
Acusmatização Tecnológica e a Transformação da Paisagem Sonora no Cinema: Uma Análise do Filme “Um Lugar Silencioso”¹

Bruna Rafaella Almeida da Costa²

Jefferson Saylon Lima de Sousa³

Dayane Costa Oliveira da Silva⁴

Universidade Federal de Goiás- UFG

Universidade Federal do Maranhão- UFMA

RESUMO

O trabalho consiste em um estudo sobre a acusmatização no contexto cinematográfico. Um tipo de experiência que proporciona o isolamento dos objetos sonoros e os transforma em portadores de conceitos. De todas as possibilidades e campo de estudo, escolhe-se para a investigação uma narrativa recente, o filme “Um Lugar Silencioso”. Nesta pesquisa, utiliza-se como abordagem a Análise Fílmica de uma cena para provocar uma reflexão sobre a transformação de sua paisagem sonora, que são duas, diegética e extradiegética que leva em consideração os sinais, ruídos, trilhas sonoras além do silêncio. Onde o espectador é movido por um lado a imergir pelo som ouvido pelos personagens e por outro ter a percepção a partir do seu próprio sentimento e intenções diante do que se vê na tela.

PALAVRAS-CHAVE: Som; Acusmatização; Cinema; Análise Fílmica; Um lugar Silencioso.

Introdução

A ideia de Paisagem Sonora remete ao ambiente sônico que nos rodeia. Tal conceito foi apresentado pela primeira vez em 1977 pelo compositor musical e pesquisador canadense Murray Shafer⁵ em *The SoundScape – Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, que classifica os diferentes tipos de ambientações acústicas presentes no cotidiano do ser humano e a forma como cada uma delas evoluiu de acordo

¹ Trabalho apresentado a Divisão Temática 4 - Comunicação Audiovisual no GP de Cinema, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás. Bacharel em Rádio e TV pela UFMA. Pesquisadora membro do Núcleo de Estudos e Estratégias em Comunicação (NEEC) pelo Grupo de Pesquisa em Estratégias Audiovisuais na Convergência (G-PEAC-UFMA). E-mail: brunaalmeida87@gmail.com

³ Bacharel em Comunicação Social - Rádio e TV pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Técnico de Áudio do Laboratório de Rádio da UFMA. Pesquisador membro do Núcleo de Estudos e Estratégias em Comunicação (NEEC) pelo Grupo de Pesquisa em Estratégias Audiovisuais na Convergência (G-PEAC-UFMA). E-mail: saylonsousa.works@gmail.com

⁴ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás. Bacharel em Artes Visuais pela Universidade Federal de Goiás. E-mail: dayanecosta91@gmail.com

⁵ Raymond Murray Schafer, nascido em 18 de julho de 1933, é um compositor canadense, escritor, educador de música e ambientalista, talvez mais conhecido por seu *World Soundscape Project*, preocupação com a ecologia acústica e seu livro *The Tuning of the World* (1977). Ele foi notavelmente o primeiro destinatário do Prêmio Jules Léger em 1978.

com o cognitivo coletivo e/ou individual. Esse ambiente é caracterizado com proposições que vão desde a naturalidade - as primeiras Paisagens Sonoras - onde elementos como a água e o vento dão a tônica das discussões sobre as primeiras Impressões Sonoras (*soundmarks*) existentes no contexto de observação e construção da história da humanidade.

Tal construção continua por meio da revolução elétrica - Paisagens Sonoras Pós-Industriais - quando passamos a ser bombardeados com informações através de estímulos sensoriais auditivos que discriminam-se entre Sinais (*signals*) e Sons Condutores (*keynotes sounds*) e se focalizam no espectro do tecnológico, assim o que antes era por nós ignorado acusticamente – ruído – ganha status de ente sonoro com características específicas: caracterizar ou descaracterizar a ambientação espacial que se busca emular.

Shafer (1977) considera ainda que se deve sempre levar em conta o fator do repertório cultural de quem ouve. Assim, um som ganha contexto para cada momento que se vive conforme as experiências de cada um. Em alguns momentos é correto afirmar que isso se torna uma identidade cultural devido à sua repetição e seu condicionamento como tal.

Na linguagem fílmica ou do audiovisual isso pode ser traduzido por meio dos processos de sonorização que se descrevem através da Edição do Som (captação/microfonação, *Foley*, dublagem e produção musical) ao Design de Som (mixagem, pós-produção e masterização). Essas duas etapas juntas constituem os elementos chave para a composição e aplicação de uma ambientação sonora nas narrativas.

