Aplicação da trilha musical no primeiro episódio da temporada inaugural de *The end of the F***ing World*

MARCUS VINICIUS
MARVILA DAS NEVES

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

PALAVRAS-CHAVE

SUPERVISÃO MUSICAL

DESENHO DE SOM

*THE END OF THE F***ING WORLD*

RESUMO

Neste trabalho investigaremos a aplicação da trilha musical no primeiro episódio da temporada inaugural de *The end of the F***ing World*.
A trilha musical da série é majoritariamente composta de músicas pré-existentes compiladas pela produção da série participação na curadoria de Graham Coxon que também assina a trilha incidental original.
A identificação de todas as músicas e as possíveis formas de agrupamentos deste material musical a partir de sua distribuição pelo episódio inaugural serão parte exordial da investigação. Após a etapa será realizada análise da aplicação das *cues* no decorrer do episódio a fim de observar como cada uma contribui de forma articulatória à narrativa.

JORNADA INTERDISCIPLINAR DE SOM E MÚSICA NO AUDIOVISUAL, RIO DE JANEIRO, 4ª EDIÇÃO, P.25-46, 2019.

*The end of the F***ing World*[1] é uma série televisiva britânica com oito episódios veiculada primeiramente em seu país de origem pelo *Channel 4* - e em sua plataforma de streaming, a *All 4* -, em meados de outubro de 2017 e no janeiro seguinte mundialmente difundida pela *Netflix*. A trilha musical da série é majoritariamente composta de músicas pré-existentes, ao todo são 32 faixas compiladas. Assina a supervisão musical Matt Biffa, já Graham Coxon, guitarrista do grupo *Blur*, assina a trilha incidental original e participa diretamente também da montagem dessa lista de músicas que viriam a ser aplicadas na obra.

A série se baseia em uma *graphic novel* homônima do autor americano de quadrinhos Charles S. Forsman (1982-). A versão televisiva foi criada pelo produtor Jonathan Entwistle que ocupa também a função de direção junto com Lucy Tcherniak e tem o atores Jessica Barden e Alex Lawther interpretando respectivamente Alyssa e James, os personagens principais da trama. *The end of the F***ing World* parte da *comédia*, do *drama* e do *humor negro* para apresentar ao seu público os jovens James, de 17 anos, crédulo em ser um psicopata e cujo *hobbie* é matar animais, e Alyssa, sua colega de classe cuja personalidade carrega um forte traço de rebeldia que reverbera na atual composição de seu cotidiano familiar.

1 Ao longo do texto aparecerá também *TEOTFW* representando o nome da série.

Neste primeiro episódio, intitulado "Episódio 1", objeto de nosso trabalho, acompanhamos a apresentação dos personagens, o relacionamento amoroso surgido entre Alyssa e James, e as particularidades e conflitos de cada um deles com seus núcleos familiares até resultar na decisão, impulsionada pela jovem, da fuga dos dois, a priori, sem rumo e já no próximo episódio direcionada para casa do pai biológico de Alyssa. Em suma, este episódio inaugural além de identificar ao público as características sociais e emocionais dos personagens centrais convoca o espectador a acompanhar, na macroestrutura narrativa, como se desenvolverá a saga de James e Alyssa ao longo da série, de modo a qualificar *TEOTFW* na seara das séries evolutivas (ESQUENAZI, 2010), na qual a mobilidade da primeira temporada se ancora na causalidade folhetinesca, a necessidade do público acompanhar episódio após episódio sucessivamente, já que a fuga inicial se transformará ao longo dos capítulos subsequentes em outras micro fugas e conflitos que subsistirão até o episódio final. Outro ponto importante é a mescla de gêneros. Comédia, drama e humor negro transitam em todos os capítulos da série que traz também fortes traços dos *roadie movies* nessa viagem não planejada dos personagens.

*The end of the F***ing World* segue o caminho mais palatável da construção narrativa das séries e, além de apresentar ao espectador as primeira e mais necessárias características e personalidades de seus personagens principais, ela também nos introduz às escolhas imagéticas e sonoras que nortearam a construção da linguagem audiovisual da temporada. O movimentos de câmera em *travelling in* e *out*, o uso de *slow motion,* o uso de rápidos *flashes* de pensamento de James - elemento recorrente do cinema de horror -, a opção pela *voz over* que ora narra, ora está no presente da ação, como voz interna, são marcas que já são introduzidos ao público em "Episódio 1". O motivo pelo qual atacamos apenas este primeiro episódio enquanto objeto de análise se deve ao fato de, por hora, identificarmos nele também as características da trilha musical escolhida para compor sua trilha sonora e a forma como as músicas foram aplicadas - ou seja, editadas e mixadas - durante a construção do episódio buscando mapear elementos articulatórios recorrentes que poderiam constituir, em um primeiro plano, uma fraseologia interna do uso da música apenas neste capítulo e, na continuidade da pesquisa, usar tal identificação em comparativo aos outros episódios a fim de verificar um lastro de articulações que denotariam uma estilística da série no que tange ao uso e aplicação da música dentro do trabalho de desenho de som.

