

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**  
**RÁDIO, TV E INTERNET**

**Stéphanie Ferreira Nunes do Nascimento**

**A relação entre a montagem e o desenho de som em Baby Driver**

Juiz de Fora

2021

**Stéphanie Ferreira Nunes do Nascimento**

**A relação entre a montagem e o desenho de som em Baby Driver**

Monografia apresentada ao curso de Rádio, TV e Internet da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Professora orientadora: Profa. Dra. Theresa Medeiros

Juiz de Fora

2021

**Stéphanie Ferreira Nunes do Nascimento**

**A relação entre a montagem e o desenho de som em Baby Driver**

Monografia apresentada ao curso de Rádio, TV e Internet da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Aprovada em 13 de setembro de 2021

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Theresa Medeiros - Orientadora  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Profa. Dra. Erika Savernini  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Prof. Dr. Nilson Alvarenga  
Universidade Federal de Juiz de Fora

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Ferreira Nunes do Nascimento, Stéphanie.

A relação entre a montagem e o desenho de som em Baby Driver  
/ Stéphanie Ferreira Nunes do Nascimento. -- 2021.  
90 p. : il.

Orientadora: Theresa Medeiros

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2021.

1. Montagem. 2. Sound Design. 3. Baby Driver. 4. Análise Fílmica.  
5. Ritmo. I. Medeiros, Theresa, orient. II. Título.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus pais, Rita e Nelito, que sempre estiveram ao meu lado me aconselhando, apoiando e torcendo pelas minhas conquistas. Ao meu irmão Rodrigo por todos os bons conselhos, por ser minha maior inspiração e por ser meu porto seguro. Além de, claro, tornar minha vida mais leve e divertida. A minha avó Manoela que está sempre ao meu lado me apoiando e tornando minha vida mais doce. São por vocês que tudo vale a pena.

Agradeço também à Acesso Comunicação Júnior por onde passei os melhores semestres da faculdade e foi uma das grandes responsáveis pelo meu amadurecimento e desenvolvimento profissional. Nela conheci pessoas incríveis e que levarei para sempre no coração. Sempre me lembrarei dos momentos com grande sorriso e brilho nos olhos.

Aos amigos e amigas que a UFJF me deu a oportunidade de conhecer. Sem vocês essa caminhada teria sido sem graça, obrigada por serem luz e por todas as risadas, conversas e apoio.

Aos professores que tanto me ensinaram e apoiaram. Em especial, ao professor Cristiano Rodrigues que ministrou a matéria de Direção Geral de Documentário e fez parte do desenvolvimento do meu primeiro documentário que tanto me engrandeceu como pessoa e abriu as portas para que hoje eu pudesse me aproximar da área de edição de vídeo.

À minha querida orientadora Theresa Medeiros que topou entrar nessa jornada comigo e foi de grande ajuda com sua experiência, conselhos e paciência.

E por fim à todos e todas que direta ou indiretamente contribuíram para o meu desenvolvimento nesses últimos 4 anos.

**Meu muito obrigada!**

## RESUMO

A presente monografia possui como objetivo principal analisar as particularidades da montagem e do som, e sua potencial relação na construção de sentido na narrativa do filme *Baby Driver* (2017) do diretor Edgar Wright. Para isso foi realizada uma análise fílmica a partir de duas sequências selecionadas, baseando-se, principalmente, na carga dramática e no ritmo empregado nelas, com o intuito de compreender quais as particularidades e implicações da relação entre som e imagem na narrativa do filme.

**Palavras-chave:** Montagem. Sound Design. Baby Driver. Análise Fílmica. Ritmo.

## **ABSTRACT**

The main objective of this work is to analyze the particularities of editing and sound design, and their potential relationship in the construction of meaning in the narrative of the film *Baby Driver* (2017) by director Edgar Wright. For this, a film analysis was carried out from two selected sequences, based mainly on the dramatic load and rhythm used in them to understand the particularities and implications of the relationship between sound and image in its narrative.

**Keywords:** Editing. Sound Design. *Baby Driver*. Film Analysis. Rhythm.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Funções desempenhadas na pós-produção .....	27
--	----



## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Textos publicados na SOCINE e no Google Acadêmico em relação à montagem .....	41
Tabela 2 - Segmentação dos assuntos abordados no tema “Montagem” .....	41
Tabela 3 - Textos publicados na SOCINE e no Google Acadêmico em relação ao sound design.....	47
Tabela 4 - Segmentação dos assuntos abordados no tema “Sound Design” .....	47

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: Divulgação do making off de Baby Driver: o montador Paul Machiness no set de gravação. Distribuição: Avid Technology .....	38
Imagem 2: Divulgação do making off de Baby Driver: o notebook com o processo de montagem no set de gravação. Distribuição: Avid Technology.....	38
Imagem 3 - Excerto do filme Baby Driver: apresentação do protagonista Baby.....	57
Imagem 4 - Excerto do filme Baby Driver: Apresentação do personagem Griff.....	57
Imagem 5 - Excerto do filme Baby Driver: Apresentação do personagem Buddy. Minutagem: 00;01;08;17. Reprodução da autora. ....	57
Imagem 6 - Excerto do filme Baby Driver: Apresentação da personagem Darling. Minutagem: 00;01;11;28. Reprodução da autora. ....	57
Imagem 7 - Excerto do filme Baby Driver: Grafite "Dance". Minutagem: 00;03;29;13. Reprodução da autora. ....	60
Imagem 8 - Excerto do filme Baby Driver: Grafite "Dance". Minutagem: 00;03;29;20. Reprodução da autora. ....	60
Imagem 9 - Excerto retirado do filme Baby Driver: sound effects derivado da primeira pilastra que aparece na sequência. Minutagem: 00;03;27;15. Reprodução da autora. ...	61
Imagem 10 - Excerto retirado do filme Baby Driver: sound effects derivado da segunda pilastra que aparece na sequência. Minutagem: 00;03;50;01. Reprodução da autora. ...	61
Imagem 11 - Excerto retirado do filme Baby Driver: sound effects derivado da terceira pilastra que aparece na sequência. Minutagem: 00;05;58;03. Reprodução da autora. ...	61
Imagem 12 - Excerto retirado do filme Baby Driver: semáforo de onde irá derivar o sound effect. Minutagem: 00;03;45;00. Reprodução da autora. ....	62
Imagem 13 - Excerto retirado do filme Baby Driver: luz associada ao semáforo de onde deriva o sound effect. Minutagem: 00;03;45;15. Reprodução da autora.....	62
Imagem 14 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 1/3. Minutagem: 00;01;24;26. Reprodução da autora. ....	62
Imagem 15 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 2/3. Minutagem: 00;01;25;04. Reprodução da autora. ....	62
Imagem 16 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 3/3. Minutagem: 00;01;25;12. Reprodução da autora. ....	63
Imagem 17 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 1/3. Minutagem: 00;03;35;10. Reprodução da autora. ....	63
Imagem 18 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 2/3. Minutagem: 00;03;35;18. Reprodução da autora. ....	63
Imagem 19 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 3/3. Minutagem: 00;03;35;24. Reprodução da autora. ....	63
Imagem 20 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 1/2. Minutagem: 00;04;14;21. Reprodução da autora. ....	64
Imagem 21 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 1/2. Minutagem: 00;04;15;00. Reprodução da autora. ....	64
Imagem 22 - Excerto retirado do filme Baby Driver: <i>Ipod</i> do personagem Baby indicando a música <i>Bellbottoms</i> . Minutagem: 00;00;59;22. Reprodução da autora. ....	66
Imagem 23 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Personagem Baby com fones de ouvido. Minutagem: 00;01;01;27. Reprodução da autora. ....	66
Imagem 24 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Momento em que o personagem observa o assalto dentro do banco 1/4. Minutagem: 00;02;37;04. Reprodução da autora. ....	67

Imagem 25 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Momento em que o personagem observa o assalto dentro do banco 2/4. Minutagem: 00;02;39;17. Reprodução da autora. ....	67
Imagem 26 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Momento em que o personagem observa o assalto dentro do banco 3/4. Minutagem: 00;02;41;29. Reprodução da autora. ....	67
Imagem 27 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Momento em que o personagem observa o assalto dentro do banco 4/4. Minutagem: 00;02;49;16. Reprodução da autora. ....	67
Imagem 28 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Momento em que Baby indica que irá trocar a marcha. Minutagem: 00;04;18;06. Reprodução da autora. ....	68
Imagem 29 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Logo em seguida, surge um plano de Baby executando esta ação. Minutagem: 00;04;18;11. Reprodução da autora. ....	68
Imagem 30 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Foco nas estratégias de fuga de Baby 1/3. Minutagem: 00;05;09;11. Reprodução da autora. ....	69
Imagem 31 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Foco nas estratégias de fuga de Baby 2/3. Minutagem: 00;05;10;01. Reprodução da autora. ....	69
Imagem 32 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Foco nas estratégias de fuga de Baby 3/3. Minutagem: 00;05;10;25. Reprodução da autora. ....	69
Imagem 33 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Corte por associação visual 1/2. Minutagem: 00:33:05:21. Reprodução da autora. ....	70
Imagem 34 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Corte por associação visual 2/2. Minutagem: 00:33:05:22. Reprodução da autora. ....	70
Imagem 35 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Flashback que representa a mãe de Baby em um estúdio 1/2. Minutagem: 00:33:16:00. Reprodução da autora. ....	73
Imagem 36 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Imagem que representa o carro utilizado no assalto sendo destruído 1/2. Minutagem: 00:33:17:12. Reprodução da autora. ....	73
Imagem 37 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Flashback que representa a mãe de Baby em um estúdio 2/2. Minutagem: 00:33:20:00. Reprodução da autora. ....	74
Imagem 38 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Imagem que representa o carro utilizado no assalto sendo destruído 2/2. Minutagem: 00:33:21:01. Reprodução da autora. ....	74
Imagem 39 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Flashback que representa Baby criança assistindo sua mãe no estúdio. Minutagem: 00:33:23:01. Reprodução da autora. ....	74
Imagem 40 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Flashback que representa a mãe de Baby em um estúdio. Minutagem: 00:33:26:21. Reprodução da autora. ....	75
Imagem 41 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Flashback que representa Baby em um estúdio assistindo sua mãe cantar. Minutagem: 00:33:32:18. Reprodução da autora. ....	75
Imagem 42 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Flashback que representa o primeiro <i>Ipod</i> de Baby. Minutagem: 00:33:42:21. Reprodução da autora. ....	76
Imagem 43 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Flashback que representa Baby vendo o mesmo <i>Ipod</i> estragado por conta do acidente. Minutagem: 00:33:43:14. Reprodução da autora. ....	76
Imagem 44 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Forte presença dos fones de ouvido desde a infância de Baby. Minutagem: 00:33:51:08. Reprodução da autora. ....	77
Imagem 45 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Mãe de Baby indo o consolar. Minutagem: 00:33:56:14. Reprodução da autora. ....	77

Imagem 46 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Baby criança triste pela briga dos pais e ouvindo as palavras de sua mãe. Minutagem: 00:33:57:04. Reprodução da autora. ....	77
Imagem 47 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Baby em primeiro plano com profundidade de câmera. Minutagem: 00:33:10:09. Reprodução da autora.....	78
Imagem 48 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Baby em close-up sem profundidade de campo. Minutagem: 00:34:09:14. Reprodução da autora.....	78
Imagem 49 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Foco ao fundo, evidenciando o guindaste com o carro destruído. Minutagem: 00:34:15:04. Reprodução da autora. ....	79
Imagem 50 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Foco em Baby, evidenciando a expressão do personagem. Minutagem: 00:34:18:22. Reprodução da autora. ....	79
Imagem 51 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Início do plano sequência, Baby retira as luvas utilizadas no assalto. Minutagem: 00:34:32:08. Reprodução da autora. .	79
Imagem 52 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Baby se livra do celular que utilizava para obter as informações sobre os assaltos. Minutagem: 00:35:04:11. Reprodução da autora. ....	80
Imagem 53 - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sim da sequência. Fusão entre os planos. Minutagem: 00:35:24:15. Reprodução da autora.....	80

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	15
2	A SÉTIMA ARTE ATRAVÉS DA MONTAGEM E DO SOM .....	18
2.1	PRIMÓRDIOS E POTÊNCIA DA MONTAGEM NO CINEMA .....	19
2.2	A EVOLUÇÃO E A FUNÇÃO DRAMÁTICA DO SOM .....	23
2.3	A RELAÇÃO ENTRE SOM E MONTAGEM NA NARRATIVA.....	29
3	UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE BABY DRIVER .....	36
3.1	PERCORRENDO A NARRATIVA GERAL.....	36
3.2	PARA ALÉM DAS TELAS.....	37
3.3	O DIÁLOGO PRESENTE NAS PESQUISAS.....	39
4.	A RELAÇÃO ENTRE A MONTAGEM E O SOM EM BABY DRIVER .....	53
4.1	ESTRUTURA DE ANÁLISE.....	53
4.2	O PROPÓSITO E AS FERRAMENTAS DE ANÁLISE.....	54
4.3	SEQUÊNCIA 1: ENTRANDO NO RITMO DE BABY .....	56
4.3.1	Em Ritmo de Fuga.....	56
4.3.2	O mundo de Baby .....	65
4.4	SEQUÊNCIA 2: AS MOTIVAÇÕES DE BABY.....	70
4.4.1	Em Ritmo de Fuga.....	70
4.4.2	O Mundo de Baby.....	73
5	CONCLUSÃO .....	82
	REFERÊNCIAS.....	84
	FILMOGRAFIA.....	89
	ANEXO A.....	90

## 1 INTRODUÇÃO

Tensão, ansiedade, alegria, tristeza, felicidade, raiva, medo... é bem provável que você já tenha sentido alguma dessas sensações assistindo a um filme, às vezes até mesmo todas juntas, mas você já se perguntou de que forma essas emoções são construídas?

Um filme é realizado a partir de um processo complexo que envolve diversas áreas criativas que se unem com o objetivo de consolidar uma ideia presente no roteiro e criar sentido à uma história. Uma dessas áreas criativas, trabalhada nesta pesquisa, é a montagem que fica responsável por conseguir selecionar e unir os planos gravados no *set* de filmagem, a fim de evidenciar uma narrativa e, conseqüentemente, transmitir uma ou várias sensações ao espectador. A segunda área criativa explorada nesta pesquisa é o *sound design*, processo responsável por elaborar toda a estratégia sonora de um filme, com o objetivo de, assim como na montagem, transmitir um sentimento ao espectador por meio da união da música, efeitos sonoros, ruídos e diálogos.

Ambas as áreas possuem suas singularidades e técnicas próprias, mas a potência existente na relação entre elas foi o que mais me chamou a atenção para iniciar este estudo. Meu interesse na pós-produção de um filme surgiu apenas nos últimos períodos da faculdade, momento em que eu produzi e editei um documentário independente para uma matéria chamada de Direção Geral de Documentário. Foi na produção deste filme que eu editei pela primeira vez um material completo, que buscava um sentido claro e impactante. No ano seguinte, após mais algumas experiências, comecei a trabalhar como *freelancer* de edição de vídeos e ter contato com outros estilos de montagem focados na publicidade foi de grande importância na minha trajetória. Procurando sempre me aproximar deste universo, comecei a estudar mais sobre a potência da sonorização estratégica em um vídeo ou filme relacionada à montagem.

O tema desta monografia surgiu a partir deste desejo, em estudar mais sistematicamente as teorias da montagem e do som, principalmente quando são relacionadas, e aprimorar meu olhar crítico ao analisar essas duas áreas em um filme. A partir desta pesquisa procuro me preparar melhor para o mercado de trabalho e também contribuir com outros estudantes que tenham o mesmo interesse nessa área.

A partir do interesse exposto, esta pesquisa propõe analisar sequências do filme *Baby Driver* (2017), do diretor Edgar Wright, que abrange diversos gêneros

cinematográficos, em especial o de ação e o musical. A narrativa conta a estória de Baby (Ansel Ergot), um jovem adulto que sofreu um acidente na infância que o deixou órfão e com sequelas no ouvido. Ele se envolve com Doc (Kevin Spacey), um estrategista e mandante de assaltos na cidade, que por conta de uma dívida obriga Baby a participar de seus crimes como um piloto de fuga. No entanto, Baby estima poder sair deste mundo, principalmente, após conhecer Debora (Lily James), seu par romântico no filme. Toda a narrativa é envolvida por uma série de músicas ditada pelo personagem que está a todo momento com seus fones de ouvido e utiliza essas músicas como forma de abafar o zumbido em seu ouvido derivado de um acidente na infância.

A partir do que foi exposto, esta monografia tem como objetivo investigar quais as particularidades entre a montagem e o som no filme *Baby Driver* (2017), a fim de apurar quais as possíveis implicações desta relação na narrativa do filme. A pesquisa foi estruturada a partir de três capítulos.

O primeiro capítulo faz um resgate histórico da evolução tecnológica da montagem e do som e como esse desenvolvimento foi trabalhado por cineastas nas narrativas contadas nas obras cinematográficas. Paralelamente a essa construção histórica é apresentado, também, o desenvolvimento da própria imagem cinematográfica que, a partir da evolução tecnológica e das criações videográficas e de videoclipes foi se tornando híbrida, absorvendo características tanto do cinema como dos vídeos.

No segundo capítulo é realizado uma breve contextualização do filme *Baby Driver* (2017), para que se possa compreender sua narrativa e de que forma esse filme foi notado pelos amantes e críticos de cinema, em relação à montagem e ao *sound design*. Além disso, é realizado um levantamento do estado da arte em que são reunidos textos acadêmicos que focaram na mesma temática desta pesquisa a fim de compreender como esses assuntos são tratados neste meio e, também, quais são os principais autores utilizados para embasar o tema.

O terceiro e último capítulo apresenta a análise do filme em questão. Para a investigação proposta nesta monografia foi escolhida a metodologia de análise fílmica que foi aplicada em duas sequências representativas e pertinentes para o propósito da pesquisa, nas quais foi analisada a relação entre a montagem e o som e suas implicações na narrativa geral do filme. Essa análise parte de duas perguntas principais, são elas “De que forma um filme de ação trabalha características de um musical?” e “Como o personagem Baby é construído em cada sequência e como isso impacta a narrativa

geral?”. Através destas perguntas guias é observado a construção da montagem e do som a partir dos cortes, da trilha sonora, da sincronia e, principalmente, do ritmo.



## 2 A SÉTIMA ARTE ATRAVÉS DA MONTAGEM E DO SOM

Leone e Mourão (1987) descrevem o cinema como sendo uma arte narrativa, ou seja, uma arte com a possibilidade de contar histórias. Esta narrativa pode ser conduzida através de duas maneiras: a partir da linearidade ou da não-linearidade. De acordo com Dancyger (2003) a narrativa linear possui uma estrutura focada na identificação do público para com o personagem principal. A história é contada cronologicamente com início, meio e fim, fazendo com que o espectador progrida junto com a narrativa, desenvolvendo uma empatia com o personagem. Dada essas informações, podemos estabelecer que uma forte característica da linearidade é a sua previsibilidade. Do lado oposto está a narrativa não-linear baseada na sua forma imprevisível de contar uma história.

A narrativa não-linear pode não ter uma resolução, pode não haver um único personagem com o qual simpatizar e identificar. Pode não haver personagens guiados por objetivos. E pode não haver uma forma dramática dirigindo para a solução. Conseqüentemente, a narrativa não-linear não é previsível. (DANCYGER, 2003, p. 412).

Apesar de suas diferenças construtivas, ambas as narrativas possuem o objetivo de produzir sentido à história do filme. Toda esta construção demanda uma vasta equipe produtiva responsável por planejar, produzir e finalizar a obra cinematográfica.

A construção de um filme, normalmente, é dividida em três etapas: a pré-produção, a produção e a pós-produção. A pré-produção é o momento responsável pela concepção do filme, ou seja, é nela em que o roteiro se apresenta e em que todo o planejamento da obra é feito, estabelecendo a base para a gravação. A segunda etapa é o processo de produção, momento em que as cenas começam a ser gravadas e a qual tem como objetivo fazer com que tudo funcione de acordo com o roteiro e com o planejamento. A montagem e o desenho de som, discutidos nesta pesquisa, apesar de dialogarem desde o início com as demais áreas criativas do cinema, são finalizados na terceira etapa, a de pós-produção, processo em que o filme adquire consistência e é concluído para que possa ser exibido ao público.

[...] o espetáculo cinematográfico, mesmo que seja presente diante de nós, reveste-se de um aspecto fundamental: a construção se dá antes, e quando olhamos para a tela sabemos que tudo aquilo que se passa aconteceu com uma preparação de roteiro, com as filmagens e com a edição do produto. Sabemos, de antemão, tratar-se de uma representação em que o nosso papel de espectador jamais irá interferir ou modificar aquilo que nos está sendo mostrado. (LEONE; MOURÃO, 1987, p. 12)

A construção de um filme é um processo articulatório entre as áreas criativas em que todas essas etapas são fundamentais para a criação de uma narrativa com sentido

e com verossimilhança<sup>1</sup>. A montagem e o desenho de som, presentes majoritariamente na pós-produção, possuem a função de unir o trabalho de todas as outras áreas criativas em uma só obra e contar a estória presente desde o início do planejamento no roteiro.

No entanto, apesar de esta ser a ordem padrão de construção de um filme, característico do modelo hollywoodiano, alguns autores discutem o benefício que um processo articulatório e cooperativo entre o som e a montagem, planejados ainda na pré-produção, podem transmitir à narrativa do filme. Para melhor compreensão, uma contextualização histórica de ambas as áreas se faz necessária.

## 2.1 PRIMÓRDIOS E POTÊNCIA DA MONTAGEM NO CINEMA

A ideia da montagem como discurso narrativo foi desenvolvido, a partir dos estudos de Edwin S. Porter, por David W. Griffith, cineasta estadunidense, responsável por experimentos e descobertas importantes para o desenvolvimento do cinema e que perduram até os dias atuais. De acordo com Leone e Mourão (1987), a potencialidade do cinema como função narrativa foi iniciada e destacada a partir do momento em que Griffith desloca a câmera para outros ângulos e não, somente, do ponto de vista do espectador. Estabelecida esta potência, o cineasta iniciou suas experimentações não só através do poder da justaposição de dois planos, mas como as possibilidades de narrativa e emoções por meio da manipulação dos quadros individuais. Para compreender os objetivos e resultados que podem ser alcançados através da montagem, primeiramente é imprescindível se atentar à técnica da montagem propriamente dita. Para Jacques Aumont (1995), a montagem é o conjunto de operações que envolve seleção, agrupamento e junção. A partir das tomadas de gravações, o material bruto é encaminhado para a sala de edição e ordenado a partir de três etapas primordiais:

1ª - Uma seleção, no material bruto, dos elementos úteis (os que são rejeitados constituem os cortes). 2ª - Um agrupamento dos planos selecionados em uma certa ordem (obtem-se, assim, o que é chamado uma "primeira continuidade" ou, no jargão da profissão, um "copião"). 3ª - Finalmente, a determinação, em nível mais preciso, do comprimento exato que convém dar a cada plano e raccords entre esses planos. (AUMONT, 1995, p. 54).

A justaposição e a duração necessária para cada plano serviram como objeto de estudo, a partir da análise dos filmes de Griffith, para três grandes cineastas soviéticos:

---

<sup>1</sup> Verossimilhança significa algo que é verossímil, ou seja, algo que está em conformidade, em palavras cinematográficas, com a narrativa criada para um determinado filme. Portanto, mesmo que um determinado elemento no filme não seja verossímil com o mundo real, ele pode ser verossímil com a realidade imaginada para uma obra cinematográfica.

Lev Kulechov, Vsevolod Pudovkin e Serguei M. Eisenstein. Como lembra Canelas (2010), estes autores trabalharam com o objetivo de criar teorias da montagem e pesquisar mais sobre este elemento como produção de sentido e discurso narrativo.

Pudovkin e Kulechov são os cineastas responsáveis pela experiência da justaposição de dois planos que sustentou a teoria conhecida como Efeito de Kulechov. Para apresentar essa experiência, os cineastas intercalaram um plano neutro e inexpressivo de um ator com outros três planos separadamente: um prato de sopa em cima da mesa, um caixão com uma mulher morta e por último o plano de uma criança brincando com um boneco. E após exibir para o público, a sequência do ator foi interpretada de três formas distintas: um homem faminto, um marido triste e um homem com olhar de ternura para a criança, respectivamente. A experiência destes dois cineastas pode ser concluída a partir da seguinte visão:

Como princípio básico da montagem, nesta etapa do processo, o plano isolado, peça incompleta da ação, constitui uma espécie de unidade material, possível de análise e decomposição, com a qual se trabalha para moldar a estrutura concreta do filme. Durante o processo de montagem, esse material está sujeito à vontade das autorias, que podem, por exemplo, realizar escolhas para concentrar a ação em um tempo determinado. Em suma, a montagem, enquanto fator estruturante, pode interferir na representação conseguida pelas imagens que forma o plano, e, conseqüentemente, alterar aspectos fundamentais dessa representação, conferindo ao fotográfico sentidos que ele não possuía antes. (LEONE; MOURÃO, 1987, p. 50).

