

GEMINIS

FICÇÃO AUDIOVISUAL SERIADA
[FICÇÃO AUDIOVISUAL SERIADA MUNDIAL]

GEMINIS

GEMINIS

GEMINIS

GEMINIS

GEMINIS

GEMINIS

GEMINIS
GEMINIS

GEMINIS

GEMINIS

OS EFEITOS SONOROS NO SERIADO *HOUSE M.D*

PAULO GRACINO

Jornalista profissional graduado pela Universidade Estadual de Londrina, em julho de 1985. Editor-fechador do Jornal Regional, da EPTV Central. Roteirista Profissional (DRT 11383/45/43PR). Fez cursos de roteiro cinematográfico, com o cineasta Walter Lima Jr, na Fundação Cultural de Curitiba; roteiro para cinema e televisão, na Oficina de Cinema de Campinas e documentário cinematográfico, no Instituto de Artes da Unicamp, com o documentarista Renato Tapajós. Aluno especial de mestrado em Imagem e Som, na UFSCar. E-mail: paulo_gracino@yahoo.com.br

RESUMO

Os efeitos sonoros são amplamente utilizados no seriado *House M.D.* para dar a ilusão de realidade às animações digitais que mostram o que acontece no interior do corpo humano durante uma crise, doença ou ainda como alguns medicamentos agem e (re)agem. O som diegético interno também é amplamente empregado para acrescentar dramaticidade aos efeitos visuais de imagens alteradas que expressam alucinações ou confusões sensoriais dos pacientes.

Palavras - chave: Efeito sonoro; som diegético; som não-diegético; audiovisual; seriado televisivo; seriado House.

ABSTRACT

The sound effects are widely used on the television serie *House M.D.* to give the illusion of reality to digital animations that show what happens inside the human body during a crisis, illness or how drugs act and react. The internal diegetic sound is also widely used to add drama to the visual effects of images that express hallucinations or altered sensory confusion of patients.

Keywords: Sound effect, diegetic sound, non-diegetic sound, audiovisual, television series, television series *House M.D.*

SOBRE O SERIADO

O seriado *House M.D.*, exibido no Brasil pelo canal por assinatura *Universal Channel* e na TV aberta pela Rede Record, se tornou um dos maiores sucessos da primeira década deste século em diversos países. O seriado chamou a atenção por vários motivos: a personalidade controversa e rabugenta de Gregory House, o personagem principal que vive repetindo a frase “Todo o mundo mente”; os casos de pacientes com doenças raras ou de difícil diagnóstico; e também os recursos visuais feitos com animação digital e acompanhados de efeitos sonoros, que recriam o interior do corpo humano para mostrar como os medicamentos agem e como as doenças reagem às medicações.

House M.D. se passa no Hospital Escola Princeton-Plainsboro, nos Estados Unidos. O protagonista, que em nada se assemelha a um herói de seriado, é o chefe do departamento de Medicina Diagnóstica. Tem uma equipe de jovens médicos especialistas que o ajudam a resolver diagnósticos raros, formada por um neurologista, Dr. Eric Foreman, uma imunologista, Dra. Allison Cameron e o especialista em tratamentos intensivos, Dr. Robert Chase. *House* tem um relacionamento complicado com a diretora do Hospital, Dra. Lisa Cuddy, que tolera as desobediências cometidas por ele devido à reputação e à competência dele. Seu único amigo é o oncologista Dr. James Wilson, que demonstra extrema paciência para cultivar a amizade turbulenta.

Por causa de um problema no músculo da perna direita, causado por uma trombose e posterior necrose, *House* precisa usar uma bengala e, para aliviar a dor, toma freneticamente o medicamento Vicodin, (paracetamol e hidrocodona) um opiáceo que o torna um dependente químico.

O foco principal deste artigo é a utilização de efeitos sonoros, como ruídos e música que aumentam a percepção e a emoção do telespectador.

1 O SOM NO AUDIOVISUAL

Quando surgiu o cinema falado, as opiniões se dividiram a respeito dessa nova tecnologia, segundo Aumont (1995). Enquanto uns apontavam que seria o renascimento e a consolidação do cinema, outros criticavam que seria a decadência dessa arte, e por isso, defendiam a não-coincidência do som com a imagem, caso contrário, seria apenas uma imitação do teatro.

