

# Para além da imagem:

## O papel dos efeitos sonoros no filme o Pântano

Rodrigo Carreiro<sup>1</sup>, Roberta Coutinho<sup>2</sup>

### Resumo

Este artigo tem como objetivo principal investigar o papel de sons ambientes e ruídos naturais do cotidiano na construção narrativa e estilística do filme argentino O Pântano (La Ciénaga, Lucrecia Martel, 2001). A discussão parte do pressuposto de que a produção cinematográfica contemporânea costuma privilegiar a instância visual, relegando aos elementos sonoros uma função secundária de mero reforço da construção do sentido imagético. Para dar materialidade à discussão, realizamos uma análise detalhada da sequência de abertura do filme, que emprega a estratégia de combinar enquadramentos fechados e close-ups de objetos e partes do corpo humano com ruídos naturais amplificados, a fim de construir uma paisagem sonora hiper-real, propondo assim um modelo de escuta em que os sons afetam e modificam o sentido narrativo das imagens. Dessa maneira, o longa-metragem consegue subverter a tendência dominante e explorar os sons do cotidiano de forma autônoma e criativa. Assim, a partir da observação cuidadosa desta cena, que funciona como um microcosmo do processo criativo sonoro de todo o filme, propomos uma reflexão atenta sobre o papel dos sons no estabelecimento de uma relação mais sinestésica do que meramente informativa entre espectador e diegese fílmica.

### Palavras-chave

Sound Design; Hiper-Realismo; Paisagem Sonora; Lucrecia Martel; Cinema Argentino.

<sup>1</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: roberta.aa.coutinho@gmail.com

<sup>2</sup> Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: rcarreiro@gmail.com

# Beyond the image:

## the role of sound effects in La Cienaga

Rodrigo Carreiro<sup>1</sup>, Roberta Coutinho<sup>2</sup>

### Abstract

This article has, as its main goal, to investigate the role of ambient sounds and amplified natural noises of daily life in the narrative and stylistic construction of the Argentinean film *La Ciénaga* (Lucrecia Martel, 2001). The discussion starts from the assumption that contemporary audiovisual productions tends to privilege the visual instance, relegating to the sound elements a secondary function of merely reinforcing the construction of the image sense. To give substance to the discussion, we performed a detailed analysis of the film's opening sequence, which employs the strategy of combining closed frames and close-ups of objects and parts of the human body with amplified natural noises in order to construct a hyper-real soundscape, thus proposing a model of listening in which the sounds affect and modify the narrative sense of the images. In this way, the feature film is able to subvert the dominant tendency and explore the sounds of daily life in an autonomous and creative way. Thus, from the careful observation of this scene, which functions as a microcosm of the creative process of sound throughout the whole movie, we propose a careful reflection on the role of sounds in the establishment of a relationship more synaesthetic than merely informative between spectator and filmic diegesis.

### Keywords

Sound Design; Hyper-Realism; Soundscape; Lucrecia Martel; Argentinian Cinema.

<sup>1</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: roberta.aa.coutinho@gmail.com

<sup>2</sup> Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: rcarreiro@gmail.com

Na narrativa cinematográfica, o universo ficcional é construído a partir de aspectos racionais e sensíveis. A produção de sentido emana da interseção entre essas duas dimensões. Por consequência, o contato do espectador com a diegese pode não ser guiado apenas pela interpretação lógica da trama, uma vez que a conexão da plateia com a atmosfera sensória do filme muitas vezes se mostra fundamental para a imersão do espectador no enredo.

O entendimento dominante de que o cinema é um meio essencialmente visual (STAM, 2003) contribui para que a dimensão estética da linguagem cinematográfica seja atrelada a elementos imagéticos, ainda que a produção de sentido esteja ancorada na combinação de recursos visuais e sonoros, algo que Michel Chion (2011) chama de audiovisual. Porém, o que se percebe na produção contemporânea ficcional é a exploração massiva de recursos estilísticos visuais (luz, cor, cenários, interpretação dos atores, movimento de câmeras etc.) para se alcançar o estímulo sensorial do espectador.

Em grande parte das películas, os componentes do som – música, efeitos sonoros, vozes e silêncios – são relegados a segundo plano narrativo, exercendo uma função que vai pouco além de reforçar os sentidos presentes na imagem. Essa estratégia, que costuma ser bastante criticada pelos profissionais de pós-produção sonora (THOM, 1992), abre mão de uma latente potencialidade sensorial do som. “Por suas propriedades intrínsecas, o som, ao se propagar, vai de encontro ao espectador, enquanto a imagem está ‘presa’ à tela” (COSTA, 2011, p. 85). Além disso, a natureza do som é vibrante e omnidirecional, o que faz com que ele seja capaz de ‘tocar’ os corpos dos espectadores. Nesse sentido, o som fílmico pode ser sinestésico, e quando explorado de forma autônoma e criativa torna-se elemento importante na concepção estética da diegese.