O cineasta soviético Eisenstein também foi responsável por diversas teorias que, ainda hoje, são muito utilizadas em análises fílmicas para explicar determinada escolha de quadro, que podem ser baseadas, por exemplo, no tempo, ritmo e tom da cena. Canelas (2010) lembra os cinco tipos de conceito de montagem criados por Eisenstein. O primeiro deles é a montagem métrica que possui como fator principal o comprimento dos fragmentos, ou seja, a duração do plano. Esta montagem se organiza de forma mais técnica, sem tanta produção de sentido à narrativa. O segundo conceito é o de montagem rítmica que é a junção da montagem métrica, mas levando em consideração o que está presente dentro do quadro. A respeito da montagem tonal, correspondente ao terceiro tipo de conceito, são levados em consideração os conceitos da montagem rítmica mais o tom emocional do fragmento, ou seja, qual o sentimento e sensação que aquele plano acrescenta à narrativa. O quarto tipo de montagem é a montagem overtoneal caracterizada pela soma das outras três técnicas de montagem com o acréscimo de conflitos de tons. Esta montagem se destaca pela oposição dos planos em relação à emoção que cada um expressa. E finalmente, o quinto conceito, chamado de montagem intelectual, é definido

pela inserção de ideias dentro de uma sequência com alta carga emocional, muitas vezes feita através de choques entre planos distintos que unidos dão um sentido intelectual à narrativa e, conseqüentemente, um maior impacto no público. De acordo com Leone e Mourão (1987) Eisenstein defendia que a justaposição de duas cenas deveria ser guiada através de cortes causadores de conflitos, fazendo com que na mente do espectador seja criado um terceiro sentido a partir da união dos dois planos individuais.

Como visto acima, uma das principais formas de construir uma narrativa por meio da montagem é através do corte, uma vez que ele contribui fortemente para o ritmo de uma sequência. Como explica Ken Dancyger (2003), o montador a partir do processo de compreender uma narrativa e suas particularidades, poderá transferir e moldar o sentido apropriado à sequência a fim de, por meio da montagem, elucidar e destacar a narrativa em questão, mais do que confundir o espectador. Diante disso, os montadores estudam e adquirem o conhecimento de onde, quando e, principalmente, o porquê cortar uma cena. Com base neste princípio, Murch (2004) criou a chamada Regra dos Seis que ele utiliza na montagem dos seus filmes:

O corte ideal (para mim) obedece simultaneamente aos seis critérios que se seguem: 1) reflete a emoção do momento; 2) faz o enredo avançar; 3) acontece no momento "certo", dá ritmo; 4) respeita o que podemos chamar de "alvo de imagem" (eye trace) - a preocupação com o foco de interesse do espectador e sua movimentação dentro do quadro; 5) respeita a "planaridade" - a gramática das três dimensões transpostas para duas pela fotografia (a questão da linha de eixo, stage-line, etc.); e 6) respeita a continuidade tridimensional do próprio espaço (onde as pessoas estão na sala e em relação umas com as outras). (MURCH, 2004, p. 29).

A partir desta regra, o autor organiza seu processo de montagem e faz uma seleção criteriosa de quando cortar planos em seu filme. Murch (2004) reitera, ainda, que se for necessário sacrificar um desses seis elementos é aconselhável começar do último para o primeiro, uma vez que a emoção, o avanço do enredo e seu ritmo ocupam um lugar privilegiado na obra cinematográfica.

Durante muitos anos, todas essas teorias e técnicas de montagem permaneceram de forma analógica. Nos primórdios do cinema, eram editoras, mulheres, as responsáveis por cortar, separar, juntar e testar as imagens das películas de filme, executando uma função similar ao de costura, em que os planos são, figurativamente, costurados e se transformam em um só filme, harmônico e narrativo.

No primeiro quarto do século XX, a sala do editor de um filme era um lugar tranquilo, equipado apenas com uma enroladeira, uma tesoura, uma lente de aumento e a certeza de que a distância da ponta do nariz aos dedos de uma mão esticada representava mais ou menos três segundos. Naqueles dias manuais, pré-mecânicos – aproximadamente de 1900 a 1925 – a sala de corte era uma

alfaiataria tranquila onde o tempo era medido pelo pano. (MURCH, 2004, p. 81).

De acordo com Walter Murch (2004), a Moviola, máquina de montagem utilizada na era mecânica, foi rejeitada diversas vezes por editores da época pré-mecânica com o argumento dela ser muito cara, barulhenta e pouco prática. Apesar de a Moviola oferecer a possibilidade de os editores estudarem os movimentos das imagens quadro a quadro, eles a viam mais como um empecilho do que como uma vantagem. Esta mentalidade é compreensível uma vez que o consumo do cinema nesta época era muito baixo e a sociedade ainda não havia instaurado o cinema como uma arte cultural.

No começo do século XX, como se sabe, o cinema era considerado uma atração popular menor, sem importância artística alguma, consistindo basicamente de mero passatempo sem valor cultural para plateias ignorantes e, em sua maioria, analfabetas. (CARREIRO, 2018, p. 39).

Além disso, de acordo com o Rodrigo Carreiro (2018), no período do cinema silencioso (1895-1927) os cineastas buscavam atrair a atenção dos espectadores por meio da música tocada por pianistas e orquestras durante a exibição de um filme. Paralelamente a isso, a indústria cinematográfica se apoiava no avanço tecnológico para buscar formas de aperfeiçoar o som e incluí-lo no ato de produção de um filme.

De acordo com Walter Murch (2004, p. 83), a Moviola “seria provavelmente relegada a uma nota de pé de página na história do cinema, não fosse por uma fortuita descoberta tecnológica em 1927: o som”. O surgimento do cinema sonoro, com a sincronização das imagens e do som, foi decisivo para a implementação da edição mecânica, utilizando a Moviola, uma vez que a partir do som síncrono se tornava praticamente impossível sustentar uma edição manual e pouco prática.

O som – o cinema falado – foi o cavalo-de-tróia introduzido na estrondosa era mecânica da edição. Nenhuma lente de aumento ou regra de três segundos podia ajudar o editor a fazer leitura labial daqueles quadros silenciosos, e a Moviola de “duas cabeças” (som e imagem) adentrou o reduto das produtoras, onde ela e suas herdeiras europeias mais sofisticadas – as alemãs Steenbeck e KEM, a italiana Prevost e a francesa Moritone – vêm reinando desde então. (MURCH, 2004, p. 82)

Perante o exposto, a seguir veremos como o surgimento sonoro contribuiu para o desenvolvimento do cinema. Além disso, será apresentado o som como função dramática, ou seja, a responsabilidade da trilha sonora no que diz respeito à emoção, ao avanço no enredo e o ritmo do filme.

## 2.2 A EVOLUÇÃO E A FUNÇÃO DRAMÁTICA DO SOM

Assim como a montagem, o som é essencial na produção de sentido que a narrativa planeja atingir. “A construção dos sons no filme progride simultaneamente aos acontecimentos, pensamentos, ambientes da história e as transformações do personagem” (OPOLSKI, 2009, p. 49). Para compreender a função narrativa do som no filme, abordaremos antes o contexto histórico do som no cinema e seus termos técnicos.

De acordo com o Rodrigo Carreiro (2018), o cinema nunca foi mudo, uma vez que no início a maioria dos filmes possuíam um acompanhamento musical, feito por um pianista ou por uma orquestra, durante a exibição em tempo real. A partir disso e com a indústria cinematográfica se consolidando, houve uma preocupação em desenvolver uma padronização sonora para a narrativa, escolhendo e separando, na partitura, os trechos musicais ideais para cada tipo de cena do filme.

A mais intensa dessas tentativas tomou forma com as chamadas *cue sheets*, ou livros de partituras, que indicavam, aos músicos encarregados de acompanhar as projeções, dezenas de trechos musicais adequados para determinados tipos de cenas (romance, comédia, tensão, perseguição, ação física etc.) Em 1909, a Edison Company já distribuía um livro chamado *Suggestion for music*, com partituras que acumulavam dicas não apenas sobre como deveria soar a atmosfera de determinadas cenas, mas também momentos de ênfase, ritmos e andamentos. (CARREIRO, 2018, p. 41)

A partir de meados de 1920, os primeiros resultados do desenvolvimento técnico sonoro começaram a surgir, como aparelhos que possibilitavam uma construção e sincronização prévia do som no filme. No entanto, estes equipamentos ainda possuíam grandes problemas técnicos. De acordo com o Rodrigo Carreiro (2018), a intensa competição entre as empresas produtoras de som fez com que a tecnologia avançasse cada vez mais rápido, fazendo com que durante este contexto, *O cantor de jazz* (Crosland, 1927)<sup>2</sup>, o primeiro longa-metragem sonoro, fosse estreado em 1927 atraindo a atenção dos espectadores e dos produtores de cinema. Foi a partir deste momento que as indústrias cinematográficas começaram a atribuir uma relevância à utilização do som em suas produções.

No entanto, por conta das diversas dificuldades técnicas da época, houve quem criticasse esta nova tendência cinematográfica se baseando no argumento de que a montagem apenas das imagens era suficiente para o cinema, sendo necessário que cineastas como Sergei Eisenstein, interferisse com o propósito de pensar em uma nova maneira de utilizar a potência do som de forma estratégica e não somente como um apoio

---

<sup>2</sup> O Cantor de Jazz, no título original *The Jazz Singer*, foi dirigido por Alan Crosland.

ao que já aparecia nas trilhas de imagem. A partir da reflexão e dos estudos referentes ao emprego do som nas obras cinematográficas, novas teorias e sabedorias a respeito da trilha sonora foram sendo construídas e colocadas em prática. Além disso, com o passar dos anos e com a melhoria dos aparelhos sonoros foi possível ir ajustando os problemas técnicos e conferindo cada vez mais importância à função narrativa do som no filme. As possibilidades da utilização do som se mostraram tão benéficas na construção de uma obra cinematográfica que foi necessário a criação de uma nova profissão que fosse responsável pela concepção estratégica do som em uma narrativa: o *sound designer*. O termo *sound designer* descrito por Rodrigo Carreiro como o “profissional responsável por conceber, planejar e executar um projeto criativo que permitisse ao filme extrair da banda sonora todo o potencial que ela poderia oferecer” (2018, p. 75), surgiu pela primeira vez em 1979 pelo editor e compositor Walter Murch para o filme *Apocalypse Now*<sup>3</sup>, em que ele foi o responsável pela edição de som e imagem.

Murch passara um ano inteiro concebendo e montando o som do épico de guerra. Ele gastou outro ano trabalhando na montagem visual e foi capaz de entregar um trabalho paradigmático. A sequência de abertura – o delírio de um militar drogado num quarto de hotel vendo uma floresta de palmeiras pegando fogo e confundindo o ruído de um ventilador com os voos de helicópteros – permanece até hoje entre os usos mais criativos de som que se pode imaginar. Nela, o ruído ritmado das pás dos helicópteros circula pela sala de exibição, envolvendo o espectador completamente dentro da ação narrativa. (CARREIRO, 2018, p. 75)

A partir do desenho sonoro, o som ganha uma função muito mais complexa e significativa do que somente se adaptar e auxiliar às imagens, uma vez que a importância dramática do som começa a alcançar uma relevância narrativa maior nas produções cinematográficas. Dessa maneira, com a possibilidade de experimentar novos formatos de produção narrativa de um filme, o cinema foi aos poucos se consolidando e a sociedade passou a consumir cada vez mais este entretenimento. Com base nisso, as indústrias cinematográficas viram novamente uma oportunidade de crescimento e começaram a aperfeiçoar seus equipamentos e buscaram estar sempre a frente de suas concorrentes, que surgiam de forma exponencial. O passar dos anos e este movimento em torno do cinema ocasionou em grandes avanços tecnológicos que levaram a indústria cinematográfica para uma nova forma de produzir e pensar seus filmes: a Era Digital.

Com base nisso, os filmes podiam, agora, ser editados eletronicamente, ou seja, através de softwares. De acordo com Walter Murch (2004), o ano de 1995 foi o

---

<sup>3</sup> *Apocalypse Now* é um filme de 1979, dirigido por Francis Ford Coppola.

último ano em que os filmes editados mecanicamente foram igualados aos editados de forma digital. Essa mudança pode ser observada de forma prática por meio do Oscar<sup>4</sup>:

Em todos os anos subsequentes, a quantidade de filmes editados em sistemas digitais cresceu, enquanto a montagem mecânica foi proporcionalmente diminuindo. Até 1995 nenhum filme com edição digital havia ganhado um Oscar de melhor edição. No entanto, desde 1996 todos os vencedores foram editados digitalmente, com notável exceção, de *O resgate do soldado Ryan* em 1998. (MURCH, 2004, p. 9)

A partir do desenvolvimento de programas de edição, o processo de montagem vivenciou evoluções positivas. Quatro dessas vantagens são descritas por Walter Murch (2004), como a maior rapidez, uma vez que todo o processo de montagem é simplificado e as decisões tomadas pelo editor podem ser executadas a partir de um clique no *mouse*. A possibilidade de o diretor rever o material bruto, já que este não é danificado e é reservado em um local seguro e acessível. O uso sofisticado do som, visto que programas de edição digitais permitem o manuseio simultâneo de diversas faixas de som, bem como possibilita a alteração e variação de volume e de ajustes sonoros similares ao realizado na mixagem. E por último, é destacado a integração com efeitos especiais eletrônicos, dado que os sistemas digitais permitem o uso de transições e recortes nos quadros que poderão ser vistos e avaliados instantaneamente.

Todos esses avanços fizeram com que a produção cinematográfica chegasse aos dias atuais, século XXI, com uma tecnologia que permite uma nova forma de fazer a captação, edição e mixagem sonora, oferecendo uma ampla liberdade criativa, tornando essencial o estudo sobre a atual produção sonora, em seus termos técnicos e suas potências.

De acordo com o Rodrigo Carreiro (2018), a trilha sonora é o conjunto completo de sons no filme composto pela voz, pelos ruídos e pela música, sendo a voz o elemento mais importante da banda sonora.

A percepção humana, por razões fisiológicas e, sobretudo, semânticas, tende a dirigir a atenção das pessoas para a voz, procurando intuitivamente compreender o que está sendo dito. Pensando nisso, os *sound designers* cuidam para que, na mixagem, a voz seja normalmente ouvida em volume acima dos demais componentes da trilha sonora. (CARREIRO, 2018, p. 25)

O objetivo que se busca com os diálogos é a clareza na mensagem que está sendo transmitida para o espectador e sua função dramática na narrativa. A edição da voz

---

<sup>4</sup> Importante evento de premiação do cinema mundial fundada em Los Angeles no ano de 1927, com o objetivo de reconhecer anualmente obras cinematográficas com excelência em sua produção.



deve ser feita de forma primorosa e ponderada, uma vez que “o som da voz humana é tão rico em detalhes, que mudanças sutis, como escolha de palavras com menos transientes de ataques, auxiliam na construção do caráter do personagem” (Opolski, 2009, p. 24). Já os ruídos são os elementos responsáveis pela ambientação do filme e possuem, na maioria dos casos, uma função de caráter mais realista, satisfazendo o olhar do espectador quando determinado movimento na imagem é acompanhado, corretamente, do seu som natural. Dessa maneira, “ruídos de motores, tráfego, pessoas, animais e outros objetos que se movem são escutados normalmente, como se estivéssemos olhando para uma janela da vida real.” (CARREIRO, 2018, p. 23). Esses sons são utilizados para envolver o espectador na narrativa do filme, transportando-o totalmente ao espaço ficcional construído. “Quando bem utilizados, o som pode contribuir discreta, mas decisivamente, para transmitir sensações de personagens e informações não verbais que tornam o filme bem mais complexo e interessante” (CARREIRO, 2018, p. 27).

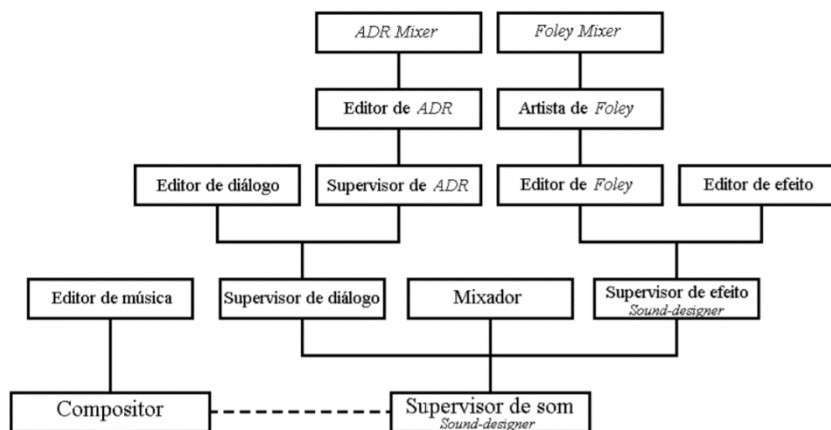
O terceiro elemento constituído na trilha sonora e presente no cinema mesmo antes dos diálogos e ruídos, por meio de orquestras e pianistas, é a música, que “busca sugerir ao espectador uma leitura emocional (tristeza, saudade, euforia, desespero, tensão, angústia etc.) para cada cena” (CARREIRO, 2018, p. 27). A partir da união destes três elementos sonoros é possível construir um som que será aplicado de maneira estética e narrativa focando na produção de sentido nas histórias das obras cinematográficas.

Para entender de forma mais aprofundada como esses sons são planejados, é essencial compreender dois termos muito utilizados no cinema, são eles os sons diegéticos e extradiegéticos. De acordo com Flôres (2013), o som dito diegético é aquele que ocorre dentro da narrativa fílmica ficcional, ou seja, que está presente na história do filme. Uma música que um personagem está escutando em um plano e o espectador também a escuta, é um som dito diegético porque está presente dentro do enredo daquele personagem. Já o som extradiegético é aquele que não está inserido no contexto da ação. A aplicação desse som é utilizada, por exemplo, para intensificar um tom mais dramático ou cômico à uma cena, mas sem que os personagens da cena também o escutem. “Os sons diegéticos parecem tão naturais que não são notados como meios de manipulação da criação cinematográfica. O espectador não percebe a banda sonora como algo à parte da banda visual” (FLÔRES, 2013, p. 55).

Com base no modelo hollywoodiano de divisão de trabalho, consolidado na maior parte do mundo e utilizado no filme *Baby Driver* que é o objeto desta pesquisa, em cada segmentação da trilha sonora possui uma equipe responsável pelo processo de

produção e pós-produção do som, todos com o objetivo de construir uma sonoridade que dialogue com a temática e a dinâmica de uma narrativa específica. Debora Opolski (2009) elaborou um organograma das atividades praticadas pelos profissionais de som que exemplifica essa segmentação da equipe:

**Figura 1** - Funções desempenhadas na pós-produção



**Fonte:** Debora Opolski (2009, p. 20) <sup>5</sup>

Como é possível perceber na figura 1, toda essa cadeia se inicia a partir da concepção estratégica do som realizada pelo *sound designer*, sendo ele o responsável por supervisionar o andamento de todas as outras camadas dos profissionais de som. De acordo com Debora Opolski (2018, p. 184), a pós-produção é o momento em que novos elementos são produzidos e incorporado na narrativa do filme:

De acordo com Wyatt o termo pós-produção de som refere-se à parte do processo de produção que lida com a edição, a mixagem e a masterização da trilha sonora. Dentre os objetivos da pós-produção, Wyatt cita:

- 1) Melhorar o fluxo da narrativa, localizando o espectador em relação ao ambiente ao tempo e ao período através do uso do diálogo, da música e dos efeitos sonoros.
- 2) Adicionar impacto.
- 3) Completar a ilusão de realidade e perspectiva através do uso de efeitos sonoros e recriando a acústica do ambiente natural na mixagem, usando equalizadores e *reverbs* artificiais.
- 4) Completar a ilusão de irreabilidade e fantasia através do uso de desenhos sonoros específicos e efeitos processados.
- 5) Completar a ilusão de continuidade em cenas que foram gravadas descontinuamente.

<sup>5</sup> Disponível em:

[https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/19870/Dissert\\_Debora%20Opolski%20completa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/19870/Dissert_Debora%20Opolski%20completa.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 07/03/2021

- 6) Criar ilusão de profundidade e espacialidade situando os elementos sonoros no estéreo/*surround*.
- 7) Corrigir problemas do som direto editando ou substituindo diálogos na pós-produção e usando processadores na mixagem para aumentar a clareza do som e diminuir ruídos indesejáveis.
- 8) Entregar a trilha sonora final com as corretas especificações e formatos (OPOLSKI, 2009, p. 19)

Para atingir estes objetivos, a pós-produção conta com dois elementos dentro da edição de som que serão essenciais para compreender a análise das sequências no capítulo 4, são eles os *Foleys* e os Efeitos sonoros. Os *Foleys* são elementos sonoros construídos de forma manual em um estúdio próprio com o objetivo de sincronizar ruídos de movimentos humanos com a imagem.

Definindo *Foley* como os sons resultantes da ação do ser humano, esses movimentos sonoros são divididos em três grupos: (steps) passos, (clothes) roupas e (props) objetos de cena. Juntos os sons formam um contraponto, criando a ambiência sonora da ação principal e auxiliando na construção da ficção. (OPOLSKI, 2018. P. 194)

O artista de *Foley* possui a responsabilidade de escolha dos objetos que serão utilizados para construir determinando som, prezando por uma escolha assertiva do material a ser utilizado, sua textura e seu timbre. Todas essas decisões impactam na carga emocional do filme e são capazes de alterar ou enfatizar uma narrativa, uma vez que a captação exclusiva desses sons permite a conquista de um som com função estética e dramática, possuindo a oportunidade de manipulação deste som a fim de atingir o propósito da narrativa. Já os efeitos sonoros são todos aqueles sons que não são, necessariamente, construídos simultaneamente à imagem. Ainda de acordo com a autora (OPOLSKI, 2018, p. 199), os efeitos sonoros são divididos em três categorias: os *backgrounds*, os *hard effects* e os *sound effects*. O *background* é composto por sons ambientes, com a função de ambientar uma cena e reforçar a verossimilhança do filme. Portanto, se uma cena está se passando em uma cidade é comum que o *background* seja composto por sons dinâmicos, tumultuados e frenéticos para transmitir a sensação de uma vida urbana, diferentemente se a cena fosse ambientada em um local onde a natureza prevalece.

Em momentos de muita ação, os sons ambientes podem ficar em segundo plano. Porém, nas cenas específicas em que a imagem está situando o espectador na cena, o ambiente ganha espaço para demonstrar a riqueza da construção de vários sons ou a simplicidade de um som bem escolhido. (OPOLSKI, 2018, p. 201)

Os *hard effects* são os efeitos que não são produzidos pelo homem e que se tornam difíceis de serem construídos sincronicamente pelos artistas de *foley*, como máquinas, barulho de carros e tiros. É importante destacar que a escolha assertiva do efeito que será utilizado é primordial para que a narrativa do filme atinja seu objetivo. Assim como os demais sons da trilha sonora, caso seja selecionado um *hard effect* que não harmonize com a imagem e com a narrativa, a obra cinematográfica pode ser impactada de forma negativa.

Para a edição, utilizamos sons provindos de basicamente quatro meios: (1) gravações realizadas especificamente para o filme, cuja necessidade for comprovada no *spotting*; (2) bancos de som próprios; (3) bancos disponíveis no mercado para compra, tais quais: Hollywood Edge e Sound Ideas; (4) sons captados pelo técnico de som direto. (OPOLSKI, 2018, p. 205)

E por último, os *sound effects* são efeitos que não remetem a um objeto da imagem, não sendo possível de serem atrelados a algo físico. Esses efeitos são utilizados puramente com o objetivo de construir um clima em determinada cena. Portanto, estes sons são utilizados com objetivos semelhantes a música: contribuir com o efeito dramático e narrativo de uma situação. Os *sound effects* possuem a possibilidade de serem utilizados da forma a seguir:

(1) Em conjunto com efeitos visuais diversos para reforçar momentos de irrealidade; (2) sublinhando títulos, cartelas e créditos, para estabelecer sonoridades temáticas relacionadas à história do filme; (3) reforçando *foley* e *hard-effects* para adicionar impacto e reforçar climas de suspense, tensão, alegria etc. (OPOLSKI, 2018, p. 208)

Com a categoria de edição de som concluída, a última etapa é a mixagem sonora, responsável por ordenar o som com as imagens adequadamente, controlando a correta harmonia entre a banda sonora e a banda de imagens. Quando bem administrado e planejado, o som “ajuda a guiar o olho do espectador e induz a sentimento, sensações e emoções que, sem ele, talvez permanecessem ausentes” (CARREIRO, 2018, p. 21).

Todas essas etapas possuem como objetivo fundamental absorver o que há de melhor em cada trilha sonora e aprimorar a potência dramática do som, a fim de contribuir com o propósito narrativo do filme.

### **2.3 A RELAÇÃO ENTRE SOM E MONTAGEM NA NARRATIVA**

A partir da observação do contexto histórico e das funções atribuídas a montagem e ao som em uma obra cinematográfica, é notável que ambas as áreas criativas possuem grande potência narrativa quando relacionadas. A arte do cinema se constitui

através da relação de diversas áreas criativas, nesta pesquisa representadas pela montagem e pelo desenho de som.