A maioria dos cineastas utiliza o som como um simples acompanhamento visual, mas outros entendem que ele pode ser um importante instrumento estético e linguístico. A utilização não redundante do som foi defendida no manifesto *Declaração sobre o futuro do cinema sonoro* (O Discurso Cinematográfico, Ismail Xavier). “O cinema sonoro significa imagem e som como elementos integrantes de mesmo nível e não imagem acrescida de um acessório”.

Outro papel do som é dar a impressão de continuidade na edição ou montagem, pois a união de duas imagens, mesmo em espaços diferentes, acaba passando despercebida pelo espectador, desde que haja sincronicidade.

O som pode induzir a maneira do telespectador interpretar uma imagem, como observaram Bordwell e Thompson (1985). Já Schafer, em *O ouvido pensante* (SCHAFFER, 1991, p.44), descreve durante uma aula a alunos de música como o som pode despertar diferentes respostas emocionais nos ouvintes: agudo e forte sugere irritação, tensão. Grave e suave, calma, paixão. Pode ser intencionalmente alto, suave ou mais lento do que sons normais do filme, sugerindo mudanças no estado mental de uma personagem.

Com a tecnologia *dolby 5.1*, reprodução de áudio em diferentes canais, o som consegue dar mais realismo durante uma transição entre as imagens ou cenas. Incrementou-se assim a erupção do espaço sonoro na narrativa. Esse recurso pode nos sugerir não apenas a distância, mas também a direção de onde vem a fonte sonora. O espectador pode receber o som de alto-falantes da direita, da esquerda, ou pela frente ou por trás. Isso acontece tanto na sala de cinema quanto em DVD, quando a faixa de áudio é reproduzida por *home theater*.

Schafer criou o termo paisagem sonora (*soundscape*, a partir do termo *landscape*, que significa paisagem, em inglês), para designar o som de vento, farfalhar de folhas, chuva, trovões, ondas do mar se quebrando na praia, água correndo no rio, animais, sons da cidade ou de uma fábrica, passos e paisagens sonoras, como sons de carros, máquinas, ônibus, cascos de cavalos no asfalto. São sons que o espectador identifica mesmo se a fonte estiver fora do enquadramento.

Na definição de Schafer, ruído é o som indesejável, qualquer som que interfere (SCHAFER, 1991, p.68, 69), é um som que tendemos a ignorar, porque atrapalha a audibilidade de sons com significado. Mas, se um ruído é usado intencionalmente, ele ganha significância na narrativa sonora, como observou Xavier (2001), ao dizer que a “manipulação do ruído ambiente confere mais espessura e corporeidade à imagem, aumentando o poder de ilusão” (XAVIER, 2001, p.27).

Outro nível dos efeitos sonoros, diferente do ruído, ocorre quando podemos identificar a origem do som, pois faz parte da representação. Este é chamada de som diegético, que dá verossimilhança à imagem, pois representa o objeto de forma supostamente realista. São paisagens sonoras ou sons naturais.

Inicialmente, o som teve a função de se unir a imagens, dando a impressão de realidade. Mas, com o tempo, ganharam outra função, além da redundância do que vemos na imagem: muitas vezes, acrescenta ou faz um contraponto. Um bom exemplo pode ser visto em *O Poderoso Chefão*, filme clássico de Francis Ford Coppola, estreado em 1972. Numa cena no interior de uma igreja, onde ocorre uma cerimônia de batizado, sons de metralhadoras são acrescentados à cena; um som ao mesmo tempo não-diegético (já que não está inserida no ambiente dos personagens em cena), e diegético (pois faz parte da ação que acontece paralelamente).

Na narrativa audiovisual, os efeitos sonoros podem ter funções significantes distintas:

Função ambiental: o efeito sonoro pode somar à informação mostrada na imagem, e algumas vezes, quando o som começa durante o fade ou mesmo nos segundos finais da imagem anterior, antecipa o que iremos ver, como o som do canto dos pássaros para ressaltar o fim da noite e anunciar o amanhecer; ou o som de tráfego, buzina, antes da imagem mostrar que a ação foi para a rua.