Em que pese o predomínio da imagem na produção de sentido dos filmes contemporâneos, há cineastas que confiam aos aspectos sônicos a capacidade de suscitar sensações e emoções que provocam a conexão perceptiva do público com o universo fílmico. É o caso da diretora argentina Lucrecia Martel, em cuja obra a sonoridade se configura como peça-chave para a construção da experiência cinematográfica:.

No cinema de Martel, o som parece não se limitar a um papel passivo de subordinação ao sentido estético da imagem, uma vez que a enriquece e a dota de novos sentidos, além de produzir significados independentes. E mais: os barulhos e ruídos naturais, que costumam ser relegados a terceiro plano de importância

(atrás da voz e da música) na hierarquia clássica dos elementos acústicos do filme (SERGI, 1999), costumam ter papel de destaque na mixagem final. Os sons ambientes, o *foley* e os efeitos sonoros, unidades da cadeia produtiva sonora que são produzidas isoladamente (e que serão definidas mais adiante), abandonam a função utilitário-figurativa convencional e ganham espaços criativos autônomos na construção estética das ficções de Lucrecia Martel.

Tal exploração peculiar dos ruídos naturais faz da filmografia da cineasta argentina um campo fecundo para estudos deste elemento. Este artigo se propõe a problematizar a dimensão sonora da experiência estética cinematográfica por meio da observação analítica dos sons do ambiente no longa-metragem *O Pântano* (*La Ciénaga*, Lucrecia Martel, 2001), estreia de Martel no formato. Pretendemos nos concentrar em compreender de que maneira esses sons desafiam o espectador a se conectar com a dimensão sensorial do universo diegético apresentado.

Assim, procederemos à análise detalhada da cena de abertura de *O Pântano*, no intuito de demonstrar os modos como a diretora utiliza os sons ambiente e ruídos naturais para enriquecer a experiência do espectador, propondo significados que acessam a dimensão sinestésica do enredo. A cena em questão foi selecionada porque, de fato, os sons do ambiente dominam sua concepção narrativa. A atmosfera enigmática e o clima de tensão que permeiam o filme inteiro são introduzidos por ruídos e barulhos oriundos da diegese, devidamente realçados na mixagem – e esses mesmos sons são reutilizados e repetidos, em diferentes situações dramáticas, ao longo de todo o filme.

O processo metodológico da análise se desenvolve a partir da decupagem detalhada dos principais eventos sonoros da sequência, cuja função narrativa é discutida a cada plano da trilha de imagem. A análise será balizada por um diálogo constante entre a observação analítica e técnica das sonoridades, e os conceitos de paisagem (SHAFER, 2001) e hiper-realismo (CAPELLER, 2008; COSTA, 2010) sonoros, os quais passamos a delinear na próxima seção.

## Paisagem e hiper-realismo sonoros

O desejo de realizar uma pesquisa abrangente sobre os variados sons que compõem os espaços distintos do mundo fez com que o pesquisador canadense Raymond Murray Schafer concebesse e liderasse o projeto Paisagem Sonora Mundial

(*World Soundscape Project*) durante a década de 1970. Tal projeto se propunha a mapear e analisar as mudanças ocorridas em ambientes acústicos dos cinco continentes, ao longo dos anos, a partir de perspectivas históricas, técnicas, artísticas e sociológicas, a fim de reunir dados capazes de fundamentarem futuros estudos sobre a *paisagem sonora* (SHAFFER, 2001). Dessa maneira, o próprio pesquisador utilizou os resultados obtidos e buscou sistematizar este conhecimento no livro *A Afinação do Mundo* (2001).

O conceito de *paisagem sonora* se apresenta como central para a pesquisa encabeçada por Schafer. Ele o define como “[...] qualquer campo de estudo acústico. Podemos referir-nos a uma composição musical, a um programa de rádio ou mesmo a um ambiente acústico como paisagens sonoras” (SCHAFER, 2001, p. 23) A amplitude científica apontada por tal definição é corroborada logo na introdução de *A Afinação do Mundo* (2001) quando o autor deixa evidente a interdisciplinaridade que permeia a pesquisa acadêmica sobre o conhecimento em questão:

O território básico dos estudos da paisagem sonora estará situado a meio caminho entre a ciência, sociedade e as artes [...] Com as artes, e particularmente com a música, aprendemos de que modo o homem cria paisagens sonoras ideais para aquela outra vida que é a da imaginação e da reflexão psíquica (SCHAFER, 2001, p. 18).