Após a decupagem do episódio e a construção de uma *cue sheet* para localizar cada entrada e saída de música e seus tempos de uso, foram identificadas 8 excertos de músicas preexistentes, todas canções, e 4 peças originais compostas por Graham Coxon, sendo 1 canção, somando ao todo 12 músicas utilizadas como *cues* distribuídas ao longo do "Episódio 1". Nenhuma das *cues* é repetida ao longo dos 18 minutos e 30 segundos deste capítulo, ou seja, cada música é aplicada e seu ciclo se encerra, neste episódio, quando o seu excerto finda. Na tabela 1, abaixo, apontamos duas questões gerais acerca do tempo que a seleta de músicas ocupa em "Episódio 1": [a] em relação ao tempo total do episódio; [b] em relação ao tempo ocupado por músicas preexistentes e por composições originais dentro da minutagem destinada ao uso de música neste capítulo.

TABELA UM TEMPO E PORCENTAGEM DE USO DAS MÚSICAS NO EPISÓDIO 1

	TEMPO	[A] % DENTRO DA BANDA SONORA DE "EPISÓDIO 1" [18:30]	[B] % A PARTIR DO TEMPO TOTAL QUE A MÚSICA OCUPA NA BANDA SONORA [10:17]
Episódio	18:30	-- -- --	-- -- --
Cues - tempo total	10:17	55,59%	-- -- --
Cues - Músicas Preexistentes	08:54	48,11%	86,55%
Cues - Composições Originais	1:23	7,48%	13,45%

Nota-se que do tempo total do episódio, 18m30s, 10m17s são ocupados pelo uso de música, sejam elas em primeiro plano, ou em *background*, cumprindo suas diversas funções dentro do episódio. Logo, temos 55,59% da faixa sonora ocupada também por uma das 12 músicas utilizadas, um número razoavelmente alto para um episódio de curta duração cuja série não tem dentre suas especificações comerciais "musical"[2] ou mesmo retrata questões ligadas à música ou a profissionais do ramo, sendo que deste montante de 10m17s, as músicas preexistentes ocupam 86,55%, apontando como a curadoria musical é uma marca importante para a construção da trilha musical da série, sobretudo quanto ao uso de canções preexistentes.

---

2 Este artigo faz parte de uma pesquisa de maior amplitude que analisa não só *TEOTFW* mas também a primeira temporada do seriado *Atlanta*. Ambas as séries possuem características similares, os episódios são de curta duração, são contemporâneas entre si, possuem forte traço na comédia, compartilham do drama, porém *Atlanta* ainda carrega a etiqueta "Musical". No artigo "O uso da música pré-existente no episódio inaugural da série *Atlanta*", apresentado e publicado nos anais do VII Eneimagem - realizado em maio de 2019 na cidade de Londrina/PR -, em análise similar a aqui realizada, constatou-se que, mesmo *Atlanta* levando a pecha comercial de "musical", contendo 7 músicas aplicadas e somando ao todo 12 *cues* durante os 25m26s do seu primeiro episódio, a taxa de ocupação da faixa sonora é de 44,62%. Dentro da nossa pesquisa mostra-se aqui um traço importante que será abordado com maior fôlego nos próximos trabalhos.

Em reportagem sobre a trilha musical da série publicada na *Folha Ilustrada* logo após o seu lançamento pela *Netflix,* o jornalista Thales de Menezes desvela a genealogia da compilação das 32 músicas utilizadas no escopo geral de *TEOTFW*: "Esse clima estradeiro inspirou-lhe uma coletânea de música americana de décadas passadas, notadamente *rockabilly* e *country* dos anos 1950 e 1960, com raras exceções de modernidade" (2018), e complementa destacando o alto índice de cantoras, sobretudo americanas pioneiras do *rockabilly* dos anos 1950. Apesar da série se passar em cidades do interior da Inglaterra, o recorte/resgate histórico consolida um tipo de sonoridade que notadamente circundará não só este episódio mas toda a temporada e trará luz a um repertório submerso no esquecimento histórico que provocará, irremediavelmente, o público da série a um contato com este, mesmo que seja de maneira efêmera como efêmero é assistir um episódio de série. Raras às vezes voltamos a eles, ao menos a supervisão musical de séries hoje tem nos dado a oportunidade de redescobrir materiais