Função narrativa: é quando o efeito sonoro traz uma informação importante à história, como bips dos aparelhos de monitoramento no hospital: a alteração, ou o ritmo mais acelerado ou mais lento, indicando alteração nos batimentos cardíacos; o latido de um cão, alertando a chegada de alguém ou a aproximação do criminoso ou de um intruso; ou trovões, anunciando a chegada ou a aproximação de uma tempestade, quando ela é desejada ou ao contrário, simboliza perigo, ou vem carregado de terror, como na cena em que o menino conta os segundos que separam o relâmpago do estrondo do raio, em *Poltergeist* (1982), de Tobe Hooper.

Quando o som é percebido claramente pelo telespectador e pelos personagens,

é chamado de **diegético**. Quando somente o espectador tem a capacidade de ouvir, é chamado de som **não-diegético**.

Som não-diegético: Como esse tipo de som não é originário de uma fonte sonora do espaço da narrativa, não é percebido pelos personagens. No entanto, tem um papel significativo na cena, como: voz de narração, música de fundo ou efeitos sonoros.

Som Diegético: A fonte do som diegético pode estar dentro ou fora do enquadramento. É aquele que faz parte da “realidade” da história, que é percebido pelos personagens. Além dos produzidos pela voz, como diálogos e gritos, e ruídos e sons do ambiente, são também representados por passos, buzinas, vento, chuva, etc.

David Bordwell e Kristin Thompson, na publicação *Film Art: An Introduction* (1979) criaram divisões para os sons diegético e não-diegético: **som externo** para o som diegético, quando todos os personagens são capazes de ouvir, e o **som interno**, como vozes e sons mentais, percebidos somente por um personagem.

O som diegético divide-se em externo ou interno. Diegético externo é quando a origem do som está presente na cena e é percebido pelos personagens. O diegético interno é subjetivo, a fonte é a mente da personagem. Um uso frequente do som diegético é quando o roteirista quer mostrar o pensamento de um personagem, geralmente quando há outros personagens na mesma cena que não podem compartilhar o que se passa na mente de quem está pensando.

3 SONS DIEGÉTICOS EM *HOUSE M.D.*

No episódio 1, na abertura, enquanto vemos a professora Rebecca Adler caminhando, ouvimos ruídos dos saltos dos seus sapatos enquanto ela corre apressada para chegar ao trabalho.

Quando ela está fazendo exames na sala de ressonância magnética, ouvimos ruídos dos disparos feitos pelo equipamento. Também é muito comum esse tipo de som diegético revelando melhoras e pioras dos pacientes, como bips dos equipamentos de monitoramento ou campainhas para chamar equipe de apoio.

Em *Medicina Esportiva*¹, a animação ganha dramaticidade com o efeito sonoro do osso do braço se quebrando. Percebemos o ruído um pouco mais alto do que ocorre na realidade, provocando desconforto no telespectador.

Também são representações de som diegético, as músicas ouvidas frequentemente pelo personagem principal, como em *Me Deixe Morrer*², ou quando o médico toca piano ou guitarra.

1 Episódio 12, 1ª temporada de *House M.D.*

2 Episódio 9, 1ª temporada de *House M.D.*

É este tipo de som que ouvimos em *Veneno*³. Inicia-se com imagens de um jogo de lacrosse, esporte parecido com o hóquei. Além dos gritos e ruídos típicos do esporte, um efeito sonoro parecido com um eco, provoca uma distorção da audição, como a sentida pelo personagem. Alguns *takes* da cena foram gravados em ângulo oblíquo, para mostrar o ponto de vista do personagem, antecipando que algo errado vai acontecer. Imagens em *slowmotion* mostram o que o personagem vê no início de uma crise e causam estranheza no telespectador. Em seguida, alternam imagens duplas (obtidas com câmera subjetiva que mostram o ponto de vista do jogador) e normais (ponto de vista dos outros jogadores), indicando que o personagem está prestes a desmaiar.

4 SONS NÃO DIEGÉTICOS EM *HOUSE M.D.*

Na sala de cirurgia, sons diegéticos e não-diegéticos são, propositalmente, exagerados para aumentar a carga dramática: ruído do corte sendo feito pelo bisturi, que não é percebido pela audição humana, mas provoca na cena a dramaticidade desejada. Em seguida, ruído do sangue saindo pelo corte, bem como sons mais intensos do que o normal, de instrumentos sendo inseridos no paciente.