Embora o autor tenha desenvolvido seus argumentos aproximando o estudo do ambiente sonoro à música, alguns pesquisadores do cinema vêm tentando aplicar os conceitos de Schafer (2001), com adaptações, aos estudos do som cinematográfico. É o caso de Fernando Morais da Costa (2011), que considera importante discutir a construção diegética dos ambientes sonoros de um filme a partir da perspectiva da paisagem sonora.

A ideia evidente em torno da discussão sobre algo como uma paisagem sonora é o entendimento do também óbvio fato de que perceber as paisagens nas quais vivemos, e às quais representamos quando produzimos uma obra artística na qual elas estejam retratadas, têm peculiaridades não apenas imagéticas, como vê o olho e representou historicamente a pintura, mas também sonoras, assinaturas acústicas pertencentes a cada lugar, também percebidas sensivelmente e passíveis de reconhecimento e representação por meios sonoros e audiovisuais (COSTA, 2011, p. 95)

Compartilhamos do entendimento de que aquilo que se ouve no ambiente em que se desenvolve a ação fílmica é tão importante para a construção do sentido ficcional quanto aquilo que se vê. No entanto, enquanto Costa (2011) se interessa em saber como se dá a representação da paisagem sonora no produto cinematográfico, o presente estudo busca investigar de maneira mais específica a potência estética desta

representação sob a perspectiva da imersão no universo diegético. De que maneira os recursos estilísticos aplicados na ambientação sonora das sequências desafiam a percepção sensorial do espectador a se envolver no mundo ficcional?

Schafer (2001) denomina de eventos sonoros os sons individuais que compõem as paisagens. *Sons fundamentais e sinais* são subcategorias desses eventos; os primeiros seriam sons contínuos básicos de um ambiente (como o vento, o burburinho, um aparelho de ar condicionado, rádio ou TV ligado etc.), e os seguintes se apresentam como sons pontuais, que se destacam em meio à massa sonora que caracteriza determinada paisagem, como um grito, uma explosão, uma pancada (SCHAFER, 2001). Ao estabelecermos um diálogo desses conceitos com a cadeia produtiva do som no cinema, identificamos claramente uma relação da noção som fundamental com a categoria de som ambiente (*background* ou BG), enquanto os sinais – sons mais destacados que chamam a atenção para si – podem ser produzidos como *foley*, efeitos sonoros ou efeitos de som ambiente (*background effects* ou BG-FX), de acordo com Débora Opolski (2013).

Em produções nas quais os ruídos naturais atuam como um mero acessório para prover movimento e realismo à imagem, o desenho de som é definido a partir da imagem – tudo que existe nela, essencialmente, será sonorizado. *O Pântano* constitui exceção a essa regra, já que a diretora utiliza os sons ambientes para construir uma atmosfera, algo que convencionalmente tem sido papel da música. Essa característica parece ser intencional: “Lucrecia Martel só sabe onde colocar a câmera depois de criar a ideia sonora da cena” (BARRENHA, 2011, p. 3).

A partir desse ponto, neste artigo, passaremos a nomear todos os sons naturais que não são voz e nem música como ruídos. Isso é importante porque, nos estudos desenvolvidos por Schafer (2001), o termo é discutido e associado a muitos significados, dos quais o mais aceito seria o de “som não desejado” (SCHAFER, 2001, p. 257). Já os profissionais da cadeia produtiva do som cinematográfico utilizam a expressão cotidianamente com o significado proposto neste ensaio. Nesse sentido, a produção de ruídos para filmes se subdivide entre três equipes, responsáveis por produzir o som ambiente (*background*) e suas variações (*background effects*), o *foley* e os efeitos sonoros (*sound effects*).

O primeiro grupo compreende os sons fundamentais e combina sons gravados em locação com trechos de áudio gravados em estéreo durante o período da pós-produção. O segundo costuma ser definido como “sons resultantes da interação do personagem com o meio, os quais precisam ser gravados em sincronismo, reafirmando

os movimentos visuais dos atores e reforçando a intenção dos personagens” (OPOLSKI, 2013, p. 32); uma equipe registra sons como portas batendo, passos e farfalhar de roupas num estúdio, em sincronia com as imagens já editadas. O terceiro grupo seriam “os efeitos não-literais, não-indiciais e que não devem ser submetidos a escutas causais, pois não são representativos” (ESPOSITO, 2011, p. 43). Efeitos sonoros, em geral, costumam ser gravados, manipulados e/ou produzidos na pós-produção por *sound designers*, capazes de gravar, combinar e criar ruídos de objetos e seres que não existem ou não podem ser registrados diretamente – por exemplo, fantasmas, dinossauros ou naves espaciais (OPOLSKI, 2013).