De acordo com Michel Chion (1990) a relação entre som e imagem se dá através do “contrato audiovisual”. Ou seja, a partir do momento em que som e imagem são colocados em conjunto, isto é, sobrepostos, há uma selagem dos dois elementos e a partir de então não podem mais ser vistos de forma separada, uma vez que a união entre esses dois pontos originou um terceiro sentido único a sequência. O autor defende a importância narrativa que ambos os elementos possuem em um filme, unindo os termos “áudio” e “visão”. A audiovisualização é, para o autor, um elemento único, é o momento em que som e imagem são conectados e, dessa forma, inseparáveis. Para analisar o som de uma determinada cena é necessário considerar os elementos compostos pela imagem, tal como composição, ângulo, fotografia, enquadramento etc., assim como para analisar a imagem de uma determinada cena é necessário considerar o som presente nela e o que ele evoca. Ambos se complementam e, dessa forma, produzem um sentido único e singular à narrativa, diferentemente do que poderiam transmitir caso fossem analisados de forma separada.

Essa relação entre o som e a montagem pode ser compreendida, principalmente, por meio do ritmo empregado em uma determinada sequência. De acordo com Ken Dancyger (2003), o ritmo se baseia em algumas escolhas criativas que auxiliam na construção de sentido da narrativa, tal como a duração dos planos, isto é, entender qual é exatamente o tempo que determinado plano deve permanecer na tela a fim de manter o ritmo ideal da sequência e fazer com que o espectador consiga absorver as informações presentes no quadro. Outra escolha criativa é referente aos modelos de transição escolhidos entre duas cenas, em outras palavras, compreender a carga narrativa que as transições possuem e determinar o momento ideal para a inserção de cada uma delas, assim como distinguir o sentimento que um corte seco pode causar no ritmo da narrativa. Além disso, é necessário estar atento à estrutura emocional de uma encenação, ou seja, o montador precisa compreender o sentimento que a cena deve transmitir ao espectador e dessa forma, conscientemente, optar por um corte ou pela permanência do plano por mais tempo. De acordo com Walter Murch (2004), o ritmo em um filme é o terceiro fator mais importante no momento de decidir um corte na narrativa. Este ritmo está atrelado à emoção e história da obra cinematográfica, fazendo com que esses três elementos estejam conectados e avancem juntos na trama. “Quando um filme tem um ritmo apropriado, a

montagem parece ser sem-emenda e nós ficamos totalmente envolvidos com os personagens da história.” (DANCYGER, 2003, p. 383).

Além dos elementos relativos à imagem, esse ritmo é proporcionado, principalmente, pela sincronia entre som e imagem. “Um ponto de sincronização é, numa cadeia audiovisual, um momento saliente de encontro síncrono entre um momento sonoro e um momento visual” (CHION, 1990, p. 51). Ou seja, é o momento em que o conteúdo imagético presente no quadro se une, plenamente, com o som escolhido para aquela cena. Essa união pode ser representada pelos diálogos, efeitos sonoros e pela música.

A sincronização exerce um papel fundamental no processo de estabelecer nossa identificação com o filme, nos dando a impressão de que os sons emanam do mundo da tela (*diegesis*). Essa função é fundamental para orientar nossa relação com a tela e as possíveis flutuações entre sons que temporariamente têm presença fora dela. O sincronismo é a simultaneidade de acontecimentos ou fenômenos, no caso do cinema, entre os áudios difundidos pelas caixas de som e a tela que mostra as imagens visuais em movimento. A simultaneidade dessas duas ocorrências no mesmo limite de tempo e espaço (embora, na realidade, advindos de pontos diferentes) produz a mesma sensação que temos ao percebermos as coisas presentes no nosso mundo. (FLÔRES, 2013, p. 39).

A relação entre o som e a imagem busca provocar emoções distintas daquelas que são obtidas em filmes silenciosos. Esta sensação pode ser descrita, de acordo com Michel Chion (1990) a partir do termo “valor acrescentado” que significa o valor que determinado som, seja descrito através do diálogo, efeito sonoro ou música, pode transferir à uma imagem, ou seja, por meio do som conseguimos intensificar uma ação, evocar um sentimento e acentuar o sentido de um plano ou sequência. Quando obtido através da música, o valor acrescentado pode transmitir determinada sensação a cena, como por exemplo, “[...] a sua participação na emoção da cena, dando o ritmo, o tom e o fraseado adaptados” (CHION, 1990, p. 14), essa forma é nomeada de música empática, uma vez que compartilha dos sentimentos da cena e é, de acordo com o Rodrigo Carreiro (2018), uma das funções mais utilizadas em um filme, a fim de sublinhar as emoções de um personagem.

Apesar da potência narrativa vista entre o som e a montagem, esta relação não fora viável durante alguns anos, uma vez que a tecnologia ainda em crescimento não dispunha dos equipamentos necessários para a construção de um som independente focado na produção de sentido, fazendo com que este se limitasse à auxiliar à imagem na tela. No entanto, com base na evolução da tecnologia, juntamente com um novo público, agora mais distintos, uma nova relação, focada na produção de sentido narrativo, entre o som e a montagem se fez presente.

De acordo com Debora Opolski (2009), todas as inovações referentes ao processo de edição e ao processo de construção de narrativa foram positivas tanto para os profissionais relacionados ao som quanto para os montadores, uma vez que novos experimentos se tornaram possíveis e otimizaram a produção de um filme. Portanto, a partir de todos esses avanços tecnológicos, além do progresso técnico e a miniaturização dos equipamentos, novas formas de consumo e de expressão através do audiovisual foram surgindo, assim como o vídeo. O vídeo se apresenta como uma combinação, como uma mescla e como uma fusão de diversos elementos, texturas e cores.

Talvez por influência das formas padronizadas de exibição cinematográfica e televisual, a obra videográfica foi nos seus primórdios, encarada como um trabalho singular, que se podia ver na tela de um monitor, seja no ambiente doméstico ou na sala pública. Mas logo ficou claro que, ao contrário de outras formas expressivas, o vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações. (MACHADO, 2004, p. 12-13)

Em consonância com Arlindo Machado, Philippe Dubois (2004, p. 71) caracteriza o vídeo como “o ato mesmo de olhar”, ou seja, o vídeo se torna uma nova ferramenta de transmitir a arte por meio de uma ideia e pensamento, reforçando a potencialidade do vídeo para além de suas características técnicas e focando no vídeo como um novo modo de pensar a sociedade.

Podemos dizer que o vídeo está presente em todas as outras artes da imagem. Seja qual for seu suporte e seu modo de constituição, todas elas estão fundadas no princípio infra-estrutural de "eu vejo". Ou seja, se por um lado o termo "vídeo" não é uma raiz, um centro, um objeto específico identificável, nem por isso deixa de ser, enquanto verbo, a expressão de uma ação que, ela sim, está na raiz mesma de todas as formas de representação visual. Assim, mesmo que não se constitua, conceitualmente, num corpo próprio, o "vídeo" é o ato fundador de todos os corpos de imagens existentes. (DUBOIS, 2004, p. 71-72)

De acordo com Arlindo Machado (1993, p. 8) “o discurso videográfico é impuro por natureza”, ou seja, apesar de ter nascido a partir de uma edição mais fragmentada, veloz e sobreposta de informações, não possui regras ou convenções, ele busca representar expressões artísticas a partir de uma mistura eloquente de informações, de forma híbrida à sua época e sociedade.

Tudo, no universo das formas audiovisuais, pode ser descrito em termos de fenômeno cultural, ou seja, como decorrência de um certo estágio de desenvolvimento das técnicas e dos meios de expressão, das pressões de natureza socioeconômica e também das demandas imaginárias, subjetivas, ou, se preferirem, estéticas de uma época ou lugar. (MACHADO, 1993, p. 9)

Com base em sua hibridização com as demais formas de expressão culturais, “nos anos 80 o vídeo e o cinema iniciaram um diálogo intenso” (FARO, 2010, p. 4), momento em que determinadas características da linguagem referente ao vídeo foram incorporadas ao cinema, fazendo com que a linguagem cinematográfica, antes estabelecida com um discurso clássico, se transformasse.

No período em que as narrativas em filme e vídeo eram formas culturais populares para grandes massas de público nos níveis internacional e nacional, a linearidade como um princípio narrativo era fundamental. Os códigos da narrativa linear - o objetivo do personagem principal, o antagonista tão superior em seu contra-objetivo que fazia do protagonista um herói, a trama linear variando do ponto ao contraponto com velocidade acelerada e, é claro, a inevitável resolução que justificava tudo o que acontecia - são portáteis, movendo-se de uma história para outra, transportavam forma de um país para outro, de um meio de comunicação para outro. Esse sistema de contar histórias é necessário em um período de público de massa. (DANCYGER, 2003, p. 412-413)

Portanto, os cineastas “experimentavam essa nova linguagem a partir de sua possibilidade de desestruturar e romper a narrativa clássica estabelecida pela indústria cinematográfica.” (FARO, 2010, p. 10). Linguagem esta baseada em uma edição fragmentada a partir de uma lógica temporal não necessariamente narrativa, a utilização disruptiva de espaço e perspectiva do enquadramento, a textura da imagem e seu efeito narrativo. De acordo com Paula Faro (2010), por volta dos anos noventa, a relação entre vídeo e cinema já estava mais consolidada e novos cineastas foram aderindo a essa nova linguagem narrativa, assim como novos meios foram sendo inseridos neste contexto de produção cinematográfica, bem como o videoclipe.

O videoclipe surgiu como uma forma promocional de divulgar o trabalho musical de cantores e bandas. No entanto, de acordo com Paula Faro (2010), este formato deixou de ser uma obra meramente promocional e passou a transmitir narrativas com novos significados e a permitir experimentos visuais expressivos.

O processo de realização do videoclipe tornou-se mais sofisticado tanto na produção como no uso dos procedimentos de criação que antes não eram utilizados por esse meio. Os efeitos especiais realizados na pós-produção e os efeitos de edição característicos do vídeo, como o reverse, a alteração na velocidade da imagem, a sobreposição de imagem, o chromakey, assim como a criação de histórias e personagens que fogem à necessidade figurativa de caráter narrativo do cinema são alguns exemplos. O videoclipe se apresenta com características muito mais plásticas e rítmicas, assim como com a tendência a uma organização não linear dos planos para criar seu universo. (FARO, 2010, p. 15)

A utilização de outras artes como o cinema, a televisão e a videoarte na construção das características de um videoclipe se tornaram frequente. Portanto, alguns



diretores começaram a aplicar os conceitos do videoclipe em suas obras cinematográficas, conceitos estes focados principalmente no sentimento que o filme pretende transmitir, transformando a forma como a montagem e o som podem ser utilizados.

Aqui estão os primeiros elementos estilísticos do videoclipe. A base do formato é a música. A narrativa é o menos importante, o sentimento é o mais importante. Do ponto de vista da montagem, isso traduz-se em fazer o jump-cut mais importante do que o corte contínuo. Também implica na centralidade do ritmo. Dado o baixo quociente de envolvimento da narrativa, é no ritmo que está o papel da interpretação. Consequentemente, o ritmo torna-se a fonte da energia e de novas justaposições que sugerem anarquia e criatividade. (DANCYGER, 2003, p. 193)

De acordo com Paula Faro (2010), assim como o cinema e o vídeo, o videoclipe incorporou um estilo narrativo e estético próprio, a partir da transformação de influências externas. Ken Dancyger (2004) aborda essa nova linguagem quando apresenta o estilo MTV<sup>6</sup> de montagem e o caracteriza como uma nova forma de contar uma história visualmente. Essa montagem é representada com uma “parte narrativa, parte atmosfera, som intenso e imagem rica.” (DANCYGER, 2003, p. 194). Além disso, o autor justifica que, embora o estilo MTV não tenha uma grande utilização no cinema, ele é comumente utilizado por diretores que possuem um histórico na publicidade e incorporaram este estilo. O principal objetivo dele é provocar um sentimento a partir do estilo de montagem, além disso este estilo possui uma relação muito próxima com a música.

A música - particularmente a letra - sintetiza o sentimento humano. A mente processa o som. Foi Bergman que mais rapidamente definiu o objetivo da experiência fílmica- ela deveria ser como a música. Esta equação da música com a elevada experimentação emocional foi aplicada por Bergman para a experiência plena do filme. O som da música nesse sentido é ainda mais concentrado do que a experiência fílmica por ela mesma. E a música de uma pequena canção simples pode ser vista como uma concentração ainda maior de sentimento. Quando adicionamos a letra de uma música, que tende a ser poética, estamos dando um direcionamento para o sentimento da música. Se há um sentido de narrativa, é produzido pela letra poética. Mas repetindo: o propósito da música e da letra é dar um estado emocional definido ao sentimento que é criado. (DANCYGER, 2003, p. 195)

Ken Dancyger (2003) menciona também que o estilo MTV é mais facilmente associado em uma narrativa estabelecida de forma linear ou se, ao invés de narrativa, for visto uma série de *set pieces*, caracterizados por experiências solitárias, ou seja, sequências de um filme com um potencial similar ao de um curta-metragem, uma vez que exigem um complexo planejamento estratégico e possuem uma estrutura baseada em

---

<sup>6</sup> MTV é um canal de televisão norte-americano que transmite vídeos para um público adolescente e de jovens adultos. Os vídeos deste canal ficaram famosos por possuírem uma edição rítmica, dinâmica e focada nas emoções transmitidas, fazendo com que a montagem seja conhecida por “estilo MTV”.

começo, meio, clímax e fim. São caracterizados também por possuírem uma estética e ritmo memoráveis para a trama, podendo ou não contribuir para a narrativa do filme.

O ponto mais importante é que as implicações na montagem do estilo MTV alteram o foco do personagem e da estrutura da narrativa como um todo para o próprio set piece. Nesse sentido, o estilo MTV subverte a experiência linear e valoriza a cena sobre a sequência, um ato ou todo o filme. (DANCYGER, 2003, p. 204)

Todos esses conceitos e acontecimentos do vídeo e do videoclipe surgiram a partir da necessidade de pensar em novos formatos e em novas formas de expressão cultural. Com base nesse pensamento, novos cineastas começaram a transitar pela linguagem cinematográfica e videográfica de forma híbrida, implementando em seus filmes uma linguagem que aborda tanto os aspectos do cinema, quanto do vídeo e do videoclipe, principalmente àqueles que iniciaram sua carreira desenvolvendo peças publicitárias e alguns anos depois se tornaram cineastas. “No ambiente que estamos tratando, esses realizadores já não obedecem à concepção clássica cinematográfica e tampouco obedecem à lógica do vídeo. Eles apresentam outra proposta estética e narrativa” (FARO, 2010, p. 18).

Edgar Wright, roteirista e diretor de *Baby Driver* (2017), se caracteriza como sendo um desses cineastas, uma vez que aproxima seu filme a uma linguagem híbrida, caracterizada pela narrativa cinematográfica e videográfica. O próximo capítulo será dedicado a perceber e entender como essas características, a partir da montagem e do desenho de som, podem ser observados em *Baby Driver*.

### 3 UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE BABY DRIVER

Até o presente capítulo, foi possível compreender as mudanças sociais, tecnológicas e criativas referentes à indústria cinematográfica. A partir dessas transformações, novas formas de expressão através do audiovisual se manifestaram, impactando diretamente na forma de observar e analisar diferentes áreas criativas do cinema, assim como a montagem e o desenho sonoro. A partir deste momento, o estudo acerca do objeto desta pesquisa será aprofundado a fim de analisar quais são as particularidades da relação entre montagem e som no filme *Baby Driver*, apurando quais as possíveis implicações desta relação na narrativa do filme.

#### 3.1 PERCORRENDO A NARRATIVA GERAL

*Baby Driver* é um filme de 2017 que aborda variados gêneros como o de ação, comédia, suspense, musical e policial. O longa-metragem foi lançado no Brasil com o nome traduzido para o português “Em Ritmo de Fuga”, mas apesar desta tradução ter sido fiel ao tema tratado na narrativa, uma vez que une duas características principais como “ritmo” e “fuga”, nesta monografia será priorizado o título original “*Baby Driver*” por duas razões: a primeira é pelo fato de o título original focar no protagonista e em sua característica principal – ser um motorista<sup>7</sup>. E a segunda é o fato de o título do filme ter sido priorizado em sua forma original na maior parte dos conteúdos criados em blogs, vídeos no *Youtube* e entrevistas por críticos, estudantes e amantes de cinema, fazendo com que este título se popularizasse e apresentasse maior resultados na busca por informações acerca do filme. Uma evidência disso poderá ser encontrada no subtópico 3.3 em que foi feito um levantamento do estado da arte sobre as temáticas centrais desta pesquisa e a palavra-chave escolhida foi *Baby Driver* uma vez que o título “Em Ritmo de Fuga” não apresentava resultados nos repositórios de trabalhos acadêmicos.

Para que seja possível compreender satisfatoriamente a análise que será feita no capítulo 4 é importante descrever e entender, agora, como se apresenta a estrutura narrativa de *Baby Driver*. O longa-metragem relata a estória de Baby (Ansel Elgort), um jovem adulto que quando criança sofre um acidente de carro que o deixa órfão e com uma sequela: um zumbido no ouvido. Para conviver com esse zumbido e abafá-lo, Baby recorre à música, e, a partir desta particularidade, a trilha sonora e o ritmo do filme são ditados pelo personagem. Apesar do acidente, Baby se torna um excelente motorista e

---

<sup>7</sup> A palavra em inglês “driver”, significa no idioma português “motorista”.

para pagar uma dívida que possui com o personagem Doc (Kevin Spacey), um criminoso que está por trás de assaltos à bancos, ele se torna seu piloto de fuga e se envolve em diversos crimes. Embora possua esse envolvimento, Baby demonstra ser uma pessoa de boa índole, com princípios morais e éticos e faz de tudo para se distanciar desta realidade, principalmente após conhecer Debora (Lily James), uma garçonete, que será seu par romântico no filme. Contudo, se desvencilhar não será fácil, uma vez que ele já se relacionou com pessoas perigosas e que farão de tudo para alongar essa renúncia ao crime. Durante essas tentativas de possuir uma vida normal, a narrativa, que é estruturada de forma linear, vai apresentado as motivações, os traumas e a perspectiva de Baby, fazendo com que o espectador se identifique e se aproxime cada vez mais desta história e comece a torcer pela vitória e felicidade do protagonista.

Para que essa história pudesse existir, houve um processo criativo de todas as áreas cinematográficas. Portanto, o próximo subtópico explora parte do processo de construção deste filme para além do que podemos ver nas telas.

### **3.2 PARA ALÉM DAS TELAS**

Edgar Wright, roteirista e diretor de *Baby Driver*, é conhecido por produzir narrativas cinematográficas que destacam áreas criativas como a montagem e o som, utilizando técnicas que focam em produzir um ritmo que transmita fluidez e mantenha o público atento à narrativa. É possível associar esta escolha criativa ao início de sua carreira como publicitário, em especial, de videoclipes. Em propagandas há uma forte necessidade de manter o espectador, e possível cliente, compenetrado e atraído pela narrativa de um produto através da utilização de técnicas das diversas áreas criativas existentes na produção de uma obra audiovisual. Em *Baby Driver*, o diretor relacionou e priorizou a sincronia entre o som e a montagem de forma que tornasse, em algumas sequências, inviável separar ambas as áreas criativas. Motivo este que fez com que o filme sugerisse uma aproximação com o gênero musical e, até mesmo, possuir características narrativas e processuais de um videoclipe.

Além disso, o diretor quase abandonou sua ideia do filme por um acontecimento ocorrido ainda no início de sua carreira em 2003. Em um momento de bloqueio criativo, Wright utilizou sua ideia, referente a estrutura narrativa da primeira sequência analisada, para dirigir um videoclipe da banda *Mint Royale*, com a música *Blue Song*. Este videoclipe possui exatamente a mesma história e planos estruturados de maneira semelhantes aos utilizados em *Baby Driver*, em sua primeira sequência.

Apesar de ter considerado abandonar a ideia do filme por conta deste episódio, em uma entrevista dada a Revista GQ<sup>8</sup> o diretor comentou que por fim gostou de sua ideia ter sido registrada em 2003 naquele clipe, porque atualmente quando comparam *Baby Driver* a outros filmes com o mesmo estilo de perseguição de carros, Edgar Wright consegue provar sua originalidade registrada no clipe há anos.

Por conta desta influência do videoclipe, ao assistir à obra cinematográfica é possível perceber uma forte ligação da trilha sonora com todas as outras áreas criativas, principalmente com a montagem. Edgar Wright fez a seleção e planejou a aplicação de todas as canções que seriam utilizadas na narrativa ainda durante a escrita do roteiro, com a ajuda do *sound designer* de *Baby Driver*, Julian Slater. Todas as músicas selecionadas foram encaminhadas aos atores juntamente com o roteiro, a fim de ambientar a escrita e transmitir o ritmo da estória que estava sendo contada. Além disso, para que as sequências sincronizadas funcionassem de acordo com as pretensões de Edgar Wright, o diretor optou pela presença do montador nas gravações do filme. Conforme pode ser visto na imagem 1, em um veículo construído com este propósito, Paul Machliss, reunia as gravações realizadas naquele momento e transferia para o programa de editor utilizado, conforme é possível ver na imagem 2. Esta dinâmica possuía o objetivo de permitir que o próprio montador pudesse analisar e conferir se a sincronização entre imagem e som estava correta e acompanhando o ritmo do filme, além de conceder a possibilidade de Machliss opinar na qualidade das gravações para que não houvesse problemas posteriores.



**Imagem 1:** Divulgação do making off de *Baby Driver*: o montador Paul Machliss no set de gravação. Distribuição: Avid Technology



**Imagem 2:** Divulgação do making off de *Baby Driver*: o notebook com o processo de montagem no set de gravação. Distribuição: Avid Technology

---

<sup>8</sup> Fonte: <https://www.gq.com/story/edgar-wright-baby-driver-music-video> e <https://m.blogs.ne10.uol.com.br/mundobit/2017/07/27/musica-da-o-tom-da-acao-no-filme-em-ritmo-de-fuga/> Acesso em: 11/06/2021

Tal consideração em relação às sugestões do *sound designer* e dos montadores na pré-produção e na produção caracteriza uma preocupação notável em relação ao som e ao ritmo do filme, valorizando o benefício que ambas as áreas criativas, de forma associadas, podem transmitir a narrativa da obra cinematográfica.

*Baby Driver* foi reconhecido pelos críticos de cinema e vencedor de melhor montagem do prêmio BAFTA de cinema 2018 e melhor edição do prêmio *Critics' Choice Award* 2018, realizada por Paul Machliss e Jonathan Amos. Além disso, o filme foi indicado a três categorias no Oscar em 2018 por melhor montagem, melhor mixagem de som e melhor edição de som, estas duas últimas realizadas por Julian Slater. Além das premiações, a repercussão positiva de *Baby Driver* pode ser notada a partir dos espectadores, uma vez que o filme atingiu a bilheteria de US\$ 226,9 milhões<sup>9</sup>, sendo produzido com um orçamento de US\$ 34 milhões.

A relação intrínseca dada entre o som e a montagem em *Baby Driver*, repercutiu nos ambientes digitais e tornou o filme objeto de muitos textos críticos publicados em blogs famosos como Omelete<sup>10</sup>, Jovem Nerd<sup>11</sup> e Medium<sup>12</sup>. O filme apareceu também em Podcasts sobre montagem, como a Sala de Edição<sup>13</sup>, e em famosos canais do Youtube voltados para a temática do cinema como Pipocando<sup>14</sup>, Gustavo Cruz<sup>15</sup> e Carol Moreira<sup>16</sup>. Todos esses conteúdos focaram, principalmente, na construção da relação harmônica e sincronizada entre a montagem e o som de *Baby Driver*.

### 3.3 O DIÁLOGO PRESENTE NAS PESQUISAS

Para além da repercussão de espectadores e críticos do cinema, é pertinente uma análise geral de como *Baby Driver* e a temática desta pesquisa – montagem e som – vêm sendo discutidos e explorados no meio acadêmico, com o objetivo de mapear e entender o campo de estudos. A partir disto foi realizado um levantamento que amparasse o estado da arte sobre as temáticas centrais desta pesquisa utilizando dois sites como critério de

<sup>9</sup> Fonte: <https://spinoff.com.br/sony-pictures-tem-uma-otima-noticia-para-os-fas-de-baby-driver/> Acesso em: 05/03/2021

<sup>10</sup> Fonte: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/em-ritmo-de-fuga-critica> Acessado em: 05/03/2021

<sup>11</sup> Fonte: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/critica-em-ritmo-de-fuga-baby-driver/> Acessado em: 05/03/2021

<sup>12</sup> Fonte: <https://medium.com/rog%C3%A9rio-de-moraes/baby-driver-ou-em-ritmo-de-fuga-um-filme-que-sabe-o-que-quer-ser-bed2429e945d> Acessado em: 05/03/2021

<sup>13</sup> Fonte: <https://saladeedicao.com.br/index.php/project/ep001babydriver/> Acessado em 05/03/2021

<sup>14</sup> Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=rwrLEXLpkIY> Acesso em 05/03/2021

<sup>15</sup> Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=nsSMxDlVYqM> Acesso em 05/03/2021

<sup>16</sup> Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=zLcCXAeRBd4> Acesso em 05/03/2021

busca. O primeiro site utilizado foi o Google Acadêmico (GA), em razão de ser um vasto mecanismo de buscas por teses, dissertações, livros, monografias, revistas e artigos, desenvolvido com o objetivo de evidenciar o repertório acadêmico sobre determinado assunto. Em outros termos, o Google Acadêmico possibilita a localização de diferentes textos em um único lugar e ajuda a identificar as pesquisas mais relevantes do meio acadêmico. Além disso, o site permite uma análise minuciosa através de critérios como data, linguagem, palavra-chave, local de publicação e autoria, proporcionando uma busca mais assertiva e descomplicada. O segundo site utilizado como critério de busca para o levantamento foi a Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual - SOCINE, uma entidade cujo objetivo é provocar a reflexão e o estudo sobre cinema e audiovisual no Brasil, promovendo encontros anuais com palestras, apresentações de artigos e Seminários Temáticos (ST) que dialogam com o assunto audiovisual estabelecido. Por este motivo, a pesquisa realizada através das bases de dados da SOCINE proporcionou a união de um maior número de textos acadêmicos que dialogam com os assuntos tratados nesta monografia.