A expressão popular que diz que “Filme bom é aquele onde não se percebe falhas no som” se torna incompleta diante de um olhar mais apurado e dedicado à sonorização da peça audiovisual. O que falta compreender é que esses ruídos são – assim como o silêncio – escolhas narrativas que quando contextualizadas ganham espaço para a aproximação do telespectador e a trama, uma imersão através dos sons, uma acusmatização sonora.

Chion (1999) nos apresenta o termo acusmatização que se refere a um som desincorporado que, no entanto, habita uma zona flutuante no espaço fílmico, estando sempre sujeita a ser vista. Segundo Reyner (2011, p. 90), acusmática é um ruído que escutamos sem ver as causas de que provém e que tornar-se o ponto de partida da

proposta de Schaeffer (1966), afinal, ela favorece a reflexão da escuta sobre si mesma. Ao definir essa experiência auditiva, o autor mostra em que medida a acusmática é uma alteração da escuta tradicional, aquela vinculada, quando não submissa, aos demais sentidos.

Rodriguez (2006) quando retoma o conceito de acusmatização, explica que este seria um isolamento de objetos sonoros e sua transformação direta em conceitos. Ele destaca ainda em seu estudo que o fundamento acusmático é originário do helenismo grego com Pitágoras e sua técnica de educação de aprendizes onde o próprio filósofo se escondia para que eles tivessem sua atenção dirigida completamente para a informação contida em sua fala. O uso do som neste exemplo remonta um ideal primordial da imersão sonora, visto que trabalha de forma inicial a desvinculação do som de uma fonte física que o emite para proporcionar um aumento na atenção de quem recebe a informação transmitida por meio da fala. O autor também ressalta que somente com os avanços tecnológicos dos recursos de transmissão e captação do som é que o fenômeno da acusmatização pode se aprofundar.

Rodriguez (2006) também lembra que é possível estabelecer novas associações virtuais entre sons e imagens que não existam no universo referencial. Aqui pode se considerar que ele está tratando da manipulação sonora proporcionada pelo advento dos *softwares* e sintetizadores virtuais que permitem a criação de um som original que não possui nenhum elo ordinário com figuras e objetos reais e presentes em nosso cotidiano. A isso ele denomina por acusmatização tecnológica. Para fins de análise, este artigo busca discutir justamente como essa Paisagem Sonora se constrói em uma narrativa fílmica onde o som ganha tal valor agregado e se caracteriza como impressão sonora (*soundmark*). Neste caso uma produção atual ilustra essas definições “*Um Lugar Silencioso*” (2018), dirigido por John Krasinski. Busca-se aqui destacar como os processos de acusmatização tecnológica são utilizados na configuração das paisagens sonoras do filme e se há nisso a possibilidade de peças midiáticas imersivas através do áudio.

A Dimensão Sonora no Audiovisual

Michel Chion (1994) é notório no que tange ao debate do Som no Cinema ao apresentar conceitos como o de valor agregado quando busca inferir sobre a relevância

do áudio para a construção estética e narrativa de uma peça fílmica/audiovisual. Segundo ele,

Por valor agregado me refiro ao valor expressivo e informativo através do qual um som enriquece uma determinada imagem para criar uma impressão definitiva da experiência, fazendo crer que esta informação ou impressão descende naturalmente daquilo que se vê, estando essa informação contida na própria imagem. Valor agregado é aquilo que dá a impressão (quase sempre incorreta) de que o som é desnecessário, pois se resume a duplicar um significado que na verdade é o próprio som que causa, por si mesmo ou por discrepâncias entre ele e as imagens. (CHION, 1994, p. 16).

Para Barbosa e Rabaça (2001) a característica da sonoplastia está no âmbito da arte, estudo e aplicação de efeitos sonoros encontrados no cinema, rádio, teatro e televisão. É, segundo os autores, uma forma de selecionar e adequar sonorizações e efeitos que se organizados em sequência criam uma trilha ou um roteiro. Entende-se por sonoplastia uma linguagem semântica específica a partir do envolvimento da entonação vocal, a gestualidade e de outros componentes que ampliam o discurso não verbal no contexto social em que se aplica.