O avanço tecnológico ocorrido nos últimos 40 anos, na área da produção cinematográfica, é um fator que exerce indiretamente uma forte influência na estética sonora. A representação da *paisagem sonora* no cinema contemporâneo, por exemplo, pode atualmente ser construída de uma maneira mais sensorialmente impactante do que antes, pelo aperfeiçoamento técnico na construção do som ambiente proporcionado pela digitalização dos processos de gravação, edição e reprodução.

[...] com a edição de som digital a aventura iniciada no fim da década de 1970 de se construir uma trilha sonora composta por mais de uma centena de pistas de som, para que se chegue à massa sonora capaz de reproduzir com suposta fidelidade ambientes complexos como, por exemplo, uma guerra em uma floresta, tornou-se corriqueira. Nenhum outro elemento sonoro ganhou mais espaço com essa forma de construir o som de um filme que os ruídos. (COSTA, 2010, p. 100)

Muitas vezes, o apuro técnico com que são tratados os sons e as imagens dos filmes proporciona ao espectador uma experiência de ver e ouvir coisas que provavelmente passariam despercebidas, ou seriam percebidas com menos intensidade, em uma situação real. Tal percepção potencializada dos elementos fílmicos é conceituada na teoria cinematográfica atual como hiper-realista.

O conceito de *hiper-realismo* surgiu no âmbito das artes plásticas, na segunda metade do século XX, e buscava dar conta da concepção de obras que exploravam intensamente a riqueza de detalhes da imagem pictórica a partir da técnica de pintar manualmente uma fotografia. Tal técnica é assim definida:

A imagem fotográfica selecionada é então fiel, manual e minuciosamente copiada na pintura, pixel a pixel, através do processo de pintura – que utiliza apenas tinta, pincéis e suporte (tela). Porém, aqui o suporte utilizado (chapa de metal) é mecânico e industrial, assim como a tinta (acrílica), além do uso do projetor de slides que fornece a imagem fotografada como guia para a pintura (MELLO, 2012, p. 367)

Apesar da íntima relação com a possibilidade de reprodução tecnicamente exata do real, o que a pintura com esse nível de detalhamento e verossimilhança propunha parece ser, na verdade, um tipo de distorção da realidade imagética, ancorada na potencialização da percepção sensorial dessa mesma imagem. “O objetivo do hiper-realismo não é a reprodução, mas a representação. [...] O hiper-realismo usa o excesso de mimetismo, o demasiado de evidência da representação [...] até fazer surgir o excedente real desta” (DUBOIS, 1993, p. 274).

A transposição do conceito de hiper-realismo para o cinema, ocorrida – não por coincidência – na mesma época (anos 1970) em que a reprodução multicanal se tornou rotina no cinema, se deu a partir da intensificação na expressividade de detalhes dos seus elementos, proporcionada pelo avanço tecnológico. “É apenas com o desenvolvimento pleno da tecnologia digital de processamento do som e da imagem que podemos falar de um hiper-realismo propriamente cinematográfico” (CAPELLER, 2008, p. 66).

O avanço tecnológico na fase de gravação do áudio, a qual conta com microfones cada vez mais potentes e adequados para situações específicas de proximidade, isolamento e condições acústicas, contribui intensamente para a qualidade do produto final. No entanto, embora as etapas de captação e edição influenciem o regime de representação estética do ruído, é na mixagem – última fase da pós-produção sonora, quando os diversos sons do filme são especializados e organizados em uma hierarquia – que a dimensão hiper-realista ganha forma, uma vez que, segundo Michel Chion (2011), tal dimensão é alcançada a partir do apuramento técnico da definição do som, propriedade assim conceituada pelo autor:

A definição de um registro sonoro é, no plano técnico, a sua pureza e a sua exatidão na reprodução de detalhes. É função nomeadamente da largura de sua banda de frequências (que permite dar a ouvir frequências desde o extremo grave até o extremo agudo), assim como da sua riqueza dinâmica (amplitude dos contrastes entre os níveis mais fracos e os mais fortes) (CHION, 2011, p. 81)

Na mesa de mixagem, o ruído pode ter o volume aumentado, pode ter as frequências sonoras realçadas ou alteradas para que se torne mais definido, e pode ser reproduzido isoladamente em determinadas caixas acústicas disponíveis nas salas de exibição. Tal configuração eleva o nível de presença do som, potencializando seu aspecto sensorial e levando o espectador à experiência cinematográfica hiper-realista., na qual “o registro sonoro se apresenta como mais fiel à realidade do que a própria realidade” (CAPELLER, 2008, p. 66).