Como critério de pesquisa, em ambos os sites foram escolhidas as seguintes palavras-chave: *Baby Driver*; *Montagem* e *Sound Design*, priorizando as pesquisas em que estas palavras-chave apareciam no título ou nas palavras-chave do texto. A pesquisa utilizou como marco temporal os anos de 2017, 2018, 2019 e 2020. No entanto, em decorrência da Pandemia do COVID-19, o encontro tradicional da SOCINE em 2020 foi cancelado, influenciando para a não disponibilização dos resumos e artigos submetidos que já haviam sido aceitos para o congresso.<sup>17</sup> Esta situação influenciou, também, no escasso número de textos do ano de 2020 encontrados no Google Acadêmico.

Assim sendo, o levantamento resultou na união de 72 textos nos anos selecionados que dialogam com a temática proposta nesta monografia, explorando os assuntos sobre montagem, som e *Baby Driver*.

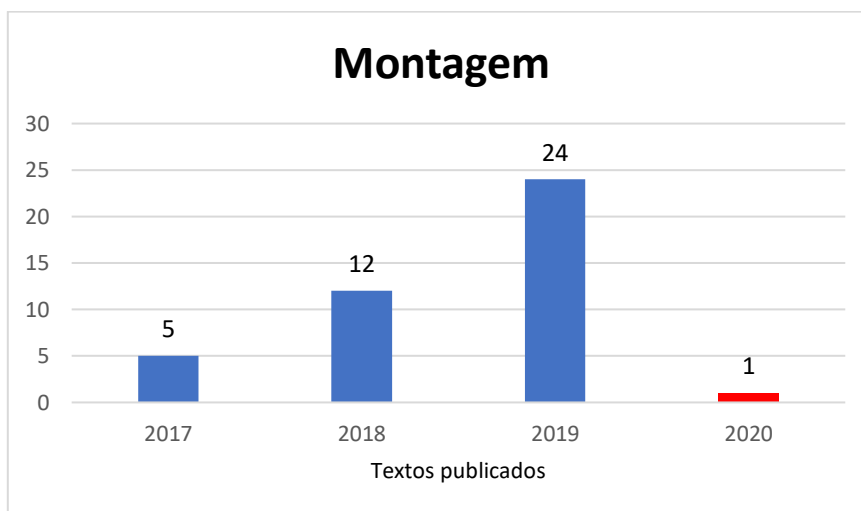
Na pesquisa acerca da montagem é possível observar uma evolução gradativa no interesse de pesquisar sobre este assunto. De 42 textos, 5 textos foram publicados em 2017, 12 textos no ano de 2018 e 24 textos no ano de 2019. É pertinente evidenciar que no ano de 2019 ocorreu um Seminário Temático especial na SOCINE sobre a montagem intitulado “Montagem Audiovisual: reflexões e experiências”, resultando na união e

---

<sup>17</sup> Informação disponível em: <https://www.socine.org/2020/04/cancelamento-xxiv-encontro-socine/>  
Acesso em: 18/03/2021

publicação de 11 artigos com o objetivo em comum de debater e refletir sobre a montagem no cinema.

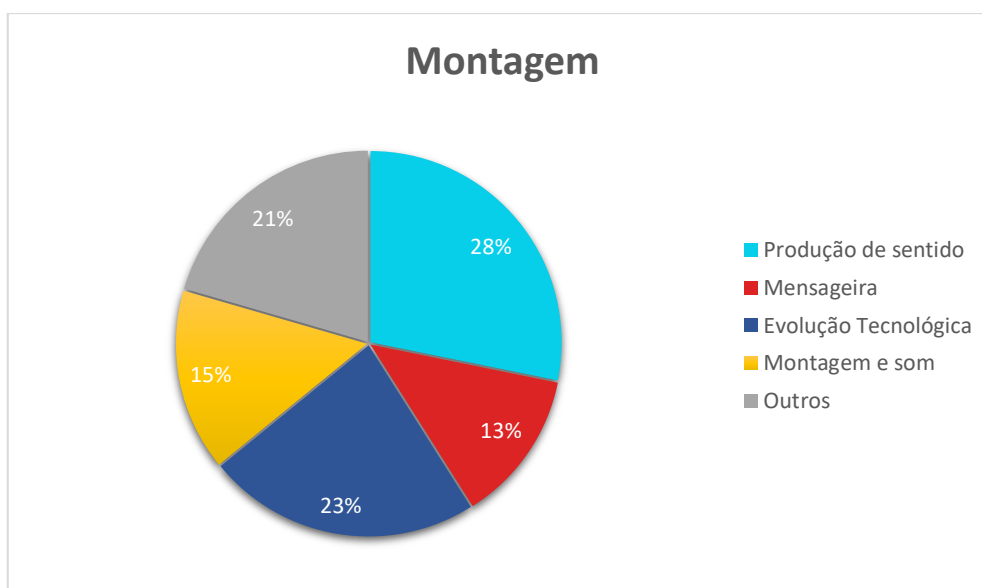
**Tabela 1** - Textos publicados na SOCINE e no Google Acadêmico em relação à montagem



Fonte: Elaborada pela autora

Em função de uma maior organização, os assuntos abordados nos textos publicados referentes à montagem foram segmentados em cinco categorias: produção de sentido, evolução tecnológica, a montagem como mensageira, montagem e som e outros.

**Tabela 2** - Segmentação dos assuntos abordados no tema “Montagem”



Fonte: Elaborada pela autora

A primeira categoria, que foi o foco de 28% dos textos publicados, se refere a montagem como sendo responsável pela produção de sentido na narrativa de um filme. Nesta categoria, os autores se propuseram a refletir e dialogar sobre a capacidade que a



montagem tem de influenciar no resultado da obra cinematográfica, evocando sentimentos, emoções, reflexões e pensamentos sobre um determinado assunto. Conforme foi abordado nos capítulos anteriores, a montagem possui a capacidade de unir dois elementos distintos e produzir um terceiro elemento conectado a narrativa de um filme e é ao redor dessa característica da montagem que os textos encontrados se concentram. Veremos a seguir três exemplos de pesquisas que abordaram este ponto.

O primeiro texto intitulado “Desmontar para recontar”, da autora Fernanda Bastos<sup>18</sup> publicado nos anais da SOCINE em 2018, aborda o curta metragem *Je vous salue Sarajevo* (1993), de Jean-Luc Godard, a fim de compreender, por meio de uma análise, como a narrativa é construída através da montagem. No texto, a Fernanda Bastos diz que “é a montagem que estabelece a relação de cada elemento com o todo, criando a linguagem de um filme, que inclui narrativa, ritmo e forma” (2018, p. 357). O segundo texto que aborda esse aspecto de produção de sentido a partir da montagem é intitulado “Pela reabilitação da entrevista na prática documentária – parte 3”, do autor Laécio Ricardo de Aquino Rodrigues<sup>19</sup>, publicado nos anais de 2017 da SOCINE. Nesta pesquisa, que é a última parte de uma série de textos publicados em 2015 e 2016, o autor aborda, a partir da visão de Comolli, a relação entre entrevista e a montagem, refletindo a capacidade que a edição possui de alterar a narrativa de um documentário. É possível compreender a discussão levantada na pesquisa a partir do trecho: “Se todo trabalho de edição implica em seleções e cesuras inevitáveis, é preciso então discernir entre as práticas de montagem que se esforçam por minimizar as perdas, valorizando a intensidade do que foi vivido no set [...]” (RODRIGUES, 2017, p. 427). O terceiro, e último exemplo, de como a produção de sentido é abordada nos textos acadêmicos, é referente ao texto intitulado “48, de Susana de Sousa Dias: virtualidades das imagens de uma ditadura”, da autora Ilma Carla Zarotti Guideroli<sup>20</sup>, publicado nos anais da SOCINE em 2018. Nesta pesquisa a autora analisa o filme *48*, que aborda a ditadura salazarista em Portugal, de 1926 a 1974, a partir do ponto de vista da montagem. Seu objetivo é compreender como se articulam os elementos: arquivo, memória e montagem. Com base no trecho: “Os

---

<sup>18</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018(XXII).pdf) a partir da página 357. Acesso em 18/03/2021

<sup>19</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2017\(XXI\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2017(XXI).pdf) a partir da página 426. Acesso em 18/03/2021

<sup>20</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018(XXII).pdf) a partir da página 439. Acesso em 18/03/2021

caminhos e estratégias singulares de edição e montagem adotados por Susana fazem emergir destes documentos uma gama de memórias divergentes às narrativas oficiais” (GUIDEROLI, 2018, p. 440), é possível identificar o poder que a imagem teve em evocar sentimentos antes esquecidos em relação a esse momento histórico em Portugal, a partir de uma montagem das imagens que evoca uma sutileza e cuidado ao transmitir uma história aos espectadores.

Os três textos utilizados como exemplo desta primeira categoria, que aborda o poder da montagem quanto a sua produção de sentido, podem dialogar com a temática proposta nesta monografia, uma vez que a pesquisa possui como propósito investigar e analisar de que forma a montagem é utilizada no cinema para contribuir na narrativa de um filme.

A segunda categoria mais abordada nos textos acadêmicos em relação a montagem, sendo o foco de 25% dos textos publicados, diz respeito a evolução tecnológica que possibilitou o desenvolvimento dos equipamentos necessários para a construção de um filme e, como vimos nos capítulos anteriores, foi um dos responsáveis pela mudança na configuração de consumo dos espectadores em uma obra cinematográfica. Veremos a seguir o exemplo de dois textos que abordam este assunto e que foram importantes para a compreensão da categoria nesta monografia.

O primeiro texto é intitulado “Os efeitos visuais de transição nos vencedores do Oscar de Melhor Montagem”, do autor Vinicius Augusto Carvalho<sup>21</sup> publicado nos anais da SOCINE no ano de 2018. Nesta pesquisa, o autor mapeia os efeitos de transição utilizados em 84 filmes vencedores do Oscar (1935-2018) na categoria de Melhor Montagem. A partir da análise desses filmes, o autor conseguiu identificar de que maneira a evolução tecnológica interferiu nestas transições: “além de simplificarem a operação, as novas tecnologias podem influenciar a concepção de novas linguagens e, conseqüentemente, a transmissão de novas mensagens, posto que a utilização de pontuações nas narrativas está a um clique de distância” (CARVALHO, 2018, p. 1056).

O segundo e último exemplo de texto que aborda as mudanças causadas a partir da evolução tecnológica é referente a pesquisa intitulada “Afogando em números:

---

<sup>21</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018(XXII).pdf) a partir da página 1055. Acesso em 18/03/2021

digitalização e a força de trabalho da montagem”, da autora Silvia Hayashi<sup>22</sup>, publicado nos anais da SOCINE em 2018. Neste texto a autora aborda algumas transformações ocorridas nas atividades dos profissionais de audiovisual com base no avanço tecnológico, principalmente em relação ao surgimento dos softwares de edição digital. É possível compreender sua abordagem em relação a evolução tecnológica a partir do trecho da pesquisa: “a pós-produção audiovisual digital define assim um conjunto de operações muito mais complexas do aquelas encontradas na pós-produção em celuloide” (HAYASHI, 2018, p. 984).

A partir da leitura do exemplo destes dois textos é possível compreender que a categoria que aborda a evolução tecnológica na montagem dialoga com esta monografia a partir das consequências causadas por esse desenvolvimento tecnológico. O avanço digital trouxe mudanças no comportamento social, afetando a forma de consumir um produto, ocasionando, também, a alteração no molde de produção de uma obra cinematográfica, principalmente quando se trata de uma produção baseada no modelo Hollywoodiano que possui estrutura orçamentária suficiente para investir e acompanhar o desenvolvimento dos aparelhos tecnológicos.

A terceira categoria “Montagem e Som”, com o foco de 15% dos textos publicados referentes a montagem, aborda a capacidade que a montagem e o som juntos possuem de produzir sentido a narrativa de um filme. Um dos textos que abordam este assunto é intitulado “A montagem para (re)construir, (re)encenar e (re)escrever a memória”, da autora Luzileide Silva<sup>23</sup>, publicado nos anais de 2019 da SOCINE. Nesta pesquisa a autora analisa como a montagem de imagens e sons são estruturados em três obras distintas, a fim de reconstruir uma memória do passado, como podemos compreender através do trecho: “Assim, podemos perceber a partir da observação do emprego dos elementos imagéticos e sonoros destes três documentários como a montagem criam relações e significações capazes de re(construir), (re)encenar e (re)escrever a memória.” (SILVA, 2019, p. 765). Um segundo texto intitulado “A Resposta das Trevas”, do autor Pablo Gonzalez Ramalho<sup>24</sup>, publicado nos anais da

---

<sup>22</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018(XXII).pdf) a partir da página 983. Acesso em 18/03/2021

<sup>23</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019\(XXIII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019(XXIII).pdf) a partir da página 760. Acesso em 18/03/2021

<sup>24</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018(XXII).pdf) a partir da página 828. Acesso em 18/03/2021

SOCINE de 2018, aborda uma perspectiva diferente da chegada do som no cinema. O autor, sob o ponto de vista do cineasta Godard, reflete sobre a chegada do cinema sonoro como um “massacre” a montagem tradicional: “o cinema falado modifica profundamente um certo tipo de experiência bem-sucedida, que vinha sendo desenvolvida por cineastas de diferentes países, gerando inovações próprias marcadas pela originalidade de cada um deles: a montagem” (RAMALHO, 2018, p. 829)

A partir desses dois textos e da temática evidenciada nesta categoria é possível compreender que o surgimento do cinema sonoro modificou a estrutura do cinema, instigando famosos cineastas a discutirem este novo acontecimento e a introduzirem este novo formato em seus filmes. Além disso, como é possível perceber ao longo desta monografia, a oportunidade de relacionar som e montagem possibilitou novos experimentos cinematográficos e facilitou a transmissão de novos pensamentos, sentimentos e sentidos que antes não seria possível em um filme.

O quarto assunto, com o foco de 13% dos textos publicados, se refere ao poder da montagem em atuar como uma mensageira de ideologias políticas, educacionais e sociais. A partir do encadeamento das informações, é possível construir uma narrativa com o objetivo de transmitir uma reflexão, assunto este que é abordado nos dois textos a seguir. A primeira pesquisa intitulada “Loops de retroalimentação entre performance, registro & montagem”, do autor Roderick Steel<sup>25</sup>, publicada nos anais da SOCINE em 2018, aborda o objetivo de registrar e transmitir uma performance art através montagem como uma forma de intervenção nas imagens do mundo, assim como o corpo em uma performance monta relações com o mundo, tal como foi explicado no trecho: “se um corpo performático intervém no mundo, “montando” relações através de uma intervenção corporizada, o cinema se apoia num método similar para intervir conceitualmente nas imagens do mundo através da montagem” (STEEL, 2018, p. 928). Um segundo texto que aborda a montagem como mensageira é intitulado “Mulheres e found footage: aproximações”, da autora Clara Bastos Marcondes Machado<sup>26</sup>, publicado nos anais da SOCINE em 2019. Nesta pesquisa a autora aborda a presença das mulheres enquanto profissionais na produção de obras cinematográficas, expondo a possibilidade de uma

---

<sup>25</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018(XXII).pdf) a partir da página 927. Acesso em 18/03/2021

<sup>26</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019\(XXIII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019(XXIII).pdf) a partir da página 231. Acesso em 18/03/2021

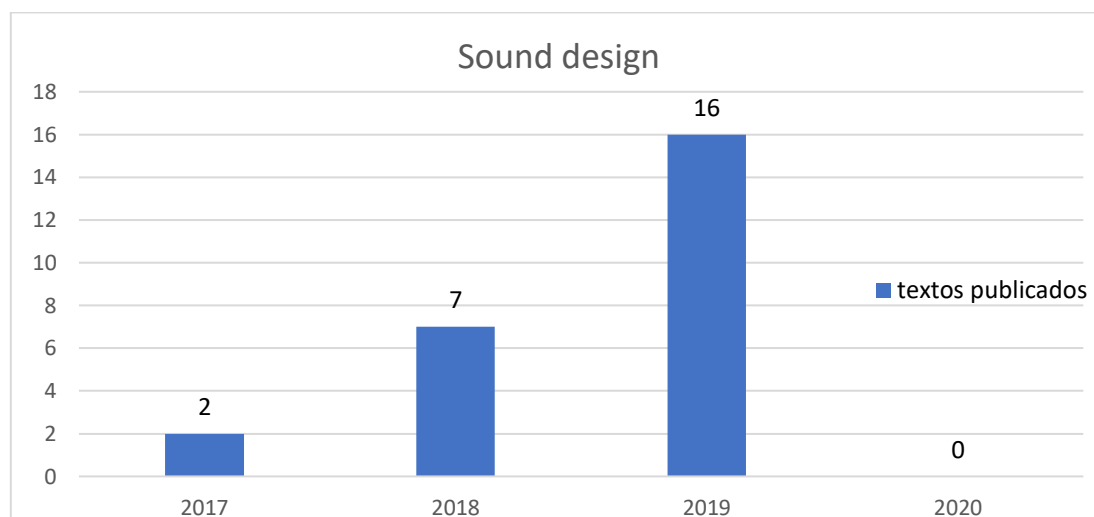
liberdade criativa através da montagem, como podemos ver no trecho: “o found footage se mostra uma ferramenta capaz de desestabilizar os discursos dominantes acerca de gênero, e ressignificá-los através da montagem.” (MACHADO, 2019, p. 231)

Esta categoria aborda o poder que a montagem possui de transmitir uma mensagem ao mundo. Portanto, a montagem aqui é utilizada como um caminho para um propósito maior. Por este motivo, alguns textos desta categoria se relacionam com as novas configurações do audiovisual surgidas por volta dos anos 70 e 80, como os vídeos, a videoarte e os videoclipes. Como foi possível acompanhar nos capítulos anteriores, tais formatos possibilitaram uma reflexão sobre a produção audiovisual e influenciaram em uma produção cinematográfica híbrida de vários cineastas, que passaram a introduzir elementos videográficos em seus filmes.

A quinta e última categoria denominada “Outros”, com 21% dos textos publicados, foi dedicada a união de pesquisas que propuseram o estudo e análise de grandes cineastas, refletindo e explorando como a montagem foi utilizada nas produções cinematográficas. Nesta categoria estão também, pesquisas que tiveram o objetivo de analisar na prática como determinado filme foi produzido do ponto de vista da montagem, a fim de reconhecer técnicas e estratégias utilizadas pelos montadores e que influenciaram no resultado do filme.

É necessário enfatizar que a divisão destas categorias em relação aos assuntos mais discutidos dentro da montagem cinematográfica foi realizada considerando o foco central de cada texto, o que não isenta a discussão de mais de uma categoria dentro daquele mesmo texto, uma vez que todas estas categorias dialogam entre si e contribuem nos argumentos em relação a relevância da montagem no cinema. Tal segmentação foi realizada a fim de se obter uma organização e esclarecimento geral de como a montagem é abordada no meio acadêmico. Assim sendo, a próxima palavra-chave abordada nos textos acadêmicos será o *Sound Design*, que seguirá o mesmo processo de levantamento de dados.

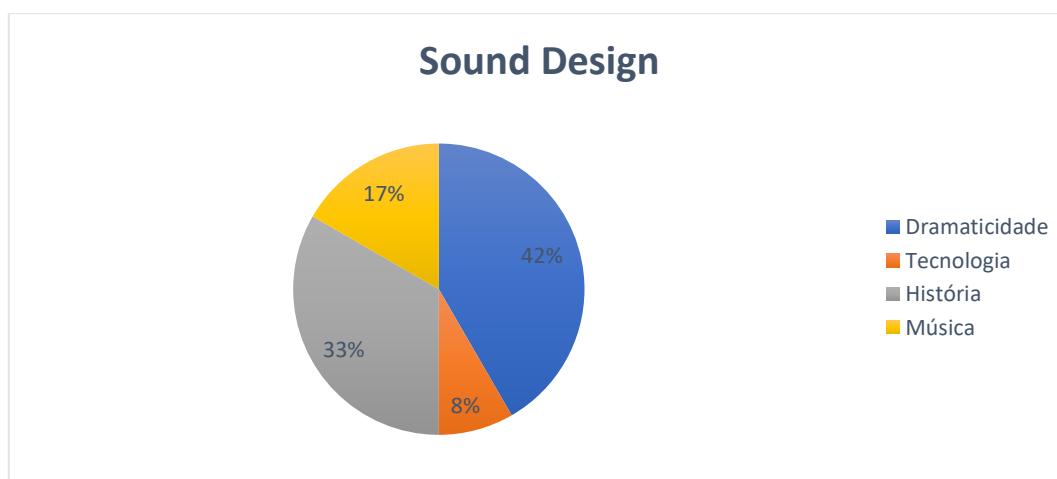
Na pesquisa acerca do *Sound Design* é possível perceber que também houve uma evolução de número de textos publicados no decorrer dos anos. De 27 textos publicados na SOCINE e no Google acadêmico, 2 textos são do ano de 2017, 7 textos do ano de 2018 e no ano de 2019 foram 16 textos publicados, principalmente por conta do livro “Estilo e som no audiovisual” publicado pela SOCINE em 2019 referente ao seminário temático deste assunto.

**Tabela 3** - Textos publicados na SOCINE e no Google Acadêmico em relação ao *sound design*

Fonte: Elaborada pela autora

No entanto, é possível perceber que, apesar da grande evolução de textos publicados ao longo dos anos, o número de textos acadêmicos que tratam o som como foco principal de reflexão ainda é inferior em relação à montagem. De 72 textos que abordam a montagem, o som e *Baby Driver*, apenas 27 textos focaram no estudo sobre a construção do som no cinema. Essa problemática já vem sendo discutida por autores conhecidos pelo estudo do som no cinema, como o Rodrigo Carreiro que começa a redigir o livro “O som do filme: uma introdução” a partir desta constatação de que “a literatura sobre o som no cinema é bastante rarefeita no Brasil” (2018, p. 9).

Para uma melhor organização e esclarecimento, os assuntos abordados nos textos acadêmicos referentes ao *sound design* foram divididos em 4 categorias: dramaticidade, tecnologia, história e música.

**Tabela 4** - Segmentação dos assuntos abordados no tema “*Sound Design*”

Fonte: Elaborada pela autora

A primeira categoria, com o foco de 42% dos textos publicados, se refere a potência que o som possui de transferir dramaticidade à uma narrativa. Os textos selecionados para esta segmentação possuem o objetivo em comum de discorrer sobre a função dramática e estética do som em uma obra cinematográfica, refletindo sobre sua capacidade, tal como a montagem, de evocar emoções, pensamentos e contribuir para a produção de sentido em um filme. Veremos a seguir dois exemplos de textos que discutem este aspecto do som.

O primeiro texto intitulado “O design de som de monstros do cinema: uma cartografia dos processos de criação de identidades sonoras na construção de personagens”, da autora Fernanda Manzo Ceretta<sup>27</sup>, desenvolvido como uma tese para a obtenção do título de doutora em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo em 2018 e selecionado a partir do Google Acadêmico, aborda a forma como foi feito o planejamento e a execução da sonorização de monstros famosos do cinema: Chewbacca, Godzilla e Predador. Nesta pesquisa a autora propôs explorar de que maneira o *sound designer* contribuiu para a construção e caracterização destes personagens, focando principalmente na voz utilizada em cada um deles. O segundo texto que aborda a função dramática do som no filme é intitulado “O som do vento em Sob a Sombra”, do autor Rodrigo Carreiro<sup>28</sup>, publicado nos anais da SOCINE em 2017. Nesta pesquisa, o autor aborda a forma como o vento, elemento muitas vezes indesejado na captação do som em um filme, foi utilizado com uma função dramática e narrativa no filme *Sob a Sombra* (2016) do diretor Babak Anvari.

A partir destes dois textos é possível compreender a potência da utilização do som para a produção de sentido em um filme. Conforme foi abordado nos capítulos anteriores, o som no cinema surgiu, inicialmente, apenas com a função de auxiliar as imagens do filme. No entanto, é pertinente pesquisar, refletir e avaliar de que forma o som é utilizado em narrativas que buscam utilizar a potência narrativa do som e priorizam o seu planejamento partir do *sound design*.

