

SUCATA E BARULHO - A ESTÉTICA DO SOM EM ERA UMA VEZ BRASÍLIA (2017)

FRANCISCO FRANCO BOMBAZAR¹; ROBERTO RIBEIRO MIRANDA COTTA²

¹Universidade Federal de Pelotas, UFPel – contatofranciscofranco@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas, UFPel – robertormcotta@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este resumo expandido pretende analisar a experimentação da paisagem sonora no filme *Era uma vez Brasília* (2017), de Adirley Queirós. Produzido em 2016 durante o processo de *impeachment* da então presidente Dilma Rousseff, o longa-metragem é o sexto filme do diretor. Foi lançado após o grande sucesso de *Branco sai preto fica* (2014), longa que popularizou o trabalho de Queirós e o colocou em evidência na produção cinematográfica brasileira contemporânea.

Em suas obras, o cineasta constrói uma maneira inventiva de fazer cinema, utilizando-se de diversos procedimentos estéticos, muitos deles acentuados a partir da experimentação sonora, criando um universo fantasioso diante de situações de cunho realista. A sonoridade de seus filmes se reinventa quase o tempo inteiro, de modo que uma simples máquina de lavar pode se transformar em uma máquina do tempo.

Segundo FERREIRA (1986), a invenção é uma característica essencial do cinema brasileiro, haja vista a abundância de formas estéticas cada vez mais variadas nos filmes nacionais desde os anos 1960. Nesse sentido, *Era uma vez Brasília* é uma espécie de laboratório de invenções, tendo a criatividade como um aspecto inerente à sua composição estética, especialmente quando nos referimos ao som, por utilizar uma combinação de elementos não usuais em suas camadas de paisagem sonora.

Sem buscar alguma verossimilhança diante da realidade, Guile Martins, responsável pela direção de som do filme, ambienta esse universo futurístico à base de ruídos de máquinas, motores e sons metálicos. Desse modo, possibilita uma composição junto com sons comuns da paisagem sonora de Ceilândia/DF, cidade-satélite de Brasília/DF.

A história do filme gira em torno de um viajante no tempo, que devia chegar em 1959 e matar o então presidente Juscelino Kubitschek. Mas no meio do caminho ele se perde e acaba parando em 2016, em meio ao impeachment de Dilma Rousseff. O filme brinca com elementos ficcionais no meio de cenas documentais, tornando-se uma sequência de experiências e encenações que surgem muitas vezes dos próprios atores. Cria-se, assim, uma fricção entre o personagem e o ator, o real e o encenado, como observado por CAMPOS (2019).

Sua montagem não é cronológica, muito menos propõe um grande momento de clímax ou um final resolutivo. Ao contrário, o filme é um compilado de lapsos e momentos desses guerrilheiros, que resistem frente ao inimigo. Andreia, guerrilheira, o homem mascarado, interpretado por Marquim do Tropa, e

o alienígena Wellington Abreu são os personagens principais dessa história, que coloca Ceilândia no centro de uma guerra futurística, transformando-a em presídio.

Baseando-se nos conceitos de SCHAFFER (1977) em relação à paisagem sonora, o hiper-realismo de CAPELLER (2008) e o cinema de invenção de FERREIRA (1986) foi realizada uma análise fílmica, focando na parte sonora do filme selecionado.

2. METODOLOGIA

Esse resumo expandido é fruto de uma oficina sobre paisagem sonora ministrada durante a Semana Acadêmica das Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas, em 2021.

A pesquisa começou a partir de uma série de percepções a respeito das camadas sonoras de *Era uma vez Brasília*. Foi selecionado um trecho do filme para o ensaio: quando o personagem viajante no tempo é apresentado dentro de sua nave, narrando como foi parar ali. Essa cena é rica de estímulos sonoros, com sons de naturezas diferentes: latidos de cachorro, chiados de rádio, diversos barulhos metálicos e um som centrífugo que, quando conjugados, compõem a atmosfera do interior da nave e servem como síntese dos elementos sonoros presentes em todo filme.

O foco dessa investigação é entender como a paisagem sonora se mostra inventiva na sua composição, estabelecendo uma relação entre os sons maquinários industriais que foram forjados para o próprio filme e o cotidiano sonoro da cidade de Ceilândia. Tais aspectos, por sua vez, engendram uma espacialização futurista, palco da guerra intergaláctica apresentada pelo filme.

Diferente de uma análise focada no imagético, onde conseguimos mais facilmente visualizar os símbolos que aparecem na tela, o som não se apresenta tão direto e objetivo. Como não se pode pausá-lo durante o processo de análise, ele precisa ser escutado várias vezes para ser compreendido em sua diversidade de camadas. Sobretudo, o som deve ser percebido depois de um tempo de imersão naquele ambiente sonoro, permitindo que seus elementos recebam as percepções merecidas.

Para entender as potências existentes dentro de um processo de construção da paisagem sonora são utilizadas as análises de SCHAFFER (1977). Os trabalhos de CAPELLER (2008) também são de grande utilidade para assimilar a composição sonora no audiovisual. MORAIS DA COSTA (2010), CAMPOS (2019) e FERREIRA (1986) ajudaram a destrinchar a produção cinematográfica de Adirley Queirós, com foco especial na experimentação sonora de *Era uma vez Brasília*.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O conceito de paisagem sonora surge pela primeira vez a partir dos trabalhos do compositor e artista plástico Murray Schaffer, em 1977. Nele, o autor propõe uma nova forma de ouvir, observando os sons que existem em um determinado ambiente como se fosse uma fotografia sonora. Nossos ouvidos tomam emprestado o lugar de referência dos nossos olhos e, a partir de eventos ouvidos em vez de objetos vistos, entendemos o ambiente que nos rodeia (SCHAFFER, 1977). Um ponto importante é que o compositor ainda pensava a paisagem sonora como algo intrinsecamente ligado a uma realidade física concreta, sempre atrelada a um lugar específico.