No final da abertura do episódio piloto, ouvimos um ruído como se fosse o de um apito suave, que vai aumentando até ela desmaiar. Na cena 3, ouvimos uma música que cria um clima de tensão. À medida que a câmera avança pela narina da paciente, iniciando uma viagem pelo interior do corpo dela, ouve-se som, ainda ininteligível, momento em que as imagens passam a mostrar estruturas microscópicas. O ruído assemelha-se ao do fluxo do sangue ao percorrer as veias, e a imagem mostra uma espécie de batalha interna no corpo da paciente.

No episódio *Veneno*⁴, a câmera se aproxima dos olhos do jogador e, assim que passa da barreira externa para a interna, atravessando a córnea, um efeito sonoro marca a mudança de plano exterior para o interior do corpo. É nesse momento que tem início a animação digital, e um efeito sonoro nos revela o que somente o paciente ouve. Pouco depois, a animação mostra como ocorre um curto-circuito nos neurônios, e ouvimos efeitos sonoros que sugerem um choque.

Em *Paternidade*⁵, animação digital ilustra o que o vírus do sarampo faz, e os efeitos sonoros sugerem velocidade. Outro som interessante criado para este episódio, é o de uma agulha de uma seringa, quando esta rompe a retina do paciente.

Outro exemplo ocorre em *O Princípio de Occam*⁶, episódio em que acompanha-

3 Episódio 8, 1ª temporada de *House M.D.*

4 Já citado.

5 Já citado.

6 Episódio 5, 1ª temporada.

mos a imagem se aproximando da seringa; entramos na seringa com a câmera, seguimos o fluxo do medicamento que está sendo injetado, a epinefrina. Um efeito sonoro marca o momento da passagem da agulha para o interior do corpo da paciente. O som auxilia o movimento das imagens, das substâncias aplicadas e a reação dos órgãos da paciente quando ela recebe o anti-histamínico.

Nesse mesmo episódio, à animação são acrescentados efeitos sonoros metálicos, sintetizados, como se simulasse algo se fechando, lembrando um mecanismo de uma máquina, sugerindo o som de células do rim se abrindo e se fechando. Apesar de o som ser sintetizado, soa como autêntico.

Um recurso visual bastante usado em *House M.D.* é a alteração intencional das imagens, que sempre vêm acompanhadas de sons distorcidos. Essa manipulação sonora e visual geralmente é utilizada para simular as alucinações dos personagens (JAHN, M. (2002: F.2.5)⁷. Isso ocorre em *O Exemplo*⁸. Na primeira parte do seriado, imagens ligeiramente desfocadas, e ângulos inclinados, um pouco de visão dupla, som ligeiramente distorcido. Esse tipo de som ou vozes mentais percebidos somente pelo personagem central da cena, foi definido em 1994 por Michel Chion⁹, como **Som Interno Subjetivo**. Um bom exemplo é o episódio *House versus Deus*¹⁰. No interior de uma igreja, um adolescente tido como milagreiro, estende a palma da mão em direção à cabeça de uma fiel, com o intuito de curá-la. Mas, nesse instante, um efeito sonoro agudo, irritante, começa a ganhar intensidade, e segundos depois, vemos o adolescente se contorcer de dor.

5 A MÚSICA NO SERIADO

Um recurso muito usado no cinema é o *leitmotiv*: é a repetição, em diferentes momentos, de um mesmo tema sonoro para ressaltar a presença de um personagem ou de um momento dramático. Isso ocorre, por exemplo, em *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg. Ao se ouvir a música, o espectador já se prepara para a presença do animal

A música tem papel importante na narrativa de alguns episódios, sendo um forte elemento dramático. *House* gosta de tocar piano e guitarra (são execuções reais, feitas pelo ator Hugh Laurie). Frequentemente, o personagem cita grandes músicos e instrumentistas ou versos de alguma canção. No episódio piloto, cita trechos da canção dos Rolling Stones durante uma conversa com a diretora do hospital, Dra. Lisa Cuddy. Ela exige que seu médico mais brilhante cumpra parte do contrato de trabalho, atuando

⁷ *apud* Allrath *et alui*. P. 21

⁸ Episódio 17, 1ª temporada.