A segunda categoria, com o foco de 33% dos textos publicados, se refere às pesquisas que priorizaram refletir a história do som no cinema e que buscaram analisar

---

<sup>27</sup> Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/21201> Acesso em 18/03/2021

<sup>28</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2017\(XXI\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2017(XXI).pdf) a partir da página 624. Acesso em 18/03/2021

as obras de determinado cineasta que foram caracterizados pela utilização narrativa do som em seus filmes. A seguir será apresentado dois textos com este propósito.

O primeiro texto intitulado “A polifonia de efeitos sonoros no *sound design* de Alan Splet”, do autor Fabiano Pereira de Souza<sup>29</sup>, publicado em 2018 na Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual<sup>30</sup> e selecionada a partir do Google Acadêmico, se propõe a fazer uma análise dos filmes em que o *sound designer* Alan Splet realizou, a fim de compreender a utilização do som enquanto função dramática nos filmes em parceria com o roteirista David Lynch. O segundo texto intitulado “O som direto no cinema brasileiro: fragmentos de uma história”, do autor Márcio Câmara<sup>31</sup>, publicado em 2019 no livro “Estilo e Som no audiovisual da SOCINE, aborda as mudanças ocorridas ao longo dos anos no que diz respeito aos técnicos de som e a captação de som na prática para um filme. Nesta pesquisa o autor discorre sobre as transformações criativas enfrentadas no audiovisual sob o ponto de vista dos técnicos de som e como o avanço tecnológico interferiu na prática desta profissão.

A partir desses dois textos e a contextualização sobre a categoria “história” em relação ao *sound design* é possível perceber que o estudo sobre a história do som se faz necessária para que seja possível compreender a relevância do som no cinema. A partir da análise de um cineasta ou de uma época da história do som, é possível reconhecer os progressos atingidos e, a partir de então, identificar como utilizar esses avanços para a melhoria contínua da função dramática e narrativa do som no cinema.

A quarta categoria, com 17% dos textos publicados, se refere a utilização da música como ferramenta narrativa. O primeiro texto intitulado “O design sonoro do piano expandido em montagem de A Flauta Mágica: trabalho colaborativo no diálogo entre o texto musical do século XVIII e a sonoridade do século XXI”, dos autores Denise Hortência Lopes Garcia e Arthur Kauffmann Novas<sup>32</sup>, publicado no Simpósio: Composição e Performance do XXVIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música de Manaus no ano de 2018 e selecionado a partir de Google

---

<sup>29</sup> Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/333580211\\_A\\_polifonia\\_de\\_efeitos\\_sonoros\\_no\\_sound\\_design\\_de\\_Alano\\_Splet/fulltext/5cf55ceda6fdcc847502ca54/A-polifonia-de-efeitos-sonoros-no-sound-design-de-Alan-Splet.pdf](https://www.researchgate.net/publication/333580211_A_polifonia_de_efeitos_sonoros_no_sound_design_de_Alano_Splet/fulltext/5cf55ceda6fdcc847502ca54/A-polifonia-de-efeitos-sonoros-no-sound-design-de-Alan-Splet.pdf) Acesso em 18/03/2021

<sup>30</sup> A Rebeca, Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual é uma revista editada pela SOCINE que publica artigos, entrevistas e trabalhos na área de cinema e audiovisual. É possível acessá-la através do link: <https://rebeca.socine.org.br/1/index> Acesso em 18/03/2021

<sup>31</sup> Disponível em: <https://www.socine.org/wp-content/uploads/2019/09/Estilo-e-som-no-audiovisual-ebook-SOCINE.pdf> a partir da página 183. Acesso em 18/03/2021

<sup>32</sup> Disponível em: <https://bit.ly/2NvU5FH> Acesso em 18/03/2021



Acadêmico, aborda de forma prática a utilização do pianoforte e do piano expandido na construção do design sonoro do filme *A Flauta Mágica*, priorizando a potência dramática que a música oferece ao filme. Um segundo texto que aborda a música é intitulado “Kubrick com Ravel: a Experiência Audiovisual da Valsa como Signo de uma Impossibilidade”, do autor Ivan Capeller<sup>33</sup>, publicado no livro “Estilo e Som no audiovisual” da SOCINE em 2019, aborda a utilização da valsa como função narrativa nos filmes de Kubrick, como “2001 - Uma Odisseia no Espaço (1968), Laranja Mecânica (1971) e De Olhos Bem Fechados (1999). Nesta pesquisa o autor explora em que momento as valsas foram utilizadas e como seu uso contribuiu para aprimorar a função narrativa de determinadas cenas.

A partir dos textos apresentados é possível compreender a potência narrativa que a música possui quando incrementada no *sound design*. Esta categoria dialoga estritamente com esta monografia, uma vez que o objeto de estudo desta monografia, o filme *Baby Driver*, possui uma relação sólida com a música, dado que é ela uma das responsáveis pelo ritmo e encadeamentos da narrativa.

A quarta e última categoria identificada nas pesquisas acerca do *sound design* e com 8% do foco dos textos publicados, se refere as transformações ocasionadas na utilização do som devido a evolução tecnológica. Como foi apresentado nos capítulos anteriores, a evolução tecnológica transformou diversas áreas criativas do cinema, inclusive a montagem e o som. A forma como o som é planejado, captado, utilizado e transmitido foi modificado ao longo dos anos. Veremos o exemplo de dois textos que discorrem sobre este tópico.

O primeiro texto intitulado “Um estudo sobre a convergência de tecnologias e mídias na evolução do cinema sonoro: do advento do som ao *sound design*”, do autor Fabiano Pereira de Souza<sup>34</sup>, publicado no 11º Interprogramas de Mestrado da Faculdade Cásper Líbero de São Paulo no ano de 2017 e selecionado a partir do Google Acadêmico, aborda sobre quais foram as circunstâncias tecnológicas que possibilitaram o surgimento do cinema sonoro e sua evolução na indústria cinematográfica. Nesta pesquisa o autor propõe fazer uma análise desta evolução até o momento da criação do termo *sound designer*, em 1970. O segundo texto intitulado “O som em *Game of Thrones*”, do autor

---

<sup>33</sup> Disponível em: <https://www.socine.org/wp-content/uploads/2019/09/Estilo-e-som-no-audiovisual-ebook-SOCINE.pdf> a partir da página 94. Acesso em 18/03/2021

<sup>34</sup> Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/02/Fabiano-Pereira-UAM.pdf> Acesso em 18/03/2021

Rodrigo Carreiro<sup>35</sup>, publicado nos anais da SOCINE em 2019, aborda a convergência de sonoridade entre ficções televisivas e cinematográficas. Nesta pesquisa o autor discorre sobre a produção sonora no seriado hollywoodiano *Game of Thrones*, especialmente a sequência denominada A Batalha dos Bastardos. Embora neste texto o autor aborde mais sobre as convergências entre televisão e cinema e o modelo de produção Hollywoodiano, é pertinente considerar a possibilidade de uma produção como a de *Game of Thrones* fruto do desenvolvimento tecnológico, uma vez que para a execução deste seriado é imprescindível a utilização de equipamentos sonoros de qualidade e estúdios equipados. Rodrigo Carreiro, nesta pesquisa, aborda sobre as estratégias utilizadas pela televisão e pelo cinema para a otimização dos prazos e do cronograma, auxiliados, principalmente, pelo avanço tecnológico automatizado na edição e mixagem.

Com base no que foi descrito nesta categoria, é plausível fazer uma comparação destas pesquisas publicadas em relação a montagem com a proposta de análise do filme *Baby Driver*, uma vez que o avanço tecnológico no âmbito sonoro e no âmbito da montagem proporcionaram a possibilidade de gravar e editar as sequências do filme de modo que houvesse, na maior parte do tempo, uma relação síncrona entre o som e a imagem.

Para compreender quais são os elementos em *Baby Driver* que se destacam no meio acadêmico, foi realizado um levantamento usando como critério de busca o nome do filme em inglês. A partir desta pesquisa, foi possível encontrar três textos que discorrem sobre o filme. O primeiro deles intitulado “A produção de sentido na narrativa fílmica *Baby Driver* a partir das concepções semióticas Peirceanas”, do autor Pedro Lunardi<sup>36</sup>, desenvolvido como uma monografia para a obtenção do Título de Bacharel em Comunicação da Universidade Federal do Pampa em 2018, foca na análise semiótica do filme, baseando se, principalmente, nas concepções de Peirce (2002) e recorre a Eisenstein (2002) para refletir sobre os princípios da montagem. Além disso, o autor, utiliza também a estética da videoarte para conduzir sua discussão sobre os princípios constituintes da composição fílmica. A metodologia utilizada é a de análise de fragmentos não-verbais (imagens, música e ruídos) associado aos estudos de Peirce, a fim de analisar como *Baby Driver* instiga o espectador através de estímulos criativos. O segundo texto

---

<sup>35</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019\(XXIII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019(XXIII).pdf) a partir da página 1073. Acesso em 18/03/2021

<sup>36</sup> Disponível em: <http://200.132.148.32/bitstream/riu/3854/1/Pedro%20Lunardi%20Frizzo%202018.pdf> Acesso em 18/03/2021

que aborda o filme *Baby Driver* intitulado “Imersão, games e experiência do espaço sonoro nos fones de Baby Driver”, do autor Lucas Correia Meneguette<sup>37</sup>, publicado nos anais da SOCINE em 2019, aborda a aproximação da estética sonora de *Baby Driver* com a estética sonora utilizada na realidade virtual dos games, evidenciando a constante utilização do fone de ouvido do personagem principal. O terceiro e último texto intitulado “Estratégias de Produção e Pós-produção de som em Baby Driver”, do autor Fabrizio Di Sarno<sup>38</sup>, publicado nos anais da SOCINE em 2019, aborda e analisa de que forma as estratégias técnicas-criativas sonoras foram utilizadas no filme e como elas impactaram na relação do espectador para com o personagem principal, o Baby.

A partir da apresentação dos três textos publicados que abordam a produção cinematográfica em *Baby Driver* é possível associá-las aos dois grandes temas abordados nesta monografia: a montagem e o som. O primeiro texto foca na análise imagética do filme e aborda, também, sobre sua relação com o videoclipe. O segundo e terceiro textos abordam a construção sonora do filme, compreendendo de que forma são planejados e executados.

Com base no que foi refletido até o momento e a partir do estudo das temáticas montagem e som, esta monografia tem como objetivo relacionar essas duas grandes áreas criativas, a fim de compreender as implicações que ambas associadas acarretam à narrativa do filme *Baby Driver*. Portanto, para atingir este objetivo, será realizada uma análise fílmica de duas sequências do filme, a fim de investigar de que forma a relação entre o *sound design* e a montagem são implementados na narrativa.

---

<sup>37</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019\(XXIII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019(XXIII).pdf) a partir da página 685. Acesso em 18/03/2021

<sup>38</sup> Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019\(XXIII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019(XXIII).pdf) a partir da página 365. Acesso em 18/03/2021

## 4. A RELAÇÃO ENTRE A MONTAGEM E O SOM EM *BABY DRIVER*

### 4.1 ESTRUTURA DE ANÁLISE

Esta pesquisa apresentou até o momento uma abordagem histórica acerca do desenvolvimento dos processos de montagem e trabalho com o som na narrativa audiovisual, especialmente, em filmes da indústria hollywoodiana, assim como, também apresentou o estado da arte das pesquisas recentes que exploram as temática em questão, publicadas em dois importantes repositórios de textos acadêmicos. A partir do foco na relação entre ambas as áreas criativas, foi apresentado um embasamento teórico para que a partir deste momento possamos utilizá-lo no estudo referente ao filme *Baby Driver*, aplicando a metodologia de análise fílmica.

De acordo com Fracis Vanoye e Anne Goliot-lété, “analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente” (1992, p. 12). Um filme é a junção de diversas áreas criativas que possuem características singulares que quando unidas se complementam e dão forma a um único filme, constituído de sentido, coerência e clareza. Assim sendo, a análise fílmica consiste na decomposição desses elementos que constituem um filme para que se possa haver um distanciamento necessário da obra cinematográfica com a finalidade de tornar possível a interpretação desses componentes, atingindo (ou não) um objetivo pré-estabelecido no início da análise.

Ainda sobre a metodologia em questão, de acordo com Manuela Penafria (2009, p. 4) sua importância se faz presente uma vez que, assim como hoje, para que houvesse uma escrita sobre o cinema era necessário um olhar minucioso do analista sobre as características presentes nas obras cinematográficas. Além disso, a interpretação detalhada de um filme é fundamental para que a construção de conceitos cinematográficos seja possível, dando continuidade no avanço e desenvolvimento dos estudos desta arte.

Para que seja possível utilizar esta metodologia é necessário, antes, definir o que será analisado. Neste sentido, Laurent Jullier e Michel Marie (2009) discorrem sobre a análise a partir de três ordens de grandezas que constituem particularidades distintas: o plano, a sequência e o filme.

A primeira grandeza referente ao nível do plano constitui na análise de um fragmento do filme que está disposto entre dois cortes. Este fragmento é estudado a partir de elementos como a localização da câmera e seu movimento, a disposição das luzes no plano e a profundidade de campo. A segunda ordem de grandeza, no nível da sequência,

é referente a combinação de planos. Esta etapa foca no efeito produzido a partir da junção de dois planos, ou seja, no poder que a montagem exerce no filme. Além disso, é explorado de que forma a cenografia conversa com a situação de uma determinada sequência, o significado dos elementos de continuidade entre dois planos e as possíveis relações de significado entre a faixa de imagem e a faixa sonora. A terceira e última ordem de grandeza, no nível do filme, é relacionado à combinação das sequências. Esta etapa foca na história contado na obra cinematográfica, ou seja, na narrativa e no gênero de um filme.

Para a análise do filme *Baby Driver*, foi escolhido a ordem de grandeza no nível da sequência. A partir da análise dos elementos presentes plano a plano, será possível investigar quais as particularidades entre a montagem e o som, a fim de apurar quais as possíveis implicações desta relação na narrativa do filme.

## **4.2 O PROPÓSITO E AS FERRAMENTAS DE ANÁLISE**

A partir da metodologia de análise fílmica, a presente monografia apresenta a análise de duas sequências de *Baby Driver*. A primeira selecionada é a sequência inicial do filme e narra a seguinte trama: a mando de Doc, o personagem Baby e outros três assaltantes chegam ao local que ocorrerá o crime: o Banco Central. Logo em seguida Baby coloca a música *Bellbottoms* da banda The Jon Spencer Blues Explosion para tocar em seu fone de ouvido e, a partir deste momento, todas as seguintes cenas são sintonizadas em relação ao ritmo da música. Durante todo o tempo do assalto, Baby permanece no carro cantando e dançando ao ritmo da música. Após o assalto, todos voltam para o carro e a fuga começa com a polícia logo atrás deles. A sequência é recheada de cortes secos e planos curtos, que transmitem dinamismo e adrenalina à fuga. A música permanece até o fim ditando o ritmo desta cena.

A segunda sequência começa após 33 minutos de duração do filme e narra a seguinte trama: Baby liquidou sua dívida com Doc realizando seus serviços em um último assalto. Após este assalto, um dos bandidos foi assassinado por ter colocado a vida e identidade de todos em risco quando deixou sua arma cair em uma rua movimentada durante uma fuga da polícia. Seu corpo foi colocado no porta-malas do carro da fuga e para finalizar sua dívida, Baby precisa por fim nas provas do crime.

Os critérios de seleção de ambas as cenas foram pautados, principalmente, por dois motivos: o primeiro deles leva em consideração a carga dramática das sequências, uma vez que os elementos analisados estão sendo relacionados à narrativa geral do filme.

Na primeira sequência, o espectador é apresentado ao universo do filme e os elementos principais como o carro, os fones de ouvido e a fuga da polícia ficam em evidência. Além disso, esta sequência foi a responsável pela criação de toda a narrativa geral. De acordo com Edgar Wright<sup>39</sup>, diretor e roteirista do filme, a ideia para o roteiro surgiu em 1995 após ele ouvir a música tocada na primeira sequência. A partir de então, o diretor passou a associar a música com uma perseguição de carros e, a partir dela, construiu a ideia central de todo o filme. Já na segunda sequência, o espectador é apresentado ao principal momento em que a narrativa trabalha as motivações do personagem principal: a história de Baby e a razão dele ser um adulto introvertido e que utiliza a música como refúgio.

O segundo motivo é atrelado a diferença de ritmo entre as duas sequências. A partir de uma análise preliminar é possível criar uma hipótese de que na primeira sequência é a trilha sonora que prevalece em relação a montagem e na segunda o oposto acontece, a montagem prevalece sobre a trilha sonora. A primeira sequência trabalha com um ritmo intenso e dinâmico, ocasionados pelo grande número de cortes. A sequência possui 6 minutos e 25 segundos, sendo composta por 226 planos com uma duração média de 1,6 segundos. A música acompanha toda a sequência e conduz, numa primeira análise, todo o ritmo da cena. Já a segunda sequência trabalha com um ritmo mais suave e com menos cortes. Com uma duração de 2 minutos e 18 segundos, a sequência é composta por 50 planos com uma duração média de 3,6 segundos.

Após a seleção das sequências foi realizado o processo de decupagem das cenas levando em consideração as imagens e os sons. Em relação a montagem foram observados os cortes, o tempo de cada plano, a cena do quadro, a transição entre os planos e os tipos de plano. Já em relação ao som foi observado todos os elementos de uma trilha sonora: a duração e a temática da música, os efeitos sonoros e os diálogos presentes. Este processo de decupagem foi fundamental para que fosse possível a interpretação desses elementos de forma individual e, conseqüentemente, investigar de que forma a montagem e o som foram utilizados em cada uma das cenas, a fim de perceber quais as implicações dessa relação na narrativa do filme.

Diante dos elementos em evidência, as sequências foram examinadas a partir de quatro categorias de análise. A primeira categoria se refere à trilha sonora, em que foi analisado sua influência e sua disposição na narrativa do filme, bem como as sensações

---

<sup>39</sup> A entrevista em que Edgar Wright conta sobre este episódio pode ser assistida no canal do Youtube da jornalista Isabela Boscov, através do link: <https://www.youtube.com/watch?v=0GPEYCJGbU0>. Acesso em 12/08/2021

que se pretende transmitir. A segunda categoria de análise foi a sincronia, elemento muito presente no filme como um todo. Nesta etapa foram exploradas as características da sincronia nas sequências, ou seja, de que forma ela se apresenta, quais sensações pretende transmitir e como dialoga com a narrativa. A terceira categoria apresentada são os cortes realizados pela montagem, em que a partir de uma análise plano a plano, foi possível analisar de que forma a montagem foi realizada e qual a sua influência na narrativa do filme. A quarta e última categoria analisada foi o ritmo empregado em cada sequência.

Para uma melhor compreensão de todos os aspectos que relacionam a montagem e o som, as categorias de análise citadas acima serão utilizadas com o objetivo de compreender *Baby Driver* a partir de duas óticas. A primeira delas nomeada como **Em Ritmo de Fuga**, busca analisar de que forma um filme do gênero de ação trabalha características de um musical. E a segunda nomeada como **O Mundo de Baby** busca analisar de que forma o personagem principal é construído e como isso impacta na narrativa geral do filme.

### 4.3 SEQUÊNCIA 1: ENTRANDO NO RITMO DE BABY

#### 4.3.1 *Em Ritmo de Fuga*

Com foi apresentado anteriormente, neste subtópico será analisado a primeira sequência a qual será investigada de que forma a trilha sonora, os cortes, a sincronia e o ritmo contribuem na construção de um filme do gênero de ação com características musicais.

É primordial, portanto, começarmos refletindo sobre a disposição da música nesta sequência. Utilizada como um elemento narrativo da história, através dela conseguimos compreender os sentimentos e sensações centrais das cenas. Para evidenciar isso, esta sequência é iniciada apresentando um dos elementos principais de toda a narrativa e que dialoga com a música: o *iPod*<sup>40</sup> de Baby. Através dele a música *Bellbottoms* acompanhará a sequência até o final.

A partir dessas evidências iniciais e das que serão discutidas ao longo desta categoria, o espectador consegue compreender que apesar de se tratar de um filme com a

---

<sup>40</sup> iPod é um aparelho eletrônico portátil de reprodução musical criado pela empresa Apple. Você pode inserir músicas do seu estilo e ouvi-las através de fones de ouvido.

temática principal de fuga de carros, no gênero de ação, *Baby Driver* terá a música como uma forte aliada narrativa e um papel importante como elemento dramático.

Já no início da sequência é possível perceber fortes características derivadas do videoclipe. A música se inicia a partir de quatro batidas e é através delas que os personagens da cena são, de forma sincronizada, apresentados. De acordo com Michel Chion, os “pontos de sincronização têm sempre um sentido em relação ao conteúdo da cena e à dinâmica do filme em geral.” (2011, p. 52). Na primeira batida aparece Baby (imagem 3), o personagem principal do filme. Na segunda batida aparece Griff (imagem 4), um dos assaltantes deste roubo. Na terceira batida surge Buddy (imagem 5), um dos assaltantes principais que permanecerá até o fim do filme, juntamente com Darling (imagem 6) que aparece na quarta e última batida da música.



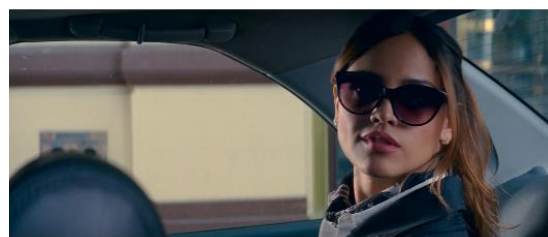
**Imagem 3** - Excerto do filme *Baby Driver*: apresentação do protagonista Baby. Minutagem: 00;01;03;15. Reprodução da autora.



**Imagem 4** - Excerto do filme *Baby Driver*: Apresentação do personagem Buddy. Minutagem: 00;01;08;17. Reprodução da autora.



**Imagem 5** - Excerto do filme *Baby Driver*: Apresentação do personagem Griff. Minutagem: 00;01;07;12. Reprodução da autora.



**Imagem 6** - Excerto do filme *Baby Driver*: Apresentação da personagem Darling. Minutagem: 00;01;11;28. Reprodução da autora.

É importante ressaltar que após estas apresentações, a música começa de forma constante e possui, originalmente, 3 pausas em que o silêncio prevalece, dividindo os tons da música em 4 partes, o que nos faz refletir que, de acordo com Michel Chion (2011, p. 50) “o silêncio nunca é um vazio neutro; é o negativo de um som que ouvimos anteriormente ou que imaginamos; é o produto de um contraste”. Nesta sequência o



silêncio é sempre utilizado de forma estratégica com o objetivo de pontuar e intensificar o que acontecerá logo em seguida. Ainda de acordo com Michel Chion (2011), o som sincronizado deu ao cinema uma forma de pontuar determinadas características do filme de uma forma mais suave e discreta em relação a forma como isto era feito na fase do cinema mudo<sup>41</sup>.

Esta pontuação pelo som depende, naturalmente, da iniciativa do montador ou do montador de som, que, baseando-se no ritmo do plano, no desempenho dos atores e no sentimento geral da cena, decidem, a partir dos ruídos que lhes fornecem ou que escolhem, sobre o ponto em que a pontuação sonora será colocada — a menos que o realizador, caso em geral muito raro, se ocupe disso pessoalmente. Certas pontuações sonoras são também previstas desde a fase do argumento.

Naturalmente, a música no cinema pode desempenhar um importante papel de pontuação — que desempenhava também no cinema mudo, mas de forma mais vaga, por causa do caráter aproximativo de que se revestia então a sincronização com a imagem. (CHION, 2011, p. 44-45)

Essas pontuações podem ser interpretadas como um uso simbólico da música, uma vez que além dela ser utilizada como um acessório narrativo, a música funciona como uma potência de mudança. Ou seja, o *sound designer* se apropriou destas pausas, característica original da música, como forma de enfatizar uma mudança na estrutura emocional da cena. A primeira pausa tem o intuito de causar uma ruptura emocional no espectador e ocorre no momento em que os assaltantes entram no banco para iniciar o plano de assalto. Neste momento, a câmera permanece em Baby que começa, como em uma coreografia, a performar a música, dançando e cantando sincronicamente. Na trilha sonora, a música foi alterada para um tom vibrante que transmite animação e é colocada em evidência, enquanto os demais efeitos sonoros são utilizados para apoio sonoro do ritmo da música.

Logo em seguida, é possível captar mais uma característica do videoclipe. Simultaneamente, de forma sutil e consciente, o montador escolheu minuciosamente os planos que irão estar justapostos para enfatizar o momento de coreografia de Baby. Para isso, todos os planos utilizados estão em movimento derivados do *travelling*, fazendo com que a câmera aparente performar junto com Baby, transmitindo sempre a sensação de movimento e dinamismo. Além disso, as mesmas ações de Baby são apresentadas a partir de planos rápidos e diferentes ângulos de câmera e pontos de vista. Esta técnica foi utilizada com o intuito de dilatar o tempo, ou seja, fazer com que o espectador, a partir da

---

<sup>41</sup> No cinema mudo essas pontuações eram realizadas através de cartões que indicavam o diálogo ou questões entre os personagens que não eram possíveis através da imagem. Outra forma utilizada era a participação de orquestras no cinema para acompanhar o filme, ditando o tom de cada cena.

justaposição de diferentes planos de uma mesma ação, absorva o ritmo da edição e, conseqüentemente, seja inserido no momento presente que está sendo exibido.