Já CAPELLER (2008) analisa quando o som numa produção audiovisual está dizendo além da imagem, indo além da correspondência aos estímulos visuais. Segundo o autor, existe uma hiper-amplificação perceptiva do objeto em produções cinematográficas comerciais, que se apoiam em infinitas sobreposições de camadas sonoras para trazer uma sensação mais realista àquele universo audiovisual. Uma massa sonora que supera os limites do real, mas que, ainda sim, não se desprende dele.

É contrapondo a esse modo hegemônico de produção comercial que entra Adirley Queirós, diretor que desde criança vive em Ceilândia/DF. Jogador de futebol, tornou-se diretor de cinema depois dos 30 anos. Sempre produzindo a partir da sua cidade e o imaginário que construiu em torno dela, onde fez os filmes: *Rap, o canto da Ceilândia* (2005), *Dias de greve* (2009), *Fora de campo* (2010), *A cidade é uma só?* (2011), *Branco sai, preto fica* (2014) e *Era uma vez Brasília* (2017).

O diretor ceilandense brinca com a invenção cinematográfica. Seus filmes transitam entre o documentário e a ficção, a realidade e o imaginário, o passado, presente e o futuro. Em *Era uma vez Brasília* ele mergulha no universo fantástico, onde objetos e cenários são construídos a partir de sucatas e materiais reciclados. Cria-se uma atmosfera *cyberpunk* numa Ceilândia futurista.

Uma realidade futurística construída a partir de sons que se resignificam. Como o metrô da cidade, que, aos olhos e ouvidos do diretor, se transforma em um transporte de prisioneiros, com seu barulho industrial, grave, de ferros pesados. A maioria dos planos são longos, a câmera emerge em enquadramentos fixos filmados no período noturno, o que dialoga com o sentimento de impotência que ronda a cidade durante o processo de *impeachment* sofrido pela presidente Dilma Rousseff em 2016.

De dentro da nave, o viajante explica como parou ali. Tinha uma missão no passado para ser perdoado no futuro. Devia viajar no tempo e matar o então presidente Juscelino Kubitschek. Assim, seria perdoado por crime questionável cometido no futuro: ter construído sua casa em um lugar irregular. Durante a narração desta história, na paisagem sonora existe um barulho grave, centrífugo, que, ouvido minuciosamente, pode ser entendido como uma máquina de lavar com phaser¹ e equalizador. Junto dela: chiados de rádio, latidos e ruídos de metal que lembram sons de máquinas industriais.

¹ Efeito de modulação de um sinal sonoro.

Não são efeitos rebuscados e complexos, como acontece em filmes *blockbuster* norte-americanos de guerra. Ao contrário, a junção de alguns elementos simples, como o girar de uma máquina de lavar, alguns sons graves de metal e frequências de rádio constroem camadas sonoras que conversam com as escolhas estéticas visuais do filme e dão uma ambientação futurista para a cidade de Ceilândia. Com poucos recursos econômicos à disposição, mas muita criatividade, Queirós constrói um universo fantástico na cidade em que mora, representando um imaginário do seu coletivo sobre aquele lugar e afirmando o seu próprio modo de ver o mundo e fazer cinema.

4. CONCLUSÕES

Adirley Queirós, em toda sua obra, colocou a invenção estética como uma forma de representação política. Com seu jeito próprio de fazer cinema, o diretor de *Era uma vez Brasília* (2017) inova nas suas experimentações ao construir uma Ceilândia futurista a partir de elementos sonoros simples e cotidianos.

O diretor age, portanto, na contramão de um sistema de produção hegemônico que busca cada vez mais hiper-estimular nossos ouvidos, partindo de uma rebuscada composição de efeitos sonoros (CAPELLER, 2008). Em *Era uma vez Brasília*, carros e naves são criados de sucata e ferro velho. Da mesma forma, esses metais se transformam pelo viés sonoro, misturando-se aos ruídos mecânicos industriais e o som ambiente da cidade, palco da narrativa.

A partir de seus efeitos sonoros criativos, o diretor articula a tecnologia e o aspecto futurista que vemos na tela como uma forma de olhar para a realidade de sua própria cidade. São poucas as falas, pois os sons graves de metal da paisagem sonora preenchem quase todo o ambiente. O futuro na obra de Queirós não é silencioso, mas composto por sucata e barulho, o que torna angustiante a percepção lançada sobre ele.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPOS, J. **O inferno do agora: uma leitura de Era uma vez Brasília (2017)** São Paulo - USP, 2019.

CAPELLER, I. **Raios e trovões: hiper-realismo e sound design no cinema contemporâneo.** In: Catálogo da mostra e curso O som no cinema. Rio de Janeiro: Tela Brasilis/Caixa Cultural, 2008. p. 65-70.

COSTA, F. M. **Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos?** LOGOS 32 Comunicação e Audiovisual. Ano 17, Nº01, 1º semestre 2010.

FERREIRA, J. **Cinema de invenção.** São Paulo: Editora Max Limonad Ltda, 1986.

SCHAFFER, M. **A afinação do Mundo.** São Paulo: editora UNESP, 2001.