Dentro dessa perspectiva, a concepção do hiper-realismo sonoro aplicada aos



ruídos trabalha com a ideia de que a relação entre esses sons, quando amplificados e equalizados, potencializa a percepção sensorial da cena, proporcionando ao espectador uma experiência mais sinestésica.

O hiper-realismo está em andamento sempre que o som faz mais do que simplesmente corresponder ao que se vê na tela, causando ao invés disso uma impressão para o espectador de que há, como diz Capeller, uma 'hiperamplificação perceptiva do objeto' (COSTA, 2010, p. 101)

Na construção acústica de *O Pântano*, o hiper-realismo é explorado não apenas nos usos das pistas BG ou de ambiente (na nomenclatura de Schafer, os sons fundamentais), mas sobretudo na criação e mixagem de efeitos sonoros e sons de *foley* (ou seja, nos sinais sonoros). Na sequência que escolhemos para análise, os sons naturais hiper-realistas transcendem o significado gestual e corpóreo dos personagens que os emitem, em uma operação criativa que parece desafiar o público a se conectar com o universo sensorial do filme através da trilha sonora.

Tais sensações evocadas não estão inteiramente sob o domínio da imagem. Também não podem ser consideradas como consequência de uma representação audiovisual mimética, pois dificilmente tal efeito sensorial seria alcançado por uma proposta de escuta naturalista. Sendo assim, consideramos que o ruído hiper-realista tem a função, na cena descrita e ao longo do filme, de incitar o envolvimento afetivo do espectador com a atmosfera – mais do que com a trama propriamente dita – através de uma proposta de imersão em um mundo de ruídos hiperamplificados.

## Estranhamentos fora de quadro

*O Pântano* se passa na cidade de Salta, na região de La Ciénaga, onde durante o verão dois acidentes banais que acontecem no mesmo dia unem as famílias das primas Mecha e Tali, que apesar de viverem na mesma cidade não eram próximas. Mecha vive um casamento de fachada com Gregório, e ambos passam os dias entretidos com taças de vinho para não encararem a vida decadente que levam à frente de um negócio que já foi frutífero e agora mal os sustenta. Seus quatro filhos adolescentes vivem um verão entediante na fazenda da família. Tali é casada com Rafael, homem trabalhador e pai dedicado, mas também marido autoritário que sufoca a esposa com exigências. O casal tem também quatro filhos – três crianças pequenas e um pré-adolescente – que passam a conviver com os primos durante as férias escolares na

fazenda de Mecha.

Acontecimentos banais guiam o enredo: planos para uma viagem à Bolívia, briga entre adolescentes numa festa, brincadeiras de crianças, acidentes domésticos, cenas de refeição em família. É a partir da rotina das famílias soltos que o espectador passa a ser testemunha de um verão incomum na vida dessas duas famílias.

A construção narrativa do filme evita o melodrama e evoca o ritmo da vida real, uma vez que não se baseia na forte causalidade que domina os roteiros em Hollywood e cinematografias mais comerciais; preza, ao contrário, por trilhar um percurso acidentado de acontecimentos que molda um cotidiano entediante. Tal senso de naturalismo é confrontado por uma proposta estética que, a toda hora, busca escapar da experiência realista, por meio das representações sonoras.

Ao entrar em contato com os ruídos das cenas, o público percebe uma sensação de estranhamento, paradoxal em relação à aparente familiaridade que emana dos diálogos e das imagens. Algumas vezes, o naturalismo visual também é colocado em cheque através da predileção da diretora por enquadramentos axiais e uso frequente de planos-detalhes que fragmentam os corpos.

Som ambiente, *foley* e efeitos sonoros dominam a construção sonora das cenas. A sequência de abertura, nosso objeto de estudo, é estruturada a partir de eventos sonoros esteticamente significativos. Nela, ao naturalismo dos diálogos se contrapõe uma série de ruídos naturais, muitas vezes sem correspondência na trilha de imagens, que provocam estranhamento.

O filme abre com uma montagem alternada entre os créditos iniciais da obra, os quais são projetados com letras brancas em um fundo preto, e planos fechados em close-up em que o casal Mecha e Gregório está reunido com convidados em sua fazenda, “La Mandrágora”, bebendo vinho na beira da piscina. Após os créditos, dois planos revelam imagens do céu que encobre a propriedade, local onde se passa grande parte da história, e escutamos o forte ruído de uma tempestade que se aproxima, entrecortado por sons emitidos por aves e insetos da região. Essa massa sonora uniforme (sons fundamentais da cena) é logo sobrepujada por dois fortes efeitos sonoros (sinais): um trovão muito alto e alguns ‘gritos’ de cigarras, aparentemente mais próximas.