Após este momento, Baby é conduzido de volta a realidade pela passagem de um carro da polícia pelo local onde ele está. Neste instante, temos o segundo momento de pausa da música, em que a sensação que ela transmite é alterada para um tom de tensão. Momento em que Baby começa a observar o que está acontecendo dentro do banco. Além disso, juntamente com a música, os efeitos sonoros são evidenciados e utilizados de maneira expressiva diegética, ou seja, são sons que possuem uma origem de dentro do quadro, mas que são aplicados de uma forma mais expressiva com um intuito narrativo dramático. No momento em que Baby começa a perceber o assalto, os sons de tiros, gritaria e confusão dentro do banco são ouvidos de forma intensa e clara. Os efeitos sonoros são utilizados para servirem, em sua maioria, ao tom da música. Todos esses sons foram pensados de forma que encaixassem em sincronia com a música. Pode-se comprovar esta afirmação quando se ouve a música *Bellbottoms* de forma separada, uma vez que é possível ouvir ruídos semelhantes aos demonstrados em cena, como o de tiros e gritos, portanto, os efeitos sonoros são utilizados de forma que esses ruídos fossem enfatizados e se tornassem expressivos para o que é visto em cena.

Logo após este momento, surge a terceira e última pausa da música. A câmera volta a focar em Baby dentro do carro e a partir deste instante a fuga de carros terá início com uma música num tom de adrenalina e dinamismo. Além disso, é relevante destacar que a partir de agora os *hard effects* derivados dos sons do carro, como a troca de marcha, o freio e o acelerador, são utilizados de forma expressiva, ou seja, possuem a função de contribuir com o clima da fuga, associando esses sons a um ritmo acelerado e contribuindo de forma harmônica com o próprio tom da música.

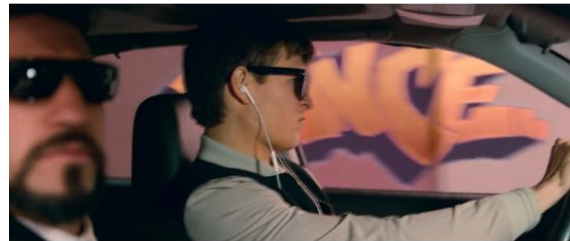
Durante este trecho de fuga, é possível evidenciar alguns elementos que podem ser associados a estrutura de um videoclipe. Logo no início, assim que o carro de Baby entra em uma rua para fugir da polícia, a câmera foca em uma parede grafitada com a palavra “*Dance*”<sup>42</sup> por onde Baby passa, conforme imagem 7 e 8.

---

<sup>42</sup> Em português, a palavra “dance” significa “dançar”.



**Imagem 7** - Excerto do filme Baby Driver: Grafite "Dance". Minutagem: 00;03;29;13. Reprodução da autora.



**Imagem 8** - Excerto do filme Baby Driver: Grafite "Dance". Minutagem: 00;03;29;20. Reprodução da autora.

Tal referência é relevante uma vez que estamos discutindo um filme com características de um videoclipe e idealizado por um diretor com raízes na publicidade, conforme foi visto no capítulo 3, e que iniciou sua carreira em um contexto que já havia sido influenciado pelos conceitos do vídeo. Recorrendo ao pensamento de Arlindo Machado, a possibilidade de gerar caracteres é uma conquista da evolução tecnológica e, conseqüentemente, do vídeo:

Com ele, é possível construir textos iconizados, ou seja, textos que participam da mesma natureza plástica da imagem, textos dotados de qualidades cinemáticas e que, sem deixar de funcionar basicamente como discurso verbal, gozam também de todas as propriedades de uma imagem videográfica. (MACHADO, 1993, p. 8)

Ao utilizar este plano, o montador conseguiu reforçar a característica musical que o filme possui. É como se a própria justaposição dos planos sugerisse para que o espectador se deixasse levar pelo ritmo empregado nesta sequência. Além disso, neste momento imagem e música são novamente sincronizadas, uma vez que o grafite aparece justamente quando o vocalista canta o verso *I'm gonna dance*<sup>43</sup>, evidenciando a utilização da música como narradora, ou seja, neste momento a música é utilizada para impulsionar uma ideia no espectador, convidando-o de forma sutil, a desfrutar da música e se deixar levar, novamente, pelo ritmo da edição. É relevante, ainda, mencionar que esta característica iconizada dos textos é utilizada de forma recorrente no filme e não somente nesta sequência. Ao longo da narrativa geral é possível observar sutilmente palavras grafitadas ao fundo da cena, interagindo com a imagem e o som transmitidos na tela.

Essas sincronias entre a montagem e o som, fazem com que seja criada uma associação entre as duas áreas criativas, fazendo com que a potência da união de ambas seja maior do que a utilização delas de forma separada. Além disso, é possível perceber

<sup>43</sup> O verso "I'm gonna dance" significa, na língua portuguesa, "Eu vou dançar".

uma intencionalidade na repetição da ideia de um ritmo em movimento e de adrenalina, elementos muito comuns na construção de um videoclipe, uma vez que na publicidade é preciso sempre encontrar uma forma de prender a atenção de quem está assistindo.

Este diálogo entre o som e a imagem é utilizado com frequência. Como vimos logo acima, os efeitos sonoros são utilizados de forma expressiva e de forma a contribuírem com a música. Nesta sequência isto ocorre também com os sons não diegéticos, ou seja, os sons que os personagens não podem ouvir. Durante a fuga de carros, Baby passa três vezes por uma parede composta por pilastras, conforme imagem 9, 10 e 11, e simultaneamente surgem *sound effects*, ou seja, sons que não são passíveis de definição por não estarem atrelados a algo físico da tela. Como esse som está associado às pilastras, é possível imaginar que ele se assemelha a sons de vento ocasionado pela velocidade do carro. Apesar de não possuírem significado puramente narrativo, estes *sound effects* são aplicados com o objetivo de reforçarem o clima de adrenalina e, conseqüentemente, contribuir para atrair a atenção do espectador.



**Imagem 9** - Excerto retirado do filme Baby Driver: sound effects derivado da primeira pilastra que aparece na sequência. Minutagem: 00;03;27;15. Reprodução da autora.



**Imagem 10** - Excerto retirado do filme Baby Driver: sound effects derivado da segunda pilastra que aparece na sequência. Minutagem: 00;03;50;01. Reprodução da autora.



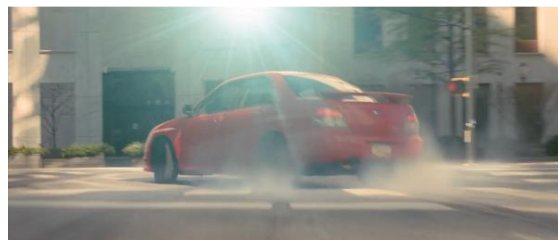
**Imagem 11** - Excerto retirado do filme Baby Driver: sound effects derivado da terceira pilastra que aparece na sequência. Minutagem: 00;05;58;03. Reprodução da autora.

Este efeito também ocorre quando Baby passa por um semáforo. Todas as vezes que o semáforo muda de cor, há um *sound effects* com a intenção de contribuir de

forma intensa e complementar aos demais elementos da trilha sonora. Além disso, logo em seguida, uma luz é refletida no semáforo e sincronizadamente um *sound effects* surge e se encaixa com o momento da música, conforme imagem 12 e 13.



**Imagem 12** - Excerto retirado do filme Baby Driver: semáforo de onde irá derivar o sound effect. Minutagem: 00;03;45;00. Reprodução da autora.



**Imagem 13** - Excerto retirado do filme Baby Driver: luz associada ao semáforo de onde deriva o sound effect. Minutagem: 00;03;45;15. Reprodução da autora.

A utilização desta explosão de luz no semáforo também pode ser interpretada como característica estética proveniente do vídeo, uma vez que a estética do vídeo se apresenta como uma combinação híbrida de elementos, texturas e cores, a fim de transmitir uma sensação que tais elementos sozinhos não conseguiriam. É interessante notar que a escolha de adicionar estes elementos na cena não possui como objetivo alterar a narrativa, mas sim de reforçá-la, intencionando proporcionar a sensação de movimento, dinamismo e adrenalina que a sequência propõe.

Outra característica bastante marcante no filme em questão e que se faz presente nesta sequência é a sincronia de movimentos entre os personagens. No início da sequência é possível perceber, conforme imagens 14, 15 e 16, que o rosto de Baby se movimenta da esquerda para a direita juntamente com a câmera e simultaneamente ao movimento que os personagens fazem atrás do carro.



**Imagem 14** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 1/3. Minutagem: 00;01;24;26. Reprodução da autora.



**Imagem 15** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 2/3. Minutagem: 00;01;25;04. Reprodução da autora.



**Imagem 16** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 3/3. Minutagem: 00;01;25;12. Reprodução da autora.

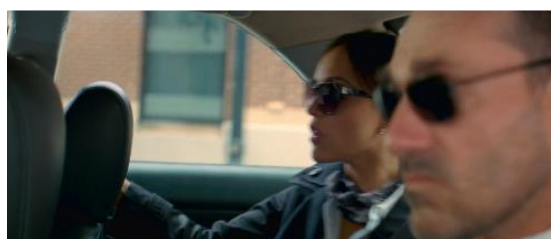
Outro momento em que é possível analisar isto, conforme imagens 17, 18 e 19, é durante a fuga de carros em que os personagens do banco de trás do carro estão olhando para a polícia logo atrás deles e em seguida se viram em sincronia para frente.



**Imagem 17** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 1/3. Minutagem: 00;03;35;10. Reprodução da autora.

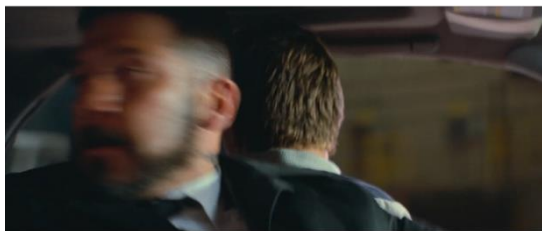


**Imagem 18** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 2/3. Minutagem: 00;03;35;18. Reprodução da autora.



**Imagem 19** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sincronia de movimentos 3/3. Minutagem: 00;03;35;24. Reprodução da autora.

Este movimento acontece novamente durante a perseguição com o personagem Buddy e Baby, conforme imagens 20 e 21.



**Imagem 20** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Sincronia de movimentos 1/2. Minutagem: 00;04;14;21. Reprodução da autora.



**Imagem 21** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Sincronia de movimentos 1/2. Minutagem: 00;04;15;00. Reprodução da autora.

Estas ações reforçam, novamente, o conceito de uma coreografia, muito presente em musicais e videoclipes. No entanto, diferentemente de filmes musicais em que a história é suspensa para que a música e a dança possam acontecer, em *Baby Driver* a música e a dança são apresentadas em sincronia e ocorrem juntamente com todos os demais acontecimentos do filme.

A partir da análise realizada até aqui é possível encontrar uma hibridização a partir de características do videoclipe e do cinema, sendo a relação entre a montagem e o som, nesta sequência, a força motriz dessa união. Com base nos elementos apresentados é possível ver uma relação muito próxima desta sequência com as características do estilo MTV apresentado por Ken Dancyger no decorrer desta pesquisa. Este estilo é caracterizado pelo turbilhão de informações ocasionados pelos cortes acelerados e pela trilha sonora expressiva, transmitindo uma sensação de movimento, adrenalina e de ação. Além disso, é possível associar esta sequência inicial como sendo um exemplo de um *set piece*, conceito apresentado, também, a partir das ideias do mesmo autor e relatado no subtópico 2.3. Relembrando, o *set piece* é a sequência de um filme que se estrutura independentemente das outras sequências do filme, ou seja, é um trecho do filme que se assemelha à um curta-metragem, uma vez que possui uma estrutura financeira e narrativa tão detalhadas e trabalhosas quanto um curta. É possível segmentar o *set piece* em um arco narrativo dividido em quatro partes com começo, meio, clímax e fim semelhantes a um longa-metragem.

Nesta sequência, a separação é dada da seguinte forma: o começo é o momento em que os elementos principais, como o carro, o banco e os personagens são apresentados. Este começo é conduzido até o momento em que Baby coreografa a música que está tocando em seu fone. O meio do *set piece* é representado por Baby voltando a realidade e observando o assalto dentro do banco. Este momento é conduzido até o alarme disparar, os assaltantes voltarem para o carro e a fuga começar. O clímax começa alguns minutos

após o início da fuga, momento em que os policiais perseguem o carro de Baby e estão bem próximos desta vitória. E o fim desta sequência é marcada pela estratégia de fuga bem-sucedida de Baby, momento em que ele chega ao seu destino e consegue escapar da polícia.

A partir deste estilo e das técnicas empregadas nele, como planos rápidos, cortes secos, música sincronizada e efeitos sonoros expressivos, é possível se conectar com o personagem principal e vivenciar o mesmo ritmo que ele. Assunto que será explorado na próxima categoria.

#### **4.3.2 O mundo de Baby**

Como vimos ao final da análise anterior, a utilização da montagem e do som com base nas características do estilo MTV (DANCYGER, 2003), colaborou para que o espectador pudesse compreender o personagem principal e pudesse mergulhar no ritmo junto com ele. A partir de agora veremos mais a fundo de que forma Baby é construído nesta sequência e como isso impacta na narrativa geral.

Ainda nos créditos iniciais e sem saber, o espectador começa a adentrar no mundo de Baby. Os primeiros sons ambientes aparecem, sendo eles um zumbido constante, carros se movimentando e um helicóptero. Esses sons aparecem, num primeiro momento, sendo utilizados de forma metadieética, ou seja, são sons provenientes do interior do personagem que revelam alguma informação sobre Baby. O som de carros se torna realista assim que o primeiro plano aparece e a roda de um carro esportivo surge. O helicóptero representa as autoridades policiais que serão acionadas durante a fuga de carros. E o zumbido só será revelado duas sequências após esta, que conta sobre o acidente de Baby na infância que o deixou com uma seqüela em um dos ouvidos. Apesar de alguns sons não serem revelados de imediato, todos eles representam uma parte essencial para o desenrolar da narrativa, além de serem partes fundamentais da história do personagem.

Um dos primeiros planos a aparecerem em cena se refere ao *iPod* do personagem que está conectado aos seus fones de ouvido, conforme imagem 22 e 23.





**Imagem 22** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: *iPod* do personagem Baby indicando a música *Bellbottoms*. Minutagem: 00;00;59;22. Reprodução da autora.



**Imagem 23** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Personagem Baby com fones de ouvido. Minutagem: 00;01;01;27. Reprodução da autora.

Durante toda a narrativa, é possível notar que Baby possui uma forte relação com a música e uma ligação afetiva com o seu dispositivo de reprodução - *iPod*. Na próxima sequência analisada será possível compreender a justificativa para que a maior parte das músicas do filme sejam derivadas deste aparelho eletrônico. Para agora, é importante focar que a história de Baby é conduzida através das músicas e nesta sequência em específico pela música *Bellbottoms*. A utilização de fones de ouvido nos revela que a música que o espectador ouve durante a sequência é uma música diegética, ou seja, está presente na narrativa, é a mesma música que o personagem principal escuta. O fato de Baby utilizar fones de ouvido e a música ser diegética, faz com que o espectador possa se conectar com ele, uma vez que ouvimos junto de Baby uma música que os demais personagens não estão ouvindo. A música se torna a ponte da construção de identificação do espectador com o personagem, uma vez que ela, elemento que conduz a montagem das imagens de acordo com seu ritmo, é a principal responsável por nos apresentar o ponto de vista de Baby.

Logos após as apresentações dos personagens que compõem a cena, a câmera permanece em Baby enquanto os assaltantes roubam o banco. Esta escolha narrativa, evidencia novamente que a atenção do filme está em Baby e que será ele que nos conduzirá pela sua própria história.

A partir deste instante, Baby começa a dançar dentro do carro. A performance de Baby com a música semelhante a uma coreografia pode ser interpretada como uma forma de capturar psicologicamente a atenção do espectador. A associação dos movimentos de câmera com a música contribui para a imersão de quem assiste, auxiliando no objetivo de fazer com que simpatizem com o personagem, uma vez que a performance de Baby transmite a sensação dele ser uma pessoa alegre, simpática e divertida,

características normalmente opostas a um criminoso que está contribuindo para o assalto a um banco.

Um momento de vulnerabilidade do personagem aparece logo que um carro de polícia passa por ele e o faz voltar a realidade do assalto. Baby percebe os gritos, os tiros e os reféns dentro do banco e se assusta com o que testemunha. Este momento de tensão do personagem é transmitido ao espectador através de uma montagem paralela que exhibe o que ocorre dentro do banco e a expressão de Baby. Esta montagem é feita através de cortes secos e planos rápidos que contribuem para o aumento da tensão e desconforto da cena, transmitindo exatamente o que o personagem está sentindo. Além disso, a posição de câmera se altera quando Baby aparece em tela, se aproximando mais do personagem, conforme imagens abaixo.



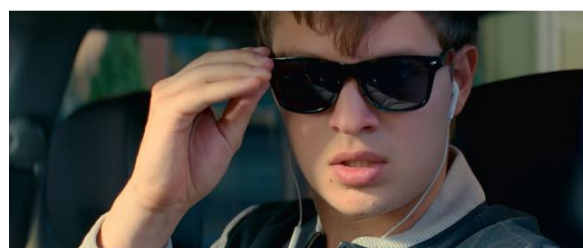
**Imagem 24** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Momento em que o personagem observa o assalto dentro do banco 1/4. Minutagem: 00;02;37;04. Reprodução da autora.



**Imagem 25** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Momento em que o personagem observa o assalto dentro do banco 3/4. Minutagem: 00;02;41;29. Reprodução da autora.



**Imagem 26** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Momento em que o personagem observa o assalto dentro do banco 2/4. Minutagem: 00;02;39;17. Reprodução da autora.



**Imagem 27** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Momento em que o personagem observa o assalto dentro do banco 4/4. Minutagem: 00;02;49;16. Reprodução da autora.

Quanto mais próximo do personagem, maior a probabilidade de o espectador criar uma empatia por ele, portanto, ao utilizar esta técnica, a narrativa pretende evidenciar novamente a compaixão por Baby. Além disso, esta cena, conforme vimos na

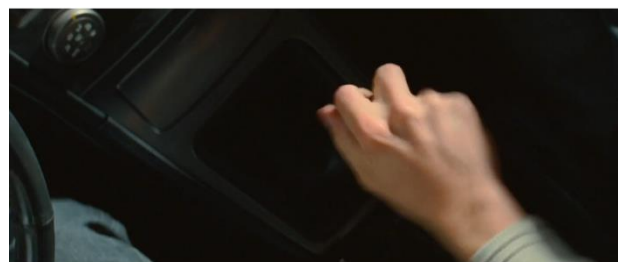
categoria anterior, é repleta por efeitos sonoros que contribuem para enfatizar o ritmo de tensão e apreensão da música neste trecho. A união de planos rápidos com uma música num tom que transmite uma sensação de adrenalina e efeitos sonoros, ao fundo, de gritos e tiros, colabora para que o espectador fique compenetrado ao que está acontecendo e sinta as mesmas emoções que o personagem principal.

Outra característica notável neste trecho é o movimento que o personagem faz de retirar os óculos escuros. Esta ação é narrativa, uma vez que durante todo o filme os óculos servem como uma barreira aos sentimentos de Baby, ele só os utiliza em momentos que participa de crimes. Portanto, ao retirá-los o espectador consegue enxergar os sentimentos e motivações do personagem.

Em seguida a este trecho, a fuga de carros começa e a partir dela a montagem é realizada com a pretensão de que o espectador possa sentir que também está participando da fuga. Isto é executado a partir de planos que foquem no personagem principal, ou seja, em planos que mostram as expressões de Baby e nos indicam qual será sua próxima ação. Nas imagens 28 e 29, Baby olha para baixo em direção a marcha e logo em seguida há um corte seco que mostra sua ação de mudar de marcha para acelerar o carro.



**Imagem 28** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Momento em que Baby indica que irá trocar a marcha. Minutagem: 00;04;18;06. Reprodução da autora.



**Imagem 29** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Logo em seguida, surge um plano de Baby executando esta ação. Minutagem: 00;04;18;11. Reprodução da autora.

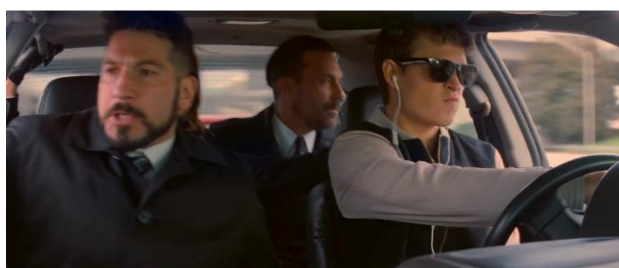
Nas imagens 30, 31 e 32 é possível perceber um outro momento em que isto ocorre. Baby precisa enganar a polícia e para isso aproveita a aparição de dois carros vermelhos iguais ao dele, para emparelhar o carro o personagem precisa adentrar na outra pista.



**Imagem 30** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Foco nas estratégias de fuga de Baby 1/3. Minutagem: 00;05;09;11. Reprodução da autora.



**Imagem 31** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Foco nas estratégias de fuga de Baby 2/3. Minutagem: 00;05;10;01. Reprodução da autora.



**Imagem 32** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Foco nas estratégias de fuga de Baby 3/3. Minutagem: 00;05;10;25. Reprodução da autora.

O espectador presencia o processo de estratégia de Baby e seu desfecho. Isto faz com que haja uma forte aproximação com o personagem, uma vez que é possível adentrar nos pensamentos dele e compreender, antes mesmo dos demais personagens, o que Baby fará logo em seguida.

A fuga de carros caminha para o fim com Baby conseguindo enganar a polícia e chegando a uma garagem, local onde eles pegarão outro carro para ir até o local onde Doc está. Assim que isto acontece, a trilha sonora tem um forte declínio e pode ser interpretada como um sentimento de alívio e de vitória por terem conseguido escapar. Por conta de todas as técnicas utilizadas para segurar a atenção de quem assiste e fazer com que haja uma compaixão por Baby, o espectador também consegue sentir este alívio quando a trilha sonora diminui o ritmo intenso e repleto de adrenalina.

A partir da análise feita nesta sequência é possível interpretar que a utilização do som e da montagem são utilizados de maneira interdependentes a fim de evidenciar a narrativa geral. A associação das duas áreas criativas contribui para apresentar a narrativa

através dos olhos e dos ouvidos de Baby, dando ênfase na temática do filme uma vez que ele é focado na história do personagem principal.

#### 4.4 SEQUÊNCIA 2: AS MOTIVAÇÕES DE BABY

##### 4.4.1 *Em Ritmo de Fuga*

Nesta sequência é possível apontar três momentos em que as características do gênero musical e do videoclipe são evidenciadas. A primeira delas é apresentada ainda no início. A cena se inicia a partir de um corte seco e com uma posição de câmera seguindo o mesmo enquadramento e ângulo do frame antecessor. No frame antecessor, Baby foi encarregado de eliminar a prova do último assalto: o carro utilizado para a fuga. Em ambas as cenas o personagem está posicionado de forma semelhante, fazendo com que haja uma ligação visual na composição delas, conforme podemos ver representado nas imagens 33 e 34.



**Imagem 33** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Corte por associação visual 1/2. Minutagem: 00:33:05:21. Reprodução da autora.



**Imagem 34** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Corte por associação visual 2/2. Minutagem: 00:33:05:22. Reprodução da autora.

Este trecho indica um corte por associação visual que tem por objetivo indicar uma ligação entre dois planos distintos, a fim de transmitir um novo sentido ao espectador. A utilização desta técnica, também chamada de *match cutting*, pode ser associada, nesta cena, tanto a uma questão de fluidez na narrativa, indicando uma passagem de tempo e dinamismo, ou a uma questão psicológica do personagem, questão que será discutida na próxima categoria.

É relevante destacar, ainda, que a utilização desses elementos associativos é frequente e repetitivo em *Baby Driver*, fazendo com que a narrativa geral e a ambiência criada para os personagens sejam a todo momento reforçadas através, neste caso, da montagem. Podemos interpretar que, esta repetição focada na associação dos elementos

é um atributo com origens videográficas, uma vez que o vídeo e o videoclipe possuem uma cadência dinâmica e associativa, que pretende fixar a atenção do espectador.