Segundo, Ferreira e Almeida (2014), o discurso da sonoplastia pode ser analisado como metadiscurso. Para Manguaneau (1997), por exemplo, o metadiscurso está presente nos discursos cuidadosamente elaborados, quer sejam orais ou gráficos e estes discursos dão origem ao que o autor denomina de polifonia- termo introduzido, segundo as autoras, por Bakthin (1995) e nos quais várias vozes se experimentam sem que haja a predominância de um ou de outro.

Na televisão, especialmente quando utilizada na teledramaturgia, a sonoplastia é aproveitada como uma forma de demarcar o personagem caracterizando-o desde o uso de formas gestuais até a inserção de uma música tema que constitua a cena. A música, e pode-se chamar de trilha sonora dá o tom que a produção necessita. É ela que acompanha um trecho ou uma cena completa podendo dar o ar de intensidade quando for preciso. Muito se evoluiu tecnicamente na televisão, passou-se pelos processos mecânicos e avançou-se para o eletrônico, o uso de satélite e o atual momento da TV digital. Com essas novas plataformas um novo conceito que envolve convergências dos meios surge. Isso significa que a televisão não está resumida a um aparelho, mas em outras mídias que conforme o avanço tecnológico também tem outras versões. De

acordo com, Ferreira e Almeida (2014), “a mensagem está “pulverizada” com o avanço da técnica, do som e dos efeitos. Está mais acessível a todos que podem “manipular” as imagens e o som. Privilégio anterior dado somente as grandes emissoras”.

Já no cinema com toda essa evolução tecnológica o som natural passou a ser cada vez mais substituído pelo som digitalizado e isso inclui a incorporação dos efeitos que passam a provocar sensações e emoções antes não experimentadas em suas transmissões. Segundo Rodriguez (2006), a sonoplastia fílmica pode envolver narrativa, sentimentalismo, sugerir pressentimentos e funciona de forma retórica. Pode indicar uma época histórica ou contexto cultural, uma hora do dia, uma estação do ano ou direcionar para um detalhe especial. O autor comenta, ainda que a música e a sonoplastia mantêm uma relação tão estreita que fica difícil dizer quem sobrepuja quem.

A força da enunciação, da imagem encenada, ritmada, os processos de expectativas e retenções que ela cria podem se intensificar ou se transfigurar pela criatividade na sonoplastia, a ponto de esta se tornar tão decisiva na trilha sonora quanto a música *stricto sensu* (RODRIGUEZ, 2006).

O papel exercido pelo som em um produto audiovisual não pode ser considerado somente como um acompanhamento. O som tem o papel de enriquecer uma imagem e juntos conseguem realizar percepções diferentes do que se produzidas separadamente, caso contrário à tendência é enriquecer a imagem.

No contexto da linguagem, o som não enriquece imagens, mas modifica a percepção global do receptor. O áudio não atua em função da imagem e dependendo dela; atua como ela e ao mesmo tempo que ela, fornecendo informação que o receptor processará de modo complementar em função de sua tendência natural a coerência perceptiva. (RODRÍGUEZ, 2006, p. 276-277)

No cinema as imagens que o expectador vê não é exatamente a origem que produz o som, esse movimento que se ouve geralmente não existe, o que existe, segundo, Rodriguez (2006, p. 284), são “sons organizados que configuram uma paisagem sonora que tem de ser interpretada.” A essa situação o autor denomina pelo termo acusmático, ou seja, é aquilo que é ouvido sem que se veja a fonte de onde provém. A fonte sonora inicial deixa de ter o valor físico substancial, e esse valor passa para o próprio som, que se torna independente de sua origem natural. “A acostumização

isola os objetos sonoros e os transforma em portadores de conceitos” (RODRIGUEZ, 2006, p.40).

A construção dessa acusmatização no audiovisual se dá por um processo tecnológico. Entretanto tal processo requer que quem o execute - o editor de som - leve em consideração a aplicação de conceitos pertinentes ao ambiente sônico que se busca representar. Ao caracterizar a noção de Paisagem Sonora (*soundscape*), Schafer (1977, p.09) elenca três classificações que são atribuídas ao som enquanto suas propriedades narrativas e sensoriais. Sendo elas: a) Som Condutor (*keynote sound*); b) Sinal (*signal*); e c) Impressão ou Marca Sonora (*soundmark*).