A seguir vemos, em planos fechados, imagens da mão de Mecha colocando vinho e gelo na sua taça (Figura1). Ouvimos minuciosamente os sons de *foley* que emanam de seus gestos; o som ambiente é perceptivelmente mais baixo. A câmera

acompanha o movimento da mão da personagem até ela começar a balançar o objeto, quando então ouvimos claramente o som irritante e desagradável produzido pelo atrito do gelo no vidro. Os close-ups dominam a cena, recortando o espaço geográfico de tal forma que necessitamos dos sons para compreender o que ocorre na narrativa. E é exatamente o ruído de foley amplificado que chama a atenção dos convidados da protagonista, uma vez que no plano seguinte um deles passa a olhar para Mecha.



**Figura 1:** *Close-up* da mão de Mecha; ouvimos o gelo arranhando o vidro

**Fonte:** Fotograma do filme *O Pântano*

Depois de mais um quadro de créditos, ouvimos um ruído brusco fora de campo e a ausência da visibilidade de sua fonte emissora não nos permite ter certeza nem de sua natureza material, nem de onde ele provém no contexto diegético. Os planos seguintes enquadram partes dos corpos dos personagens, que arrastam suas cadeiras em volta da piscina em um movimento lento e aparentemente sem sentido (Figura2). Os corpos não são mostrados por inteiro, e por isso necessitamos novamente do som para entender que o barulho do arrastar emana desta ação; e que era esse ruído a sonoridade acusmatizada no quadro anterior. Mesmo quando os créditos de abertura entrecortam as imagens, continuamos a ouvir o ruído intenso das cadeiras sendo arrastadas.



**Figura 2:** O enquadramento fechado faz o som ser essencial para compreender a ação

**Fonte:** Fotograma do filme *O Pântano*

A partir do momento que o *foley* das cadeiras se torna perceptível, este componente passa a dominar a ambientação sonora da sequência até o fim, tendo em vista que o som ambiente é fortemente reduzido, especialmente o estrondo dos trovões – eles continuam lá, porém devidamente transformados de sinais (primeiro plano sonoro) em som fundamental (segundo plano sonoro). A camada de *background* com sons de insetos é mais alta, e se mistura com o barulho irritante do *foley*. Efeitos sonoros não identificados, mas também estridentes, se sobrepõem ao ruído do arrastar das cadeiras; no entanto, somente o fazem nos quadros dos créditos, em que o som está fora de campo.

O som ambiente que compõe a paisagem sonora da sequência, portanto, é composto por sons fundamentais característicos do vale campestre, cercado de morros, onde fica a fazenda: estrondos de trovões que anunciam uma tempestade de verão e a massa sonora formada pelos bichos que ali habitam. Essas duas camadas sonoras são respectivamente dominadas por baixas frequências (o som grave dos trovões) e altas frequências (gritos agudos emitidos por aves e insetos).

A composição sonora, que combina altas e baixas frequências de sonoridades estridentes e irritantes dota o espaço acústico da cena de uma potência sensorial determinante para o estabelecimento de uma atmosfera de desagrado. A aparente tranquilidade é perturbada pelos sons, que sugerem ao espectador haver algo errado que as imagens daquela rotina modorrenta não revelam sozinhas. “As frequências

baixas nos alteram completamente a nível orgânico; as muito agudas também, mas as graves nos afetam de imediato” (MARTEL *apud* PEÑA, 2009, p. 121).

O “estado de alerta” conferido pelo som intensamente grave dos trovões termina por ser potencializado pelo forte contraste obtido pela sobreposição do agudo cortante dos animais. Este arranjo sônico simples e incomum é explorado ao longo de toda a sequência, e injeta nela um clima de tensão, gerando uma expectativa de que algo ruim está por acontecer.

Além dos ruídos, há música instrumental ao fundo, dominada por um timbre grave de sonoridade sinistra. Ela se mistura ao som ambiente durante os quadros iniciais, e ajuda a evocar a tensão. Neste caso, o filme explora convenções sonoras próprias do gênero horror (CARREIRO, 2019): a música dissonante, o ‘grito’ estridente da cigarra, os graves bombásticos e assustadores do trovão. Como as imagens da cena revelam uma cena roteirista de drama familiar, a união de imagens de um drama naturalista com sons ameaçadores e estranhos compõem um amálgama que assegura a sensação de estranhamento e desconforto ao espectador.

Além de revelar a atmosfera enigmática da sequência, a qual permeia todo filme, o som ambiente é explorado em função de transmitir uma espécie de sensibilidade corpórea. Assim, apesar de vermos os personagens em trajes de banho ao redor de uma piscina, é a potência sensorial do som ambiente que oferece ao espectador a possibilidade de compartilhar o calor que envolve as pessoas.