Logo após este trecho, é possível perceber o segundo momento em que as características da linguagem videográfica são utilizadas. Através de uma sequência organizada por meio de uma montagem dinâmica três elementos são colocados em foco: o carro sendo destruído, a expressão de Baby e *flashbacks* da infância do personagem. A forma como estes planos são montados, a partir de planos rápidos e associações a uma terceira ideia, reforça a hibridez da linguagem de um videoclipe, uma vez que o dinamismo e a mistura de elementos estão presentes e comandam o ritmo da cena. Além disto, podemos encontrar novamente a técnica de dilatação do tempo vista na análise da primeira sequência. Durante o *flashback* do personagem, a mesma ação é apresentada a partir de planos rápidos que possuem enquadramentos e ângulos distintos, produzindo a sensação de uma duração maior nessas lembranças.

O terceiro momento em que é possível associar a sequência as características de um videoclipe ocorrem após os *flashbacks*. O carro é destruído e os pensamentos de Baby voltam ao momento presente. Em seguida, se inicia um plano sequência<sup>44</sup> com duração de 1 minuto que começa com a câmera baixa na altura da cintura de Baby mostrando que ele está escolhendo uma música em seu *iPod*. A música começa e a câmera sobe para um primeiríssimo plano com Baby de lado. Baby caminha em direção ao portão do ferro velho enquanto tira as luvas que Doc lhe deu para efetuar o assalto. Até este momento mesmo com a música tocando é possível identificar os sons do ambiente externo. No entanto, paralelamente a imagem de Baby retirando suas luvas e as jogando para trás, o arranjo da música se intensifica e nós paramos de ouvir os sons externos, fato que faz com que este trecho se aproxime ainda mais de um clipe musical, uma vez que passa a ser focado na música e na história de um personagem. A câmera acompanha Baby em um *travelling* até o final do seu trajeto, nesse caminho Baby também se livra do telefone utilizado para o assalto. Para tornar essa caminhada ainda mais libertadora e sentimental, a imagem parece diminuir sutilmente a velocidade, deixando os passos de Baby mais lentos e pesados, acompanhando o ritmo da música.

Neste plano sequência conseguimos identificar novamente características e convenções típicas do videoclipe. O trajeto é planejado estrategicamente para servir à música, como em um clipe. A música escolhida é interpretada pela banda *Commodores* e

---

<sup>44</sup> Plano sequência, no cinema, é um plano que registra uma sequência sem que haja cortes nela.

se chama *Easy*<sup>45</sup> da cantora e compositora Sky Ferreira, que é, curiosamente, a atriz que interpreta a mãe de Baby no filme. A letra da canção é a seguinte:

I know it sounds funny but I just  
can't stand the pain  
And I'm leaving you tomorrow  
Seems to me girl, you know I've  
done all I can  
You see I begged, stole and I  
borrowed  
That's why I'm easy  
I'm easy like Sunday morning

Sei que parece engraçado, mas eu  
não aguento a dor  
E eu estou te deixando amanhã  
Garota, parece que você sabe que  
fiz tudo o que posso  
Você sabe que implorei, roubei e  
peguei emprestado  
É por isso que estou tranquilo  
Tranquilo como uma manhã de  
domingo

A letra da música é utilizada como um narrador que exprime os sentimentos vigentes do personagem. É através dela que compreendemos que este momento de destruição do carro no ferro velho significa um momento de liberdade para o personagem. Esta questão será aprofundada na próxima categoria, para agora iremos pensar neste trecho a partir do formato utilizado. Com o foco na música e a partir de uma aparente coreografia que Baby performa neste trecho, é possível fazer uma forte associação com os elementos de um filme musical. E apesar de *Baby Driver* ser classificado, dentre tantos outros gêneros, como um filme também do gênero musical, é relevante destacar que o filme emprega esses elementos de uma forma diferente. Diferentemente de filmes musicais em que a música é utilizada como uma forma de suspensão da narrativa, ou seja, um momento em que os personagens entram em um outro universo completamente diferente a fim de evidenciar um sentimento, em *Baby Driver* e, especificamente, nesta sequência, a música é a própria narrativa, ou seja, ela faz parte ativamente da história contada até o momento. A música é utilizada como uma extensão narrativa para evidenciar exclusivamente o sentimento do personagem principal. Isso pode ser observado mais detalhadamente nos momentos de sincronia entre Baby e a letra da música. No último verso que diz “*I'm easy like Sunday morning*”<sup>46</sup>, aparece o personagem cantando, fortalecendo e evidenciando a ideia de que a música representa sua liberdade e que a partir de agora a vida turbulenta de crimes não faz mais parte de sua jornada.

<sup>45</sup> Tradução da música retirada do site: <https://www.lettras.mus.br/sky-ferreira/easy/traducao.html> Acesso em: 06/07/2021.

<sup>46</sup> O verso “*I'm easy like Sunday morning*” significa na língua portuguesa: Eu estou tranquilo como numa manhã de domingo.

Nesta categoria, Em Ritmo de Fuga, foi possível compreender como o formato escolhido para esta sequência possui características musicais atreladas a linguagem do videoclipe. Na próxima categoria, veremos as características utilizadas para a construção do personagem na cena e seu impacto na narrativa geral.

#### 4.4.2 O Mundo de Baby

Como vimos na análise anterior, no início da sequência há um corte por associação visual, em que Baby é exibido de forma semelhante e através do mesmo enquadramento que o frame antecessor, conforme imagem 33 e 34.

A justaposição desses dois planos e a escolha de manter o enquadramento de ambos idênticos, pode ser interpretada como um momento de choque do personagem, ou seja, um momento em que o ocorrido afetou Baby a ponto de ele não “conseguir se movimentar” durante alguns segundos. Esse impacto ocorre também devido ao corte seco que não prepara o espectador para o que será visto no próximo plano, ocasionando um contraste brusco na junção dos planos. Além disso, ambas as cenas possuem um suave *travelling*<sup>47</sup> para frente com uma duração de 5 segundos e 3 segundos respectivamente, contribuindo para o aumento da tensão deste momento, uma vez que o espectador começa a se aproximar cada vez mais do personagem e é inserido em seu mundo, possuindo mais tempo para absorver o sentimento de Baby.

A partir dos próximos planos, os efeitos sonoros serão, assim como na análise da primeira sequência, utilizados de forma expressiva. O som do carro sendo destruído será utilizado de forma narrativa com o objetivo de ser associado ao acidente de carro na infância de Baby. Este som faz com que o personagem tenha *flashbacks* deste acidente, conforme é visto nas imagens abaixo.



**Imagem 35** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Flashback que representa a mãe de Baby em um estúdio 1/2. Minutagem: 00:33:16:00. Reprodução da autora.



**Imagem 36** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Imagem que representa o carro utilizado no assalto sendo destruído 1/2. Minutagem: 00:33:17:12. Reprodução da autora.

<sup>47</sup> *Travelling* é um movimento de câmera em que ela se desloca pelo espaço em direção a um objeto específico.





**Imagem 37** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Flashback que representa a mãe de Baby em um estúdio 2/2. Minutagem: 00:33:20:00. Reprodução da autora.



**Imagem 38** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Imagem que representa o carro utilizado no assalto sendo destruído 2/2. Minutagem: 00:33:21:01. Reprodução da autora.



**Imagem 39** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Flashback que representa Baby criança assistindo sua mãe no estúdio. Minutagem: 00:33:23:01. Reprodução da autora.

A justaposição desses planos, juntamente intercalados de primeiríssimos planos da expressão de Baby, e associados ao som expressivo e incômodo do carro sendo destruído pretende transmitir ao espectador um sentimento de tensão e despedida. Este último sentimento está atrelado, especialmente, a imagem 37 e 39, que mostra, paralelamente às imagens do carro sendo amassado, a mãe de Baby acenando para seu filho que retribui da mesma forma. Ao justapor esses dois planos, um terceiro sentido surge indicando, através de um olhar mais maduro do espectador devido aos desdobramentos da narrativa até o momento, uma espécie de despedida entre mãe e filho provocada pelo acidente de carro que deixou Baby órfão.

Ainda sobre esta sequência de imagens, é pertinente mencionar que além da justaposição das imagens, outros elementos foram utilizados para contribuir com o ritmo de tensão da cena. A trilha sonora, a aproximação de Baby com a câmera para um *close-up* a partir de um *zoom in* e o gesto suave que o ator faz com os lábios foram utilizados estrategicamente e de forma satisfatória para ambientar a história do personagem e fazer com que o espectador não só perceba a tensão da sequência, como também possa senti-la junto com o personagem, gerando uma empatia e intimidade maior com ele.

Esse jogo de câmeras é cortado por um *whoosh*, *sound effect* utilizado para indicar o movimento de transpor uma barreira do real para o imagético, adentrando nos

sentimentos e pensamentos de um personagem. Após esse efeito sonoro, nós começamos a assistir por uma duração maior e com uma narrativa cronológica as lembranças da infância de Baby através de uma série de *flashbacks*. Este recurso pode ser interpretado como uma pretensão de aproximar o espectador do personagem principal e fazer com que ele compreenda as atitudes e motivações de Baby. Para um filme que centra a atenção na história de um personagem específico, a utilização de *flashbacks* para contar uma situação do passado é recorrente e reforça a construção da verossimilhança, sobretudo quando este recurso é realizado através da montagem e do som.

As primeiras imagens são da mãe de Baby gravando em um estúdio. As imagens apresentam uma cor viva, até saturadas, mas possuem uma feição fantasmagórica, contribuindo para reforçar que são imagens derivadas das lembranças de uma criança (imagem 40 e 41). Esta é a primeira vez que o espectador descobre que a mãe de Baby era uma cantora e entende sua forte ligação com a música durante todo o filme



**Imagem 40** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Flashback que representa a mãe de Baby em um estúdio. Minutagem: 00:33:26:21. Reprodução da autora.



**Imagem 41** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Flashback que representa Baby em um estúdio assistindo sua mãe cantar. Minutagem: 00:33:32:18. Reprodução da autora.

Logo em seguida, surgem mais lembranças de sua infância. Nessa nova leva de imagens, Baby relembra um aniversário em que ganhou, ao que tudo indica, seu primeiro *iPod*. As imagens não estão mais fantasmagóricas, mas continuam com um aspecto amador indicando que são lembranças. São imagens em que todos estão felizes, principalmente seus pais. Além disso, a movimentação da câmera e o enquadramento estão sendo utilizados de forma que reproduzam índices de gravação caseira, para gerar uma sensação de maior proximidade com o momento e passar, através da montagem e da câmera, uma sensação de familiaridade e nostalgia com o que está sendo mostrado.

Dois takes dessa sequência são, particularmente, significativos para a narrativa do filme (figura 42 e 43).



**Imagem 42** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Flashback que representa o primeiro *iPod* de Baby. Minutagem: 00:33:42:21. Reprodução da autora.



**Imagem 43** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Flashback que representa Baby vendo o mesmo *iPod* estragado por conta do acidente. Minutagem: 00:33:43:14. Reprodução da autora.

A justaposição dessas duas imagens indica uma forte ligação devido ao acidente entre o passado e o presente de Baby. A lembrança recente indica que Baby guarda até os dias atuais o primeiro *iPod* que ganhou de seus pais, mas agora ele está danificado devido ao acidente de sua infância.

Paralelamente a estas imagens, a trilha sonora é composta por diversos arranjos instrumentais e vozes que compõem um ambiente sonoro confuso e semelhante a um sonho. A partir deste momento a voz que estava em *background* irá aumentar gradativamente seu volume, se transformando em uma música cantada, ao que tudo indica, pela mãe de Baby. Esta é a primeira vez durante todo o filme em que há uma música extradiegética, ou seja, a primeira vez em que a música não deriva dos fones de ouvido de Baby e ele não está a escutando junto com o espectador. Ela pode ser associada também como uma lembrança sonora da infância de Baby, mas contribui sobretudo para o apoio da montagem, oferecendo maior poder às imagens e à história que está sendo apresentada.

O aumento gradativo da trilha sonora, principalmente da música, faz com que seu uso seja simbólico, ou seja, a música está presente para acentuar uma mudança emocional na cena. Até então, Baby estava lembrando apenas momentos felizes de sua infância e a partir da mudança do tom da música, ele começará a lembrar os momentos em que o sentimento de apreensão e angústia foram predominantes.

A próxima leva de lembranças totalizam 20 segundos de duração e é composta por 18 planos que vão gradativamente diminuindo seu tempo de duração. É relevante pontuar que na imagem 44 já é possível perceber que quando criança Baby já utilizava os fones de ouvido para abafar as brigas que ocorriam dentro de casa.



**Imagem 44** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Forte presença dos fones de ouvido desde a infância de Baby. Minutagem: 00:33:51:08. Reprodução da autora.

Logo em seguida a mãe de Baby aparece em seu quarto (imagem 45 e 46) e presenciemos uma ligação entre a música e a situação da cena, momento em que a música além de ser utilizada de forma simbólica, está sendo utilizada como uma narradora e um elemento de condução da sequência.



**Imagem 45** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Mãe de Baby indo o consolar. Minutagem: 00:33:56:14. Reprodução da autora.



**Imagem 46** - Excerto retirado do filme *Baby Driver*: Baby criança triste pela briga dos pais e ouvindo as palavras de sua mãe. Minutagem: 00:33:57:04. Reprodução da autora.

Em ambas as cenas a mãe de Baby fala algo para seu filho e na trilha sonora a música diz “*It’s right, it’s right*”<sup>48</sup> simbolizando que ela está consolando Baby por ter assistido a briga. Esse momento reforça a semelhança do filme com as linguagens de um videoclipe. Mesmo nesta sequência em que a imagem aparece de forma dominante em relação à música, ainda há uma conexão narrativa entre ambos os elementos.

As próximas e últimas lembranças são intercaladas entre o dia do acidente de carro e imagens de uma infância feliz ao lado da mãe. Nesses últimos momentos das lembranças, os planos vão dispendo de uma duração cada vez menor, causando um ritmo mais acelerado simultaneamente ao aumento de intensidade da trilha sonora. Esta ação faz com que a sensação de angústia se acentue, uma vez que o espectador já saber qual

<sup>48</sup> Tradução: Está certo, está certo.

será o fim deste trecho: a batida de carro e a morte dos pais de Baby. Este sentimento pode ser construído a partir de um recurso chamado *montage*. A *montage* é criada através da reunião de planos curtos associados a cortes rápidos que transmitem uma ideia de passagem de tempo, neste caso o percurso da infância de Baby até o acidente, e de uma transição emocional, que neste caso é representada pela passagem de uma criança feliz a uma criança traumatizada.

Uma outra técnica utilizada para a criação de empatia do espectador com o personagem principal, foi a aproximação de Baby através da câmera.



**Imagem 47** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Baby em primeiro plano com profundidade de câmera. Minutagem: 00:33:10:09. Reprodução da autora.



**Imagem 48** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Baby em close-up sem profundidade de campo. Minutagem: 00:34:09:14. Reprodução da autora.

Conforme vemos na imagem 47, no começo da sequência, Baby é apresentado em primeiro plano ainda com profundidade de campo e no decorrer da narrativa e do aumento gradativo da intensidade da cena, a câmera vai se aproximando cada vez mais da expressão do personagem, até alcançar um último plano (imagem 48) em que Baby está em um *close-up* sem profundidade de campo. Este recurso foi utilizado com o intuito de contribuir com a sensação do espectador estar a cada momento adentrando profundamente no interior do personagem, quanto mais a câmera se aproxima, mais próximo o espectador está de Baby.

Além disso, esta série de *flashbacks* é cortada através da utilização do *sound effect whoosh*, paralelamente a intensificação da trilha sonora que transportam o espectador até o momento da batida do carro na traseira de um caminhão. Esta batida tem um forte impacto sonoro que é realçado por meio de um silêncio abrupto logo em seguida composto apenas por um zumbido.

A aplicação do zumbido logo após a batida de carro e simultaneamente a um *close-up* do rosto de Baby (imagem 48), pretende transmitir uma empatia ainda maior com o personagem principal, uma vez que o espectador presenciou toda a história de Baby de uma forma visual e auditiva através dos pontos de vista do próprio personagem, como

aflição e ansiedade pelo que foi apresentado, melancolia pela história do personagem e incômodo pela sequela deixada após o acidente. Portanto, essa sequência é uma das responsáveis pela criação de identificação do espectador para com o personagem, uma vez que ocorre uma humanização do protagonista, apresentando problemas e sentimentos concretos. Após o *whoosh* a barreira entre o imagético e o real é novamente quebrada e indica uma volta a realidade atual de Baby.

Em um plano geral, Baby está de costas próximo à câmera e ao fundo, em foco, há o guindaste soltando o carro amassado. Em seguida, no mesmo plano, Baby se vira para a câmera e aos poucos o foco se direciona para seu rosto, em um ato que pode simbolizar que Baby deu as costas para o passado e agora o foco é o presente.



**Imagem 49** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Foco ao fundo, evidenciando o guindaste com o carro destruído. Minutagem: 00:34:15:04. Reprodução da autora.



**Imagem 50** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Foco em Baby, evidenciando a expressão do personagem. Minutagem: 00:34:18:22. Reprodução da autora.

Como vimos na análise anterior, após este trecho um plano-sequência se inicia e a partir dele o espectador acompanha o personagem se libertando de uma vida que o consumia e o deixava preso ao passado.

O primeiro indício deste ato é observado no momento em que Baby retira as luvas utilizadas durante o assalto e as joga para trás, conforme imagem 51.



**Imagem 51** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Início do plano sequência, Baby retira as luvas utilizadas no assalto. Minutagem: 00:34:32:08. Reprodução da autora.

Um outro momento em que é possível observar estas ações é quando Baby retira seus óculos, que como vimos na análise da primeira sequência, era utilizado somente durante os crimes para esconder seus sentimentos. Em seguida, se livra também do celular que Doc lhe deu (imagem 52) para utilizar como um canal de comunicação exclusivamente para os assaltos.



**Imagem 52** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Baby se livra do celular que utilizava para obter as informações sobre os assaltos. Minutagem: 00:35:04:11. Reprodução da autora.

No último plano desta sequência é utilizada uma fusão entre duas imagens, conforme imagem 53, que reforça essa nova liberdade do personagem, uma vez que a fusão indica que Baby foi até a lanchonete, local em que Debora, seu par romântico no filme, trabalha.



**Imagem 53** - Excerto retirado do filme Baby Driver: Sim da sequência. Fusão entre os planos. Minutagem: 00:35:24:15. Reprodução da autora.

Nesta categoria, O Mundo de Baby, foi possível compreender que é o personagem principal quem dita a narrativa. Através da montagem e do som, o espectador conhece de forma mais profunda Baby e, dessa forma, se aproxima e se identifica ainda mais com seus sentimentos, motivações e história.

A partir da análise destas duas sequências é possível perceber como a montagem e o som trabalharam de forma associadas para que o espectador pudesse se identificar com o personagem. Além disso, os recursos utilizados funcionaram como uma forma de

reforçar o universo em que Baby foi construído, evidenciando a temática geral da narrativa.

No próximo, e último capítulo, concluiremos o que foi possível extrair das análises destas duas sequências, em que investigamos a aproximação do filme com as características de um videoclipe e de que forma a construção do personagem principal impacta na narrativa.



## 5 CONCLUSÃO

Para que a análise pudesse ser desenvolvida, esta pesquisa foi organizada de forma que foi possível acompanhar o desenvolvimento tecnológico da montagem e do som, além de destacar a potência dramática da relação entre essas duas áreas criativas. Paralelamente a esse resgate histórico, é realizado, também, uma passagem sobre a história da imagem cinematográfica que, a partir do desenvolvimento tecnológico, transitou por uma hibridização com influências videográficas e de videoclipes, características essas que fazem parte do início da carreira do diretor Edgar Wright.

Com base na análise das sequências selecionadas, foi possível perceber que o som e a música foram utilizados de forma associada e estratégica como elementos narrativos do filme. Ao comparar a análise de ambas as cenas, é possível identificar elementos da montagem e do som que foram utilizados de forma interdependentes com o objetivo principal de evidenciar o personagem principal e, dessa maneira, reforçar a narrativa geral.

Na categoria Em Ritmo de Fuga, observamos a construção da sequência a partir de uma base que mescla características de um filme do gênero de ação com o gênero musical, construída através de características de um videoclipe e, apesar de ambas as cenas possuírem elementos que reforcem essa hibridização, elas são utilizadas de formas distintas que resultam em um ritmo diferente para cada cena, mas que objetivam evidenciar uma mesma ação: o personagem principal.

A narrativa geral é construída com base em Baby, tudo o que vemos, conhecemos e absorvemos da estória vem de um ponto de vista deste protagonista, portanto, a montagem e o som trabalharam de forma a aproximar o espectador da maneira de viver de Baby. É possível comprovar este objetivo ao analisar a categoria O Mundo de Baby, uma vez que a partir dela o espectador compreende as técnicas utilizadas pelo montador e pelo *sound designer* que auxiliam no fortalecimento da identidade do personagem e, conseqüentemente, na aproximação do espectador com o filme.

É relevante destacar que nas duas sequências analisadas não há diálogo por parte dos personagens, portanto, o espectador é conduzido, sobretudo, por meio de uma linguagem visual e sonora que advém da música, ruídos e efeitos sonoros. Este fato contribui ainda mais no fortalecimento da narrativa geral, uma vez que Baby é um personagem introspectivo e de poucas palavras em grande parte do tempo, fato que é evidenciado em uma sequência com Debora, seu par romântico no filme, em que ela questiona o fato de Baby não se expressar muito verbalmente. Tudo o que o espectador

consegue descobrir sobre o personagem principal é reforçado, especialmente, a partir da montagem e do som que conseguem evidenciar e dialogar com as demais áreas criativas como a direção de arte, a fotografia, a direção de ator, entre outras, com o objetivo de conduzir a narrativa geral e não deixar que o espectador se distancie desse universo.

É importante ressaltar, ainda, que além dessa análise outras leituras podem ser realizadas focando em outras sequências e, até mesmo, em outros interesses. Isso acontece uma vez que *Baby Driver* é um filme que possui muitos elementos associativos, ou seja, a narrativa está a todo momento fazendo referência a um determinado assunto já apresentado ou utilizando uma linguagem híbrida que relaciona som, montagem, fotografia, direção de arte, direção de ator, entre outras áreas criativas que são utilizadas de forma associadas para compor a narrativa geral do filme.

## REFERÊNCIAS

**Anais de textos completos do XXI Encontro da SOCINE** [recurso eletrônico] / Organização editorial Cezar Migliorin... [et al.]. São Paulo: SOCINE, 2018. Disponível em:

[https://www.socine.org/wpcontent/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2017\(XXI\).pdf](https://www.socine.org/wpcontent/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2017(XXI).pdf). Acesso em: 18/03/2021

**Anais de Textos Completos do XXII Encontro SOCINE** [recurso eletrônico] / Organização editorial Angela Freire Prysthon. [et al.]. São Paulo: SOCINE, 2018. Disponível em:

[https://www.socine.org/wpcontent/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wpcontent/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018(XXII).pdf). Acesso em: 18/03/2021

AUMONT, Jacques. **A Montagem. In: A Estética do Filme**. Campinas: Papyrus, 1995. cap. 2, p. 53-88.

BASTOS, Fernanda. **Desmontar para recontar**. Anais de Textos Completos do XXII Encontro SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 357-362, fevereiro 2019. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018(XXII).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

BELLEBONI, Luciene. **A difícil relação entre imagem e som no audiovisual contemporâneo**. In: Anais do II Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho, UFSC-Florianópolis, 2004.

BRIDI, Natália. **Edgar Wright mantém assinatura, mas leva seu cinema para um novo nível**. Omelete, 28, julho, 2017. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/em-ritmo-de-fuga-critica>. Acesso em: 05/03/2021

BOSCOV, Isabela. **Isabela Boscov**. Youtube, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0GPEYCJGbU0>. Acesso em: 14/08/2021

DUARTE, Pedro. **O filme de Edgar Wright é um dos melhores do ano**. Jovem Nerd, 24, julho, 2017. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/critica-em-ritmo-de-fuga-baby-driver/>. Acesso em: 05/03/2021

CANELAS, Carlos. **Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética**. Biblioteca online de ciências da comunicação, Lisboa: Instituto Politécnico da Guarda; 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10314/3462>. Acesso em: 30 out. 2020.

CÂMARA, Márcio. **O som direto no cinema brasileiro: fragmentos de uma história**. ESTILO E SOM NO AUDIOVISUAL, São Paulo, p. 183-202, 2019. Disponível em: <https://www.socine.org/wp-content/uploads/2019/09/Estilo-e-som-no-audiovisual-ebook-SOCINE.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2021.

CARREIRO, Rodrigo. **O som do Filme: uma Introdução**. 1ª edição. ed. [S. l.]: Editora UFPR, 2018. 223 p.

CARREIRO, Rodrigo. **O som em Game of Thrones**. Anais de textos completos do XXI Encontro da SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 1073-1078, março 2020. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019\(XXIII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019(XXIII).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

CARREIRO, Rodrigo. **O som do vento em Sob a Sombra**. Anais de Textos Completos do XXII Encontro SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 624-630, junho 2018. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2017\(XXI\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2017(XXI).pdf).

CARVALHO, Vinicius Augusto. **Os efeitos visuais de transição nos vencedores do Oscar de Melhor Montagem**. Anais de Textos Completos do XXII Encontro SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 1055-1062, fevereiro 2019. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2018(XXII).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

CERETTA, Fernanda Manzo. **O design de som de monstros do cinema: uma cartografia dos processos de criação de identidades sonoras na construção de personagens**. Orientador: Lucia Isaltina Clemente Leão. 2018. 219 p. Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/21201>. Acesso em: 18 mar. 2021.