Ultimately some system or systems of generic classification will have to be devised, and this will be a subject for the third part of the book. For the first two parts it will be enough to categorize the main themes of a *soundscape* by distinguishing between what we call *keynote sounds*, *signals* and *soundmarks*. To these we might add *archetypal sounds*, those mysterious ancient sounds, often possessing felicitous symbolism, which we have inherited from remote antiquity or prehistory⁶. (SCHAFER, 1977, p.09)

O autor ainda apresenta uma quarta classificação que se refere aos sons ancestrais que carregam simbolismos mitológicos, religiosos e de outros valores para a história da humanidade. Essa classificação, no entanto, não se faz relevante para o presente trabalho.

De forma didática podemos conceituar as classificações quanto a sua representatividade na teoria de Shafer (1977, p.09). Sons Condutores (*keynote sounds*) são sons que não precisam ser ouvidos conscientemente, mas que não podem ser negligenciados. Os *keynote sounds* são ouvidos como um hábito. Acredita-se que a sua presença constante influenciam diretamente no comportamento e humor de que os ouve. Sinais (*Signals*) são sons que se ouvem conscientemente e em primeiro plano. Com frequência esses sons são responsáveis por elaborar códigos para mensagens consideravelmente complexas para quem as ouve e interpreta. Possuem significados específicos. Impressões ou Marcas Sonoras (*soundmarks*) são sons específicos para uma

⁶ Em última análise, algum sistema ou sistemas de classificação genérica terá que ser concebido, e isso será um assunto para a terceira parte do livro. Para as duas primeiras partes, será suficiente categorizar os principais temas de uma paisagem sonora, distinguindo entre o que chamamos de *keynote sounds*, *signals* e *soundmarks*. A estes podemos acrescentar *archetypal sounds*, aqueles misteriosos sons antigos, muitas vezes possuindo simbolismo feliz, que herdamos da antiguidade remota ou da Pré-História. [Tradução livre]

comunidade que possuem qualidades únicas que os levam a serem lembrados pelo público e compartilhados entre si. Carregam uma mensagem com codificação mais especificada ainda.

Cada uma dessas três classificações tem o papel de auxiliar na observação e caracterização da Paisagem Sonora, quer seja ela de baixa qualidade (low-fi) ou alta qualidade (hi-fi).

Assim, a paisagem de alta fidelidade é definida como aquela que tem uma razão sinal-ruído positivo, e a de baixa, seu oposto. Ou seja, enquanto na alta fidelidade conseguimos identificar com clareza a natureza e a distância da fonte do som (exemplo: o cantar de um pássaro em uma região rural), na paisagem de baixa fidelidade, os diferentes estímulos sonoros formam um bloco, uma espécie de parede, pois os sons da cidade são tão altos que se tornam indiscerníveis (SCHAFER, 2001, p. 107 *apud* PORTO & ROSSINI, 2018, p.313).

Tal por isso, diante dessas percepções auditivas existentes que o homem processa, destaca-se neste artigo a de Sensação Espacial e a Paisagem Sonora. Segundo Rodríguez (2006, p. 284) a memória e a experiência do som permite realizar alguns procedimentos que são o de “reconhecer distâncias existentes entre as fontes sonoras e nós mesmos como receptores; reconhecer a direção de que provém os sons; e reconstruir o volume espacial do lugar em que está situada uma fonte sonora”. Para esses procedimentos o autor define como Sensação Espacial. É através dessas articulações que se consegue obter informações sobre a localização espacial, além de movimentos individuais e de espaço. O Conceito de Paisagem Sonora está ligado à compreensão de qualquer tipo de som que é detectado, segundo, Rodriguez (2006) o espaço sonoro é uma sensação que somente um tipo muito determinado de paisagem sonora pode detectar.

Quando propõe o seu conceito de paisagem sonora, ou *soundscape*, no original, Schafer possui duas preocupações: uma, a de fazer uma crítica da evolução da nossa percepção sonora do espaço devido aos sons industriais, daí a sua divisão entre ambientes de alta (*hi-fi*) e baixa (*lo-fi*) fidelidade, [...]; e a outra, a de fornecer elementos de análise para essa noção de paisagem sonora. (SCHAFER, 2001, p. 107 *apud* PORTO & ROSSINI, 2018, p 310)

Dessa forma a paisagem de alta fidelidade é definida como aquela que tem uma razão sinal-ruído positivo, e a de baixa, seu oposto. Isso significa, segundo Porto & Rossini (2018), que enquanto na alta fidelidade conseguimos identificar com clareza a natureza e a distância da fonte do som, na paisagem de baixa fidelidade, os diferentes estímulos sonoros formam um bloco, uma espécie de parede, pois os sons da cidade são tão altos que se tornam indiscerníveis.

Diante desses dois tipos de paisagens o recurso de baixa fidelidade não consegue acompanhar o cinema *mainstream*, pois o que se produz atualmente são imagens 3D, 4D, incluindo o som *surround* que passa uma sensação de profundidade, o que permite ao espectador imergir no filme, ou seja ter a sensação de estar dentro da narrativa.

Tornou possível uma paisagem sonora de eventos sonoros estacionários ou em movimentos de 360 graus, o que permite simular no tempo e no espaço qualquer som do ambiente, como também permite a completa transposição do espaço acústico. Qualquer ambiente sonoro pode agora transformar-se em qualquer outro ambiente. (SCHAFER, 2001, p. 107 *apud* PORTO & ROSSINI, 2018, p. 134)

O som exerce um papel fundamental na narrativa audiovisual como elemento de organização, de união e separação de estruturas de sequências visuais, esse instrumento tem uma relação com a lógica da assimilação humana. “A razão perceptiva que explica o papel estruturador do som é o fato de que o sentido da audição é muito mais estável no tempo que o da visão.” (RODRÍGUEZ, 2006, p.328). Para entender convidado-o a usar o seu próprio sistema perceptivo. Enquanto lê estas linhas concentre seus olhos no arquivo que está em seu computador, e ao mesmo tempo estará ouvindo alguma Paisagem Sonora mais ou menos estável. Agora levante seu olhar e afasta-o do computador para poder olhar ao seu redor fixando sua atenção em quatro coisas diferentes: 1- A porta que esteja perto de você; 2- Na paisagem visual que o cerca; 3- Em algum objeto próximo que não seja esse trabalho; e 4- Um objeto bem distante.

Ao realizar essa pequena experiência observará que apesar das bruscas mudanças no campo da visão à informação sonora que o sentido da audição lhe proporciona se mantém praticamente sem variações. Enquanto você experimentou mudanças na percepção de grande relevância, o seu ouvido o manteve informado de que, na realidade, em seu contexto tudo continuava igual. O resultado dessa ação é que a

sensação que você tem é que continua no mesmo espaço e que foi somente uma vontade de fixar a vista em outro lugar.

A câmera é tão livre e ágil como o próprio olhar. Então, o narrador, para se contrapor a grande fragmentação perceptiva proveniente das sequências com imagens que se modificam continuamente, recorre ao som e o usa de acordo com sua própria lógica perceptiva. Unifica com a informação sonora tudo aquilo que considera como um espaço comum e um tempo contínuo. (RODRÍGUEZ, 2006, p 329)

Em suma a sensação visual se modifica constantemente, consegue-se detectar pontos de vistas próximos, distantes, parados ou em movimento basta obedecer à vontade de observar. Porém o sentido da audição usa de modo muito mais invariável fazendo com que essas percepções sejam sentidas em conjunto com a produção física no ambiente.

Acusmaticação no filme “Um Lugar Silencioso”

Lançado em 09 de março de 2018 (05 de abril no Brasil), o filme “Um Lugar Silencioso” é de gênero terror com direção de John Krasinski (que também atua como um dos protagonistas) e roteiro compartilhado com Bryan Woods e Scott Beck. A Paisagem Sonora da trama foi produzida em conjunto pelos editores de som Erik Aadahl e Ethan Van der Ryn. A trilha sonora foi composta por Marco Beltrami.

A trama segue a história da família Abbott, que vive num mundo pós-apocalíptico onde criaturas extraterrestres iniciam uma verdadeira carnificina na Terra. O mundo tem poucas informações sobre esses monstros. O que se sabe é que eles são revestidos de uma carapaça impenetrável e são super sensíveis a vibrações sonoras - o que indica uma possível locomoção por ecolocalização assim como morcegos. Para fugir dos predadores, Lee Abbott (John Krasinski) e Evelyn Abbott (Emile Brunt), sua esposa, vivem escondidos em uma fazenda no interior dos Estados Unidos. Vivendo a tensão de serem capturados pelos monstros a família passa seus dias evitando o máximo possível produzir sons exagerados conversando entre si com sussurros ou por meio de linguagem de sinais, pois Regan - a filha mais velha - é deficiente auditiva.