É importante observar que a amplificação não-natural dos sons de insetos e da tempestade, em certos pontos da cena (especialmente os planos iniciais), asseguram sua representação como hiper-realista. Esse realismo exacerbado fica ainda mais evidente com a exploração dos sons do *foley*: as cadeiras sendo arrastadas e o atrito da pedra de gelo no vidro do copo. Esses ruídos só soam tão estridentes e irritantes porque ganham destaque na mixagem sonora da cena como um todo: tiveram o volume acentuado (algo reforçado pela diminuição dos sons ambientes dos animais e dos trovões) e as altas frequências foram, destacadas através de uma equalização minuciosa. Além disso, a montagem visual, repleta de planos-detalhes que não mostram os corpos dos personagens por inteiro, acentua ainda mais esse hiper-realismo.

É importante observar, ainda, o grau de detalhismo minucioso da inserção do *foley* na cena. Desde a batida da garrafa na mesa até o som aquoso do vinho sendo servido, todos os ruídos dominam o primeiro plano sonoro; e o tilintar extremamente agudo do gelo na taça, provocado pelo movimento da mão da personagem, é tão

intenso que chama a atenção tanto do espectador como dos convidados ao redor da piscina.

Essa sonoridade hiper-realista preenche de sentido o ato ritualístico encenado por Mecha: o balançar da taça, um comportamento reiterado da protagonista ao longo do filme. Esse som, de fato, é utilizado por Lucrecia Martel e seus colaboradores criativos como *leitmotiv*[1] da personagem, já que ele encarna acusticamente sua presença. Em momentos distintos do filme, o tilintar é colocado fora de campo, algo que ora indica ao público o movimento de Mecha nos arredores do quadro, ora antecipa sua aparição em cena. Por meio da corporificação da personagem trazida por este som, o espectador é reiteradamente lembrado do estado de embriaguez e torpor que caracteriza o cotidiano de Mecha.

O exemplo do arrastar das cadeiras é ainda mais revelador, com relação às intenções da cineasta argentina no uso sinestésico e incomum do som. Afinal, o ruído produzido pelo atrito das cadeiras de metal com o piso de concreto nos é apresentado, inicialmente, como um som acusmático – aquele que, segundo a definição de Michel Chion (2011, p. 61), emana de algum ser ou objeto que não aparece no quadro, permanecendo fora do campo visual – surge inicialmente abafado, como se estivesse sendo parcialmente encoberto por algo.

No exato momento em que a natureza do ruído desagradável é revelada, com a aparição de um novo plano em que os personagens em volta da piscina arrastam as cadeiras, o efeito de abafamento (conseguido com a retirada parcial das frequências mais agudas desse som) é suspenso e o ruído toma conta do primeiro plano sonoro, relegando todos os demais sons que pontuam a sequência a segundo plano.

Ao ser distorcido e abafado nos quadros iniciais, o arrastar das cadeiras assume uma representação ainda mais hiper-realista, pois, em casos como este, tal efeito de distorção é alcançado tecnicamente “por processamento e manipulação de sons naturais com o intuito de modificar as características físicas dos mesmos, descaracterizando-os e dificultando a escuta causal” (OPOLSKI, 2013, p. 49).

O ruído hiper-realista das cadeiras arrastando provoca uma ampliação das possibilidades perceptivas do público ao ir além do sentido figurativo da imagem, complementando-a expressivamente. Com tamanha potência sinestésica, tal sonoridade materializa na percepção do espectador as sensações de ócio, tédio e inércia que são evocadas pela visão de corpos densos, pesados, que parecem mais se arrastar como os objetos que puxam do que de fato andar como seres humanos. Essa áurea de estagnação e inatividade que ronda a cena inicial se espalha por

todo o filme, uma vez que, na maioria das cenas da fazenda, os personagens estão deitados, enfadados, inertes, tomados por um perceptível marasmo, por uma espécie de paralisia. Sendo assim, ainda que o barulho rugoso e pesado das cadeiras não se repita mais depois da abertura, as sensações evocadas por ele continuam a compor esteticamente a narrativa.

## Considerações Finais

Em entrevista a Natália Barrenha (2011), Lucrecia Martel não se furtou a comentar sobre sua metodologia peculiar no uso do som como ferramenta estilística. De forma incisiva, ela afirmou que procura pensar nos aspectos sonoros antes da concepção da banda imagética, por considerar que a dimensão acústica dos filmes é capaz de transcender a audição e envolver os demais sentidos do espectador.

O som é uma vibração. Por isso, é algo invisível que chega aos ouvidos, chega à pele – é tátil. Essa qualidade tátil do som é uma coisa privilegiada. No cinema há a possibilidade de estar tocando todo o corpo, diferente do papel ou de qualquer outra arte. O cheiro, tudo que é tátil, tudo que é físico, é mudado pela percepção do som (MARTEL *apud* BARRENHA, 2011, p. 54)

A capacidade sinestésica de influenciar a percepção do filme, de fato, é característica muito explorada pela diretora de *O Pântano*, filme no qual podemos perder o contato visual com a tela sem deixar de continuar recebendo informações narrativas e manter a conexão com a diegese, através dos elementos sonoros.

A sequência de abertura de *O Pântano*, analisada na seção anterior, funciona como uma síntese perfeita do universo ficcional de Lucrecia Martel; através de construção cuidadosa e hiper-realista da paisagem sonora dos filmes, utilizando especialmente a modulação dramática dos pequenos ruídos do cotidiano, a diretora argentina propõe uma espécie de imersão sensorial do espectador nos enredos. *O Pântano* explora essa sensorialidade de forma aguda e eficiente.

Ao literalmente invadir o corpo do espectador, os sons do ambiente, do foley e dos efeitos sonoros parecem revelar uma dimensão diegética cujos significados pertencem ao mundo háptico dos sentidos. Num filme em que a causalidade da narrativa cede espaço para que as sensações guiem a percepção do espectador, o som se destaca enquanto elemento produtor de sentido.

# Notas

[1] Oriundo das óperas que caracterizaram o romantismo tardio do século XIX na Europa, o recurso do leitmotiv é utilizado, no cinema, como uma frase musical ou evento sonoro que o diretor ou sound designer do filme associa a um personagem, local, evento ou situação dramática.

## Referências

- BARRENHA, Natália Christofolletti. *A Experiência do Cinema de Lucrecia Martel: Resíduos do Tempo e Sons à Beira da Piscina*. Dissertação de mestrado. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2011.
- CAPELLER, Ivan. *Raios e Trovões: Hiper-realismo e Sound Design no Cinema Contemporâneo*. O som no Cinema [catálogo]. Rio de Janeiro: Tela Brasilis/Caixa Cultural, 2008, p. 65-70.
- CARREIRO, Rodrigo. Por uma teoria do som no cinema de horror. *Ícone*, v. 17, n. 3, p. 251-269, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/icone/article/download/240271/pdf>>. Acesso em: 9 dez. 2019.
- CHION, Michel. *A Audiovisão*. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- COSTA, Fernando Morais. Pode o Cinema Contemporâneo Representar o Ambiente Sonoro em que Vivemos? *Logos*, v. 17, n. 1, p. 94-106, 2010. Disponível em: <[http://www.logos.uerj.br/PDFS/32/o8\\_logos32\\_costa\\_cinemacontemporaneo.pdf](http://www.logos.uerj.br/PDFS/32/o8_logos32_costa_cinemacontemporaneo.pdf)>. Acesso em: 9 dez. 2019.
- \_\_\_\_\_. Pode-se Dizer que Há Algo Como um Hiper-realismo Sonoro no Cinema Argentino? *Ciberlegenda*, v. 1, n. 24, p. 84-90, 2011. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufr.br/ciberlegenda/article/view/36857>>. Acesso em: 9 dez. 2019.
- ESPOSITO, Maurício de Caro. *Criando o Mundo Com Sons: Pós-produção de Som e Sound Design no Cinema*. 2011. Dissertação de mestrado. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2011.
- KERINS, Mark. Narration in the Cinema of Digital Sound. *The Velvet Light Trap*, v. 58, n. 3, p. 41-54, 2006. Disponível em: <<http://bit.ly/2P3aRKg>>. Acesso em: 9 dez. 2019.
- MELLO, Roger. *Rarefação: Paradoxos Imagéticos*. Anais do Congresso Internacional da APCG. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, p. 359-371, 2012. Disponível em: <<http://bit.ly/2YyAlg8>>. Acesso em: 9 dez. 2018.
- OPOLSKI, Débora. *Introdução ao Desenho de Som*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.
- PENA, Jaime. *Historias Extraordinárias: Nuevo Cine Argentino 1999 – 2008*. Madri: T & B Editores/Festival Internacional de Cine de Las Palmas de Gran Canarias, 2009.
- SCHAFER, R. Murray. *A Afinação do Mundo*. São Paulo: Unesp, 2001.
- SEEL, Martin. No Escopo da Experiência Estética. In PICADO, B.; MENDONÇA, C. C.; CARDOSO FILHO, J. (Orgs.). *Experiência Estética e Performance*. Salvador: Edufba, 2014, p. 3-15.
- STAM, Robert. *Introdução à Teoria do Cinema*. Campinas: Papirus Editora, 2003.