CHION, Michel. **A Audiovisão: som e imagem no cinema**. 3. ed. Brasil: Edições Texto & Grafia, 1990. 176 p.

COMMODORES. **Easy**. EUA: Motown: 1977. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5-uU30V7Uis>. Acesso em: 16/08/2021.

COSTA, Antonio. **Compreender o cinema**. 2ª edição. ed. São Paulo: Globo, 2003.

CRUZ, Gustavo. **Gustavo Cruz**. Youtube, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nsSMxDIVYqM>. Acesso em: 05/03/2021

DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: história, teoria e prática**. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora Elsevier Ltda, 2003. 624 p.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Video, Godard**. 1ª edição. ed. [S. l.]: COSAC & NAIFY, 2004.

FARO, Paula. **Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas**. RuMoRes, [S. l.], v. 4, n. 8, 2010. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2010.51215. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51215>. Acesso em: 14 ago. 2021.

FLÔRES, Virginia Osorio. **Além Dos Limites Do Quadro: O Som A Partir Do Cinema Moderno**. Orientador: Claudiney Rodrigues Carrasco. 2013. 213 p. Tese (Doutorado) - Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284533>. Acesso em: 7 nov. 2020.

GARCIA, Denise Hortência Lopes; NOVAS, Arthur Kauffmann. **O design sonoro do piano expandido em montagem de A Flauta Mágica: trabalho colaborativo no diálogo entre o texto musical do século XVIII e a sonoridade do século XXI**. Simpósio: Composição e Performance do XXVIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música de Manaus, Manaus, p. 1-10, 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Denise-Garcia-2/publication/327872333\\_O\\_design\\_sonoro\\_do\\_piano\\_expandido\\_em\\_montagem\\_de\\_A\\_Flauta\\_Magica\\_trabalho\\_colaborativo\\_no\\_entre\\_o\\_texto\\_musical\\_do\\_seculo\\_XVIII\\_e\\_a\\_sonoridade\\_do\\_seculo\\_XXI/links/5baab59b299bf13e604c8bd1/O-design-sonoro-do-piano-expandido-em-montagem-de-A-Flauta-Magica-trabalho-colaborativo-no-entre-o-texto-musical-do-seculo-XVIII-e-a-sonoridade-do-seculo-XXI.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Denise-Garcia-2/publication/327872333_O_design_sonoro_do_piano_expandido_em_montagem_de_A_Flauta_Magica_trabalho_colaborativo_no_entre_o_texto_musical_do_seculo_XVIII_e_a_sonoridade_do_seculo_XXI/links/5baab59b299bf13e604c8bd1/O-design-sonoro-do-piano-expandido-em-montagem-de-A-Flauta-Magica-trabalho-colaborativo-no-entre-o-texto-musical-do-seculo-XVIII-e-a-sonoridade-do-seculo-XXI.pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

GASPAR, Gabriel. **Pipocando**. Youtube, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rwrLEXLpkLY>. Acesso em: 05/03/2021

GAVETA, Anderson. **Gaveta**. Youtube, 4 ago. 2006. Disponível em: <https://www.youtube.com/c/gaveta/featured>. Acesso em: 30 out. 2020.

GUIDEROLI, Ilma Carla. **48, de Susana de Sousa Dias: virtualidades das imagens de uma ditadura**. Anais de Textos Completos do XXII Encontro SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 439-444, fevereiro 2019. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2018(XXII).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

HAYASHI, Silvia. **Afogando em números: digitalização e a força de trabalho da montagem**. Anais de Textos Completos do XXII Encontro SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 983-987, fevereiro 2019. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2018(XXII).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. 1ª edição. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2009. 288 p.

LEONE, Eduardo. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. [S. l.]: UFMG, 2005. 271 p.

LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora. **Cinema e Montagem**. 2º. ed. [S. l.]: Editora Ática, 1987. 84 p.

LUNARDI, Pedro. **A produção de sentido na narrativa fílmica Baby Driver a partir das concepções semióticas Peirceanas**. Orientador: Marcelo Rocha. 2018. 51 p. Monografia (Graduação) - Universidade Federal do Pampa, São Borja, 2018. Disponível em:

<http://200.132.148.32/bitstream/riu/3854/1/Pedro%20Lunardi%20Frizzo%202018.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2021.

MACHADO, Arlindo. Apresentação. In: DUBOIS, Philippe. **Cinema, Video, Godard**. 1ª edição. ed. [S. l.]: COSAC & NAIFY, 2004. p. 11-20

Machado, A. (1993). **O vídeo e sua linguagem**. Revista USP, (16), 6-17. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i16p6-17>

MACHADO, Clara. **Mulheres e found footage: aproximações**. Anais de Textos Completos do XXII Encontro SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 231-236, março 2020. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019\(XXIII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019(XXIII).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes; MOURÃO, Maria Dora G. **A relação som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang**. 1999. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.

MENEGUETTE, Lucas Correia. **Imersão, games e experiência do espaço sonoro nos fones de Baby Driver**. Anais de textos completos do XXI Encontro da SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 685-690, março 2020. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019\(XXIII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019(XXIII).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. 1ª edição. ed. [S. l.]: Arte & Letra, 2017. 430 p.

MORAES, Rogério de. **‘Em Ritmo de Fuga’ acerta na trilha e na ação**. Medium, 19, julho, 2017. Disponível em: <https://medium.com/rog%C3%A9rio-de-moraes/baby-driver-ou-em-ritmo-de-fuga-um-filme-que-sabe-o-que-quer-ser-bed2429e945d>. Acesso em: 05/03/2021

MOREIRA, Carol. **Carol Moreira**. Youtube, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zLcCXAeRBd4>. Acesso em: 05/03/2021

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos: A Edição de filmes sob a ótica de um mestre**. 2º. ed. Rio de Janeiro: Jorge zahar editora ltda, 2004. 152 p.

OPOLSKI, DÉBORA REGINA. **Análise do design sonoro no longa-metragem: Ensaio sobre a cegueira**. Orientador: Prof. Dr. Norton Dudeque. 2009. 111 p. Dissertação (Pós-Graduação em Música) - Departamento de Artes, Setor de Ciência Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná., Curitiba, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1884/19870>. Acesso em: 30 out. 2020.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes: conceitos e metodologia(s)**. VI Congresso SOPCOM, [s. l.], p. 1-10, abril 2009. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2021.

RAMALHO, Pablo Gonzalez. **A Resposta das Trevas**. Anais de Textos Completos do XXII Encontro SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 828-833, fevereiro 2019. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2018(XXII).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

REISZ, Karel; MILLAR, Gavin. **A Técnica da Montagem Cinematográfica**. Brasil: Civilização brasileira, 1978. 420 p.

RODRIGUES, Laécio Ricardo. **Pela reabilitação da entrevista na prática documentária: parte 3**. Anais de textos completos do XXI Encontro da SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 426-432, junho 2018. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2017\(XXI\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2017(XXI).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

SARNO, Fabrizio Di. **Estratégias de Produção e Pós-produção de som em Baby Driver**. Anais de textos completos do XXI Encontro da SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 365-370, março 2020. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2019\(XXIII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2019(XXIII).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

SATURNINO, Letícia. **Música dá o tom da ação no filme Em Ritmo de Fuga**. UOL, São Paulo, 27, julho, 2017. Disponível em: <https://www.gq.com/story/edgar-wright-baby-driver-music-video> e <https://m.blogs.ne10.uol.com.br/mundobit/2017/07/27/musica-da-o-tom-da-acao-no-filme-em-ritmo-de-fuga/>. Acesso em: 11/06/2021

SCARPA, Sergio. **Sony Pictures tem uma ótima notícia para os fãs de Baby Driver**. Terra, São Paulo, 05, março, 2020. Disponível em: <https://spinoff.com.br/sony-pictures-tem-uma-otima-noticia-para-os-fas-de-baby-driver/>. Acesso em: 05/03/2021

SIJLL, Jennifer Van. **Narrativa Cinematográfica: Contando histórias com imagens em movimento**. 1ª edição. ed. [S. l.]: WMF Martins Fontes, 2017. 320 p.

SILVA, Luzileide. **A montagem para (re)construir, (re)encenar e (re)escrever a memória**. Anais de textos completos do XXI Encontro da SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 760-766, março 2020. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2019\(XXIII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2019(XXIII).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

SOUZA, Fabiano Pereira de. **A polifonia de efeitos sonoros no sound design de Alan Splet**. Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, [s. l.], ano 7, v. 2, p. 1-22, 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/333580211\\_A\\_polifonia\\_de\\_efeitos\\_sonoros\\_no\\_sound\\_design\\_de\\_Alان\\_Splet/fulltext/5cf55ceda6fdcc847502ca54/A-polifonia-de-efeitos-sonoros-no-sound-design-de-Alan-Splet.pdf](https://www.researchgate.net/publication/333580211_A_polifonia_de_efeitos_sonoros_no_sound_design_de_Alان_Splet/fulltext/5cf55ceda6fdcc847502ca54/A-polifonia-de-efeitos-sonoros-no-sound-design-de-Alan-Splet.pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

SOUZA, Fabiano Pereira de. **Um estudo sobre a convergência de tecnologias e mídias na evolução do cinema sonoro: do advento do som ao sound design**. 11º

Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Libero, São Paulo, p. 1-13, 2017. Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/02/Fabiano-Pereira-UAM.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2021.

STEEL, Roderick. **Loops de retroalimentação entre performance, registro & montagem**. Anais de Textos Completos do XXII Encontro SOCINE, São Paulo, ed. 1ª edição digital, p. 927-932, fevereiro 2019. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2018\(XXII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2018(XXII).pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.

THE JON SPENCER BLUES EXPLOSION. **Bellbottoms**. Nova Iorque: Water Works: 1994. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XITqckshkmc8>. Acesso em: 16/08/2021.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 7a. reimpressão. ed. Papirus Editora, 2020. 144 p.

VASCONCELOS, Dogi. **Copião**. Youtube, 11 mar. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/c/CopiaoLab/featured>. Acesso em: 30 out. 2020.

**#001: Baby Driver** (Em Ritmo de Fuga). Convidados: Fabiano Caza, Veronika Reinchenberger e Thiago Pinheiro. Apresentadores: Rafa Costa e Marcelo Ferraz. [S.I.]: Sala de Edição, 28 mai. 2018. Podcast. Disponível em: <https://saladeedicao.com.br/index.php/project/ep001babydriver/>. Acesso em: 05/03/2021

## FILMOGRAFIA

**APOCALYPSE Now**. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Francis Ford Coppola, Gray Frederickson e Fred Roos. Roteiro: John Milius e Francis Ford Coppola. Fotografia de Vittorio Storaro. EUA: United Artists, 1979.

**BABY Driver**. Direção: Edgar Wright. Produção: Eric Fellner, Nira Park, Tim Bevan. Roteiro: Edgar Wright. Fotografia de Bill Pope. Brasil: Sony Pictures, 2017. Disponível em: Netflix. Acesso em: 30 out. 2020.

MINT Royale: **Blue Song**. Direção: Edgar Wright. Roteiro: Neil Claxton e Chris Baker. [S. I.]: Illustrious Records e Sony Music Entertainment, 2003. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iHbndkcLM6A>. Acesso em: 16 ago. 2021.

**O CANTOR de Jazz**. Direção: Alan Crosland. Roteiro: Alfred A. Cohn. EUA: Warner Video, 1927. BLU-RAY.

**SINGIN'IN the rain**. Direção: Gene Kelly, Stanley Donen. Produção: Arthur Freed. Roteiro: Betty Comden; Adolph Green. Brasil: METRO GOLDWYN MAYER (MGM), 1952. BLU-RAY.

**THE CUTTING Edge**. Direção: Wendy Apple. Produção: Wendy Apple. Intérprete: Kathy Bates. Roteiro: Mark Jonathan Harris. Fotografia de John Bailey. United States: [s. n.], 2004. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hBPx9vxHPSE&t=3095s>. Acesso em: 30 out. 2020.



ANEXO A – Tabela elaborada para o levantamento do estado da arte

Textos encontrados no site da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE) referentes às palavras-chave: *Baby Driver*, montagem e *sound design*.

Textos publicados nos anos de 2017, 2018, 2019 e 2020

	Título	Autor	Ano	Palavras-chave
Baby Driver (2)	Estratégias de Produção e Pós-produção de som em Baby Driver	Fabrizio Di Sarno	2019	Som; Egocasting; Babydriver; música diagética; mixagem audiovisual
	Imersão, games e experiência do espaço sonoro nos fones de Baby Driver	Lucas Correia Meneguette	2019	Baby Driver. Imersão. Jogos. Fone de ouvido
Montagem (26)	A (des)construção teórica do gesto no documentário de Evaldo Mocarzel	Cristiane Wosniak	2017	documentário, Evaldo Mocarzel, montagem, dança, teoria dos cineastas.
	Pela reabilitação da entrevista na prática documentária – parte 3	Laécio Ricardo de Aquino Rodrigues	2017	Montagem, Entrevista, Zapping
	Montagem e pensamento nas imagens esféricas do real	Alberto Greciano	2018	Montagem, VR360, conhecimento, documentário
	Montagem, ética e adversário	Ana Rosa Marques	2018	montagem, ética, adversário, documentário
	Desmontar para recontar	Fernanda Bastos	2018	montagem, edição, Jean-Luc Godard, cinema
	48, de Susana de Sousa dias: virtualidades das imagens de uma ditadura	Ilma Carla Zarotti Guideroli	2018	Imagem, Montagem, Arquivo, Susana de Sousa Dias, Cinema português
	A montagem nos documentários sergipanos: (2005 – 2015)	Luzileide Silva	2018	Montagem, documentário sergipano, Festival Curta-Se
	Espaços do Escuro	Marina Mapurunga de Miranda Ferreira <sup>2</sup>	2018	Som em tempo real, Medo do Escuro, cinema ao vivo, montagem sonora
	A estética de álbum na montagem de No pasarán album souvenir	Mili Burstyn de Oliveira Santos	2018	H-F Imbert, No pasarán, album souvenir, montagem, álbum
	A Resposta das Trevas	Pablo Gonzalez Ramalho	2018	História(s) do Cinema; montagem; regime afetivo
	O uso eficiente do fotofilme no cinema de Kleber Mendonça Filho	Reginaldo do Carmo Aguiar	2018	Fotofilme, montagem, direção, cinema expansivo
	Loops de retroalimentação entre performance, registro & montagem	Roderick Steel	2018	registro, montagem, documentário, etnografia, performance
	Afogando em números: digitalização e a força de trabalho da montagem	Silvia Hayashi	2018	Montagem; Pós-produção; Tecnologia; Digital; Trabalho
	Os efeitos visuais de transição nos vencedores do Oscar de Melhor Montagem	Vinicius Augusto Carvalho	2018	Montagem, efeitos, audiovisual, transições, Oscar
	Mulheres e found footage: aproximações	Clara Bastos Marcondes Machado	2019	Found footage, mulheres, montagem, tecnologia de gênero, ressignificação
	Do ver juntos ao montar juntos	Douglas Resende	2019	Cinema e educação, montagem, processos subjetivos, criação coletiva
	O outro lado do vento: Orson Welles e a montagem da Nova Hollywood	Fabiano Pereira	2019	Cinema, Montagem, Orson Welles, Hollywood, Netflix
	Os limites documentais: ética e montagem em Santiago e Um Lugar ao Sol	Houldine Nascimento e Silva	2019	documentário brasileiro, montagem, ética no audiovisual
	Alain Resnais em defesa do realismo mental	Isadora Meneses Rodrigues	2019	Alain Resnais, realismo mental, montagem
	Remix 5.0: a interface em Echolocation	José Wilker Carneiro Paiva	2019	Montagem; Arte Virtual; Interface; Estética; Política
	A montagem para (re) construir, (re)encenar e (re)escrever a memória	Luzileide Silva	2019	Montagem, documentário sergipano, memória
	Hospital Universitário Clementino Fraga Filho, uma construção da memória	Mili Bursztyn de Oliveira Santos e Arthur Ribeiro Frazão	2019	Montagem, documentário, arquivo, memória, Hospital Universitário Clementino Fraga Filho
	Corpos marginalizados em Branco sai, preto fica e Era uma vez Brasília	Paloma Palacio	2019	Montagem, encenação, corpo, gesto, memória
	Sensório motor como coextensão do corpo personagem-espectador.	Régis Orlando Rasia	2019	Deleuze, Montagem, sensório-motor

	CINE-PERFORMANCE: Montagens espaciais e temporais entre a PERFORMANCE CORPORAL & PERFORMANCE AUDIOVISUAL	Roderick Steel	2019	registro, montagem, documentário, etnografia, performance
	Hiato 71: transições (in) visíveis na montagem elíptica de "Lawrence da Arábia"	Vinicius Augusto Carvalho	2019	Montagem, eclipse, hiato, edição, transição.
Sound Design (4)	O som do vento em Sob a Sombra	Rodrigo Carreiro	2017	Sound design; vento; cinema de horror; cinema iraniano; Babak Anvari.
	Um Lugar Silencioso e o som como protagonista	Rodrigo Carreiro	2018	Sound design, horror, ponto de escuta, continuidade intensificada
	Bomba de som e música: o discurso distópico de Branco sai, preto fica	Alexandre Camargo Scarpelli	2019	ficção científica, som, música, cinema brasileiro, Brasília.
	O som em Game of Thrones	Rodrigo Carreiro	2019	Sound design; continuidade intensificada; Game of Thrones.

### SOCINE: Seminários Temáticos referentes à montagem e Desenho de som

Anos de 2017, 2018 e 2019

	Título	Autores	Ano	Número de textos publicados	Link
ST's (24)	Estilo e som no audiovisual	Rodrigo Carreiro Filipe Barros Beltrão Debora regina opolski	2019	12	<a href="https://www.socine.org/wp-content/uploads/2019/09/Estilo-e-som-no-audiovisual-ebook-SOCINE.pdf">https://www.socine.org/wp-content/uploads/2019/09/Estilo-e-som-no-audiovisual-ebook-SOCINE.pdf</a>
	Montagem Audiovisual: reflexões e experiências	Maria Dora Genis Mourão MILENA SZAFIR Elianne Ivo Barroso	2019	11	<a href="https://www.socine.org/wp-content/uploads/2019/10/Montagem-audiovisual-reflexo%CC%83es-e-experie%CC%82ncias-2019.pdf">https://www.socine.org/wp-content/uploads/2019/10/Montagem-audiovisual-reflexo%CC%83es-e-experie%CC%82ncias-2019.pdf</a>

### Textos encontrados no Google Acadêmico referentes às palavras-chave:

*Baby Driver*, montagem e *sound design*.

Textos publicados nos anos de 2017, 2018, 2019 e 2020

	Título	Autor	Ano	Palavras-chave	Link
Baby driver (1)	A produção de sentido na narrativa fílmica <i>Baby Driver</i> a partir das concepções semióticas Peirceanas	Pedro Lunardi Frizzo	2018	produção de sentido; semiótica; composição fílmica; elementos sonoros; <i>Baby Driver</i> ; linguagem não-verbal;	<a href="http://200.132.148.32/bitstream/riuf/3854/1/Pedro%20Lunardi%20Frizzo%202018.pdf">http://200.132.148.32/bitstream/riuf/3854/1/Pedro%20Lunardi%20Frizzo%202018.pdf</a>
Montagem (5)	O tempo no cinema: as influências da montagem na linguagem sincrética	Natália Cipolaro Guirado	2017	linguagem sincrética, semiótica, cinema, montagem	<a href="file:///D:/Downloads/138410-Texto%20do%20artigo-268515-1-10-20170925.pdf">file:///D:/Downloads/138410-Texto%20do%20artigo-268515-1-10-20170925.pdf</a>
	O cinema é um só? Montagem e desmontagem em Adirley Queirós	HECTOR ROCHA ISAIAS	2017	1. Cinema 2. Realização em Audiovisual 3. Montagem 4. Adirley Queirós 5. A Cidade é uma Só?	<a href="http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/25574/1/2017_dis_hrisaias.pdf">http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/25574/1/2017_dis_hrisaias.pdf</a>
	O Primeiro Cinema: evolução em montagem nos filmes de Alice Guy-Blaché	Ana Maria Antunes Monteiro	2017	Primeiro Cinema. Alice Guy-Blaché. Montagem.	<a href="file:///D:/Downloads/10702-Texto%20do%20artigo-32361-1-10-20180712.pdf">file:///D:/Downloads/10702-Texto%20do%20artigo-32361-1-10-20180712.pdf</a>
	A montagem extática: do cinema de Serguei Eisenstein aos rituais guarani	Rafael Nunes Coelho	2019	Serguei Eisenstein; Guarani; Êxtase; Montagem e nhandereko	<a href="file:///D:/Downloads/PLIT0797-D%20(1).pdf">file:///D:/Downloads/PLIT0797-D%20(1).pdf</a>

	Construção de sentidos no cinema: Como as Técnicas de Montagem Alteram o Sentido do Filme Amnésia	Bruna Dimeci Maschio Costa	2020	Montagem; Construção de sentidos; Amnésia; Técnicas de montagem; Audiovisual.	file:///D:/Downloads/3249-8848-1-PB.pdf
	Um estudo sobre a convergência de tecnologias e mídias na evolução do cinema sonoro: do advento do som ao sound design	Fabiano Pereira de Souza	2017	sound design. cinema sonoro. História. tecnologia. convergência de mídias	<a href="https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/02/Fabiano-Pereira-UAM.pdf">https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/02/Fabiano-Pereira-UAM.pdf</a>
	A tridimensionalidade sonora: Peter Greenaway em 3x3d	Mauricio Mário Monteiro, Fabiano Pereira	2018	3D; montagem; trilha musical; sound design; Peter Greenaway	file:///D:/Downloads/325-1116-1-PB.pdf
Sound Design (11)	Um triunfo de aprendizes: o som em O massacre da Serra Elétrica	Rodrigo Carrero	2018	análise fílmica; horror; sound design	<a href="https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1982-25532018000200127&amp;script=sci_arttext&amp;tlng=pt">https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1982-25532018000200127&amp;script=sci_arttext&amp;tlng=pt</a>
	O design sonoro do piano expandido em montagem de A Flauta Mágica: trabalho colaborativo no diálogo entre o texto musical do século XVIII e a sonoridade do século XXI	Denise Hortência Lopes Garcia e Arthur Kauffmann Novas	2018	Design sonoro. Piano expandido. A Flauta Mágica.	<a href="https://www.researchgate.net/profile/Denise-Garcia-2/publication/327872333_O_design_sonoro_do_piano_expandido_em_montagem_de_A_Flauta_Magica_trabalho_colaborativo_no_entre_o_texto_musical_do_seculo_XVIII_e_a_sonoridade_do_seculo_XXI/links/5baab59b299bf13e604c8bd1/O-design-sonoro-do-piano-expandido-em-montagem-de-A-Flauta-Magica-trabalho-colaborativo-no-entre-o-texto-musical-do-seculo-XVIII-e-a-sonoridade-do-seculo-XXI.pdf">https://www.researchgate.net/profile/Denise-Garcia-2/publication/327872333_O_design_sonoro_do_piano_expandido_em_montagem_de_A_Flauta_Magica_trabalho_colaborativo_no_entre_o_texto_musical_do_seculo_XVIII_e_a_sonoridade_do_seculo_XXI/links/5baab59b299bf13e604c8bd1/O-design-sonoro-do-piano-expandido-em-montagem-de-A-Flauta-Magica-trabalho-colaborativo-no-entre-o-texto-musical-do-seculo-XVIII-e-a-sonoridade-do-seculo-XXI.pdf</a>
	O processo de criação do som de Chewbacca (Star Wars) por Ben Burt e George Lucas: redes de construção	Fernanda Manzo Ceretta	2018	Star Wars; Chewbacca; Ben Burt; sound design.	file:///D:/Downloads/29776-105300-1-PB.pdf
	A polifonia de efeitos sonoros no sound design de Alan Splet	Fabiano Pereira de Souza	2018	Cinema; Sound design; Alan Splet; David Lynch	file:///D:/Downloads/509-1407-1-PB.pdf
	O design de som de monstros do cinema: uma cartografia dos processos de criação de identidades sonoras na construção de personagens	<a href="#">Fernanda Manzo</a> Ceretta	2018	Sound Design, estudos de som, monstros, ficção científica	file:///D:/Downloads/Fernanda%20Manzo%20Ceretta.pdf
	Análise e aplicação de metodologias de design de som: estudo de caso websérie cocun	Sérgio paulo delgado fernandes	2019	Design de som. Animação. Efeito sonoro.	<a href="Http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/55981/1/2019_tcc_spdfernandes.pdf">Http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/55981/1/2019_tcc_spdfernandes.pdf</a>
	O sound design de Alan Splet para David Lynch sob a perspectiva do horror fílmico	Laura Loguercio Cãnepa Correio, Fabiano Pereira de Souza e Rogério Ferraraz	2019	cinema; TV; sound design; horror fílmico; Alan Splet; David Lynch	<a href="https://doi.org/10.1590/1982-25532019340744">https://doi.org/10.1590/1982-25532019340744</a>