridades: as formas como todas elas passam a embaralhar irreverentemente as posições diegéticas de seus elementos. Tudo em prol da "Insegurança Perceptual" ascendente.

Na verdade, nesses filmes, a própria noção de diegético e não-diegético como tomos separados é mais que digna de questionamento, como se o tempo todo estivéssemos nesse estado *entre* o real e o irreal. Mérito este, mais uma vez, particularmente do trabalho da "Trilha Sonora Integrada". Isso porque "com a mistura de efeitos sonoros e música no design de som, a banda sonora participa do afrouxamento pós-clássico da causalidade, com sons e música movimentando-se com fluidez pelos níveis narrativos sem assim abrir uma brecha fantástica." (Buhler, 2019, p. 284) Assim, a tendência "não apenas desafia a estrutura da hierarquia clássica da trilha sonora, mas também se reflete em uma abordagem geral do meio que promove a integração audiovisual e a intercambialidade das funções sonoras e visuais." (Kulezic-Wilson, 2019, p.9)

Tal fator, como demonstrado nos estudos de caso, se mostra eminentemente mais potente quando o tomo "voz" consegue se vincular organicamente ao ambiente e à música. Tratando-se do único componente que (ainda) precisa ser captado materialmente, invés de gerado por computadores para manter credibilidade e autenticidade, ele fornece um demasiado senso de imersão diegética mesmo para o espectador mais bem situado. E num percurso análogo, a própria expectativa de uma escuta háptica não engloba apenas os efeitos sonoros de ambiência e a música, mas também a voz dentro da mesma esfera indiscernível: "Nesses ambientes, os limites auditivos entre o corpo e o mundo podem parecer indistintos: o farfalhar das árvores pode se misturar ao som da minha respiração ou, ao contrário, a música pode habitar minha cavidade torácica e mover meu corpo por dentro." (Marks, 2000, p. 183) Sobre isso, a pensadora Mary Ann Doane também pontua:

> [...] mesmo quando o som assincrônico ou "bruto" é utilizado, o atributo de unidade do corpo fantasmático não está perdido. Ele é simplesmente deslocado — o corpo *no* filme passa a ser o corpo *do* filme. Seus sentidos funcionam em conjunto, pois a combinação de som é descrita em termos de "totalidade" e do "orgânico". O som carrega consigo o risco potencial de pôr à mostra a heterogeneidade material do medium; tentativas de conter este risco afloram na linguagem da ideologia da unidade orgânica. (Doane, 1983, p. 459-460)

Concluindo, podemos compreender a produtividade da "Trilha Sonora Integrada" na promoção da "Insegurança Perceptual" através de um truísmo deveras essencial de que, na atual conjuntura do cinema realista, a imagem e o áudio devem "desorientar um ao outro, no sentido de gerar uma oscilação que direciona nossa atenção de um lado para o outro, fazendo-nos experimentar um modo de recepção cognitivo-dissonante como o valor preestabelecido do novo 'realismo'." (Elsaesser, 2018, p.294-5)

Assim, cabe a futuras pesquisas observar a intersecção desses fenômenos de maneira crítica e historicizada, questionando de fato o quanto essas progressivas mudanças de paradigma se interseccionam no que diz respeito à condição ontológica do cinema na contemporaneidade. Se as metamorfoses ocorridas na dimensão sonora do cinema são capazes de responder, mesmo que em partes, às inquietações referentes à sua visualidade. Averiguar o quanto estamos diante de uma potencial reconfiguração em algumas de nossas mais fundamentais presunções quanto à espectatorialidade fílmica e, quiçá, à natureza do cinema de maneira geral.

Referências

BAZIN, André. **O que é o cinema?**. São Paulo: Cosac & Naify, 2014.

BUHLER, James. **Theories of the Soundtrack**. Oxford University Press, 2019.

CARREIRO, Rodrigo; CÁNEPA, Laura Loguercio. **Insegurança perceptual e multissensorialidade no horror nórdico contemporâneo**. Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, v. 12, n. 1, pp. 01-22, 2023.

CASANELLES, Sergi. **Mixing as a Hyperorchestration Tool**. In: The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media: Integrated Soundtracks (org. Liz Greene, Danijela Kulezic-Wilson. Londres: Palgrave Macmillan, p. 57-72, 2016.

CHION, Michel. **A audiovisão: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

DE LUCA, Tiago. **Realismo dos sentidos: uma tendência no cinema mundial contemporâneo**. In: Realismo fantasmagórico. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, p. 61-93, 2015.

DOANE, Mary Ann. **A voz no cinema: a articulação de corpo e espaço**. In: XAVIER, Ismail (org.). A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

ELSAESSER, Thomas. **World cinema: Realism, evidence, presence**. In: NAGIB, Lúcia; MELLO, Cecília (Org.). Realism and the audiovisual media. Nova Iorque: Springer, p. 3-19, 2009.

ELSAESSER, Thomas. **(Des) representando lo real: viendo sonidos y escuchando imágenes**. Tradução: Cynthia M. Tompkins. Imagofagia: revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual, n. 17, p. 266-298, 2018.

ELSAESSER, Thomas. **Digital Cinema: Convergence or Contradiction?**. In: (Org.) VERNALLIS, Carol; RICHARDSON, John; HERZOG, Amy. The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media. Nova Iorque: Oxford University Press, p.13-44, 2013.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2002.

KULEZIC-WILSON, Danijela. **Sound design is the new score: Theory, aesthetics, and erotics of the integrated soundtrack**. Oxford University Press, 2019.

LASTRA, James. **Fidelity versus intelligibility**. In: The sound studies reader (org. Jonathan Sterne), pp. 248-254. New York: Routledge, 2012.

MARKS, Laura. **The Skin of Film**. Londres/Durham: Duke University Press, 2000.

NASCIMENTO, Genio; CÁNEPA, Laura Loguercio. **Narrativas insólitas no século XXI: Novo realismo e horror no cinema contemporâneo**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. 2018.

QUINLIVAN, Davina. **The place of breath in cinema**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.

SANTOS, Fernanda Sales Rocha; MELLO, Cecília Antakly de. **Insegurança perceptual e atmosferas do medo: conexões entre realismo e horror no cinema contemporâneo**. Revista Ícone, v. 17, n. 3, p. 319-334, 2019.

STILWELL, Robynn. **The Fantastical Gap between Diegetic and Nondiegetic. In: Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema**. Ed. Daniel Goldmark, Lawrence Kramer, and Richard Leppert. Berkeley: University of California Press, p. 187–202, 2007.

VIEIRA JR, Erly. **Paisagens sonoras e realismo sensório no cinema mundial contemporâneo**. Contemporanea, p. 489-503, 2013.

VIEIRA JR, Erly. **Realismo sensório no cinema contemporâneo**. Vitória: EdUFES, 2020.