⁹ In *Audio-Vision: Sound on Screen*

¹⁰ Já citado.

do parte do período na clínica. Ele diz: “como disse o filósofo Jagger¹¹: ‘*You can’t always get what you want*’ (‘Você não pode sempre ter o que quer’). Mais tarde, em outra cena, Cuddy cita outro verso da mesma canção para justificar a atitude dela: ‘Pouco depois, o filósofo Jagger diz ‘*If you try sometimes, you get what you need*’ (‘Mas se você tentar, às vezes você consegue o que você precisa’)’”.

As músicas e canções refletem o gosto artístico do personagem Gregory House, em especial gêneros, como *blues* e *rock*. As músicas estão geralmente contextualizadas com o tema do episódio, ou com o drama vivido por House ou outro personagem.

Na primeira temporada, encontramos as seguintes músicas e canções:

Episódio 2: Rickie Lee Jones, *On Saturday Afternoons In 1963*

Episódio 3: Three Dog Night, *One Is The Loneliest Number*

Episódio 9: Louis Armstrong, *What A Wonderful World*

Episódio 10: Mutaytor, *On Fire Like This*

Episódio 11: Windy Wagner, *You Don’t Have to Worry*, e Joe Cocker, *Feelin’ Alright*

Episódio 12: Windy Wagner, *I Never Saw it Coming*

Episódio 15: Daniel Moynahan “*Crazy World*”

Episódio 17: Earlimart, *It’s Okay to Think About Ending*

Episódio 18: Grant Lee Buffalo, *Happiness*

Episódio 20: Dave Matthews, *Some Devil*

Episódio 22: Windy Wagner, *I Call It Love*, Blind Willie McTell, *Delia*, e The Rolling Stones, *You Can’t Always Get What You Want*.

REFERÊNCIAS

ALLRATH ET ALUI, Gaby; GYMNICH, Marion; SURKAMP, Carola. Towards a Narratology of TV Series. In: ALLRATH, Gaby. **Narrative strategies in television series**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2005. Disponível em: <<http://www.abmt.unibas.ch/~hagen/SS2007/Material/2798AllrathTVSeriesNarratology.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2010.

ALMEIDA, Milton José de. **Imagens e Sons**: a nova cultura oral. São Paulo, Cortez, 1994.

AUMONT, Jacques (org). **A estética do filme** (trad. Marina Appenzeller). Campinas: Papirus, 1995.

¹¹ Mick Jagger, vocalista e letrista da banda inglesa *The Rolling Stones*.

BARBOSA, Álvaro. **O Som em Ficção Cinematográfica**: Análise de pressupostos na criação de componentes sonoras para obras Cinematográficas/Videográficas de Ficção. Escola das Artes – Som e Imagem, 2000/01, Universidade Católica Portuguesa. Disponível em <http://www.abarbosa.org/docs/som_para_ficcao.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2010.

BORDWELL, D.; THOMPSON, Kristin. **Film Art**: An Introduction. New York, McGraw-Hill, 1985.

BURCH, Noël. Sobre a utilização estrutural do som. In: **Práxis do Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

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

DOANE, Mary Ann. A voz do cinema: a articulação de corpo e espaço. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A Experiência do Cinema**. São Paulo: GRAAL, 1983.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. **Som e imagem no cinema**: a experiência alemã de Fritz Lang. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MITELL, Jason. **Genre and Television**. From Cop Shows to Cartoons in American Culture. New York: Routledge, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora visual verbal - aplicações na hipermídia. 3 ed. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2005.

SCHAFER, Raymond Murray. **O ouvido pensante**. São Paulo: UNESP, 1991.

SILVA, Marcia Regina Carvalho da. De olhos e ouvidos bem abertos: uma classificação dos sons do cinema. In: XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 05 a 09 de setembro de 2005, Rio de Janeiro, **Anais...** Disponível em: <<http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/NAU>> Acesso em 12 jun. 2010.

XAVIER, Ismail. (org.). **A Experiência do Cinema**. 1 ed. Rio de Janeiro, 1983.