Essas características do roteiro foram um dos motivos que levaram os pesquisadores a escolher o filme como objeto de pesquisa. Ao longo de seu processo de

divulgação os *trailers* evidenciavam a importância do som para o entendimento da narrativa, que possui pouquíssimas cenas com diálogos abertos. O uso inventivo do som é outro motivo para a escolha do filme. Erik Aadahl e Ethan Van der Ryn fazem som de *feedback* (retorno) para construir o som de comunicação das criaturas extraterrestres em um nível que não provocasse incômodo ao espectadores (MURPHY, 2018). Dito isso, optou-se por aplicar uma Análise Fílmica na sequência final da cena de abertura do longa-metragem onde todos os conflitos narrativos e usabilidades sonoras são apresentadas. É importante destacar que, segundo Carreiro e Alvim (2016), não há como reivindicar a existência de um método único de observação, interpretação e análise dos sons de um filme, porque as possibilidades de abordagens são muitas.

Nenhuma metodologia, por mais elástica e adaptável que seja, consegue dar conta de todas. Essa inexistência de um método único tem sido reforçada por todos os livros de análise fílmica. Jacques Aumont e Michel Marie são incisivos em mencionar que “não existe qualquer método universal de análise do filme” (Aumont; Marie, 2004: 7) e que uma análise sempre depende do tipo de objeto-filme, além de poder ser feita sob diferentes paradigmas teóricos. (CARREIRO E ALVIM, 2016, p.191)

Como parte da abordagem de uma Análise Fílmica proposta por, Vanoye e Goliot-Lété (2012) divide-se a estrutura em duas partes: a primeira, desconstrução do produto e a segunda, a reconstrução. Para a desconstrução foi elaborado um quadro descritivo e com o conteúdo audiovisual decomposto por cenas, áudios e frames. Ressalta-se que não se trata da análise, mas o primeiro momento do processo que incide em separar os elementos do discurso audiovisual para que se possa contextualizar na próxima etapa.

Após este momento avança-se para a segunda parte que é a reconstrução. Relaciona-se os elementos separados do quadro contextualizando com a narrativa e os apontamentos sonoros apresentada ao longo do filme. O objetivo da reconstrução é sistematizar o conteúdo decomposto e formular ligações entre os critérios de seleção formados, nesse caso da acusmatização e a estrutura teórica da pesquisa.

DURAÇÃO DO FILME		1h51min32s (uma hora cinquenta e um minutos e trinta e dois segundos)	
DURAÇÃO DA CENA		23s (vinte e três segundos)	
NÚMERO DE PLANOS		05	
SINOPSE		Nessa sequência de cena Lee Abbott (John Krasinski) é surpreendido pelo som do brinquedo do filho mais novo, Beau Abbott (Cade Woodward) e sai em disparada atravessando a ponte na tentativa de resgatar o filho antes da chegada da criatura extraterrestre guiada por ecolocalização. Sua esposa, Evelyn (Emily Blunt), se desespera ao perceber o perigo e chora. Regan (Millicent Simmonds), sua filha surda, não percebe de início, mas vê tudo - ao lado de Marcus (Noah Jupe), seu irmão - ao se virar acompanhando Lee dirigindo-se correndo até o local onde está Beau, que é capturado e morto pelo ser assassino.	
Plano	Imagem (cenas)	Áudio	Frames
1	Sequência de Plano Médio (entre Lee e suas costas) - 7" (sete segundos) Lee caminha com Marcus nos braços e para assustado. Ele olha para trás buscando ver sua família.	Som ambiente de floresta e passos na areia. O efeito sonoro do avião de brinquedo toca alto (som diegético)	
2	Sequência de Plano Médio (entre Regan e seus pais) - 6" (seis segundos) Regan vê o pai olhando para trás e deixando Marcus no chão. A mãe demonstra espanto e leva as mãos à boca para abafar um possível choro. Ela no entanto não escuta nada, pois é surda.	Diminuição da intensidade sonora com o intuito de simular a sensação de surdez de Regan. (som extradiegético)	
3	Sequência de Plano Detalhe (entre a face de Lee, a mata e as expressões de Evelyn e Regan) - 6" (seis segundos) Lee sai correndo pela ponte e observa na mata próxima uma movimentação veloz. Ele se desespera. Emily e Regan observam aterrorizadas.	Sobe som ambiente da floresta com ruído de algo estranho se movimentado na mata. Ouve-se também sons respiração, pisadas fortes e o barulho do brinquedo (som diegético). A trilha de suspense inicia sua execução em pequenos ataques de violoncelo seguidos de mais efeitos sonoros (som extradiegético)	

<p>4</p>	<p>Plano Aberto para Close para Plano Aberto (entre Beau e a criatura extraterrestre) - 2" (dois segundos) Beau brinca despreocupado com seu avião e não percebe a aproximação da criatura sai da mata e se prepara para dar o bote.</p>	<p>A trilha sobe e se mistura com o som do avião (som extradiagético). O rugido da criatura é ouvido, assim como seus movimentos de ataque quando captura a criança (som diegético)</p>	
<p>5</p>	<p>Plano Médio - 1" (um segundo) Beau olha para o lado e é levado pelo monstro que o captura. Lee desacelera sua corrida já sem esperanças.</p>	<p>O barulho da criatura atacando Beau atravessa a cena de lado a outro. Ao fundo se ouvi os passos de Lee diminuindo descompassados (som diegético). A trilha toca mais uma nota aguda e é interrompida assim que o monstro sai de cena (som extradiagético).</p>	

A sequência de cena selecionada é um bom exemplo da atuação da acusmatização tecnológica em uma paisagem sonora. Iniciando-se em um momento fílmico onde a sonoridade reproduzida simula uma característica natural do ambiente representado (sons do vento nas folhas e galhos de árvores) até chegar ao clímax com uma miríade de elementos sonoros (diegéticos e extradiagéticos) se confluindo no objetivo de marcar a intensidade dos acontecimentos.

O elemento acusmatizado mais marcante da cena fica por conta do efeito sonoro do avião de brinquedo. A sirene - que está na cena - ganha um conceito que vai para além do seu referencial original. Assumindo o caráter de gatilho emocional, a sirene do avião de brinquedo desperta a atenção das personagens da cena (exceto Regan, que é surda) e a mesma sensação acomete o espectador, que já se prepara para o momento de tensão. Esse processo, contudo, só é possível porque num som acusmatizado tecnologicamente a sirene é representada na cena em diferentes nuances acompanhando o movimento de câmera (angulação). Quanto mais próximo das personagens (Planos Médios e Detalhes) ela soa mais alta e veloz, mesmo que o seu ente sonoro não apareça no quadro.

Quando em Plano Aberto a sirene soa mais baixa, mas mantém cadência acompanhando os movimentos de Beau com o brinquedo em mãos. O fim da tensão é marcado pelo ruído provocado pela emissão sonora do avião de brinquedo sendo interrompida pela criatura extraterrestre. Pode-se assim afirmar que é a sirene um som condutor (*keynote sound*) que marca os diferentes estágios sensoriais da cena que vão desde o início da tensão (gatilho) ao seu desfecho (silêncio de passagem).

O segundo elemento acusmatizado da cena fica por parte do silêncio existente quando a personagem-foco é Regan. Surda, a garota não percebe nenhum elemento sonoro que compõe a paisagem quer sejam naturais (ambiente), quer sejam elementos não-naturais (*signals*) há apenas um leve zumbido. Segundo Rodriguez (2006, p.180) para se entender a caracterização da pessoa surda na "audiologia e audiometria são utilizados conceitos como os de surdez e zero audimétrico" que seriam por sua vez os referenciais clínicos para inferir sobre o determinado momento onde um ser humano perde (ou não tem) sua sensibilidade sonora considerada normal, que é a de frequências abaixo de 10.000Hz. O autor lembra que a "pessoa que classificamos como surda continua tendo sensação sonora, apesar de reduzida". Michel Chion (1994) ao falar sobre o silêncio definiu-o como um elemento sonoro de antítese aos ruídos que o precede ou o sucede como contexto narrativo.

A impressão de silêncio em uma cena de filme não vem simplesmente da ausência de ruídos. Ela só pode ser produzida como resultado de contexto e preparação. O exemplo mais simples consistiria em preceder o silêncio de uma cena repleta de barulho. Portanto, o silêncio nunca consiste de um vazio neutro. Ele é o negativo do som que ouvimos antes; é o produto de um contraste (CHION, 1994, p. 57).

Num processo de acusmatização tecnológica o filme nos leva a um momento de imersão na sensibilidade da personagem Regan diante dos fatos que se sucedem. Sem a resposta ao estímulo auditivo, a garota só percebe a intensidade do ocorrido quando faz uso do recurso visual e lê nas expressões da mãe e no movimento do pai a ação que ocorre. Essa acusmatização não abre mão da paisagem sonora. Pelo contrário, ela está na cena só que não se faz necessária reproduzi-la já que se busca alcançar a ideia de surdez vivenciada por Regan, que não interage com a paisagem sonora. O zumbido assume aqui a característica de uma impressão sonora (*soundmark*) para a garota assim como o farfalhar das folhas ao vento é para as demais personagens na cena. Ele está lá e

não vai deixar de estar sempre quando formos convidados a viver a experiência sonora vivida por Regan no filme.

Considerações Finais

É perceptível em *Um Lugar Silencioso* a contextualização de uma Paisagem Sonora para a criação de uma intensidade narrativa. Valendo-se de uma premissa de alta qualidade (*hi-fi*) o filme apresenta uma Edição de Som e um Design de Som que estabelecem uma harmonia entre os sinais e os ruídos de cenas. Estes sinais, por sua vez podem ser interpretados como impressões sonoras (*soundmarks*) para as personagens da trama e também que as acompanha, pois referem-se a estímulos sônicos de caráter comunitário registrado para aqueles que fazem parte do universo narrativo.

O som de comunicação produzido pelos monstros e todos e qualquer outro som produzido pelos elementos de cena que desencadeiam situações de ação só existem, no entanto, porque se faz uso de uma acusmatização tecnológica dos sons condutores (*keynotes*) que numa realidade ordinária estão presentes, mas podem ser completamente ignorados e por motivos cênicos tornam-se impressões sonoras (*soundmarks*) de real valor para a trama e seu entendimento, visto que ao fazer uso reduzido do diálogo aberto a trama impõe uma necessidade de imersão de quem assiste para vivenciar seus acontecimentos e entendê-los.

Aqui cabe citar, também, a trilha sonora, que é construída a fim de não atrapalhar com o *design* de som e dessa forma potencializa a aparição de duas paisagens sonoras na trama: uma diegética e outra extradiegética. Na primeira o espectador é convidado a imergir pelo som ouvido pelas personagens e decodificá-los em sentimentos e intenções e, na segunda dá-se vazão aos próprios sentimentos e intenções diante do que se vê em tela. Ressalta-se também que, para os padrões de filmes de terror, a acusmatização tecnológica provocada em "*Um Lugar Silencioso*" eleva a tensão cênica para fora do quadro mexendo com sensorialidade auditiva dos envolvidos e levando a um momento de catarse prolongado e sintomático que mexem com o equilíbrio emocional de quem vê o filme.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, G. e RABAÇA, C. A. Dicionário de Comunicação. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

BAKHTIN. M. Língua, fala e enunciação. In: BAKHTIN. M. (Org.). **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1995.

CARREIRO. Rodrigo. ALVIM, Luiza. **Uma questão de método: notas sobre a análise de som e música no cinema**. São Paulo: Matrizes, V.10 - Nº 2 maio/ago. 2016. Disponível: <http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/viewFile/120018/117277>. Acesso em: 20 de julho de 2018

CHION, Michel. **Audio-vision: sound on screen**. New York: Columbia University Press, 1994.

_____. **The voice in cinema**. New York: Columbia University Press, 1999.

FERREIA. Rosinete. ALMEIDA. Bruna. **Os efeitos sonoros e suas estratégias**. 3º Encontro Regional Nordeste de História da Mídia – Alcar Nordeste 2014.

PORTO, Igor Araújo; ROSSINI, Miriam de Souza. **Paisagens sonoras de baixa fidelidade em O som ao redor (2012) e Ventos de agosto (2014)**. p.307-323. In: Revista Lusófona de Estudos Culturais, vol. 5, n. 1, 2018. Disponível: <http://rlec.pt/index.php/rlec/article/view/307/215>. Acesso em: 20 de junho de 2018.

REYNER, Igor Reis. **Pierre Schaeffer e sua teoria da escuta**. Opus, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 77-106, dez. 2011.

RODRÍGUEZ. Ángel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo. Editora Senac. 2006.

VANOYE; GOLIOT-LÉTE. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas. Papyrus. 2016

MURPHY, Mekado. **Making the Sound of Silence in "A Quiet Place"**. In: <https://www.nytimes.com/2018/04/05/movies/a-quiet-place-john-krasinski-interview.html>. Acesso em: 26 de junho de 2018.

SCHAEFFER, Pierre. **Traité des objets musicaux: essai interdisciplines**. Nouvelle Édition. Paris: Éditions du Seuil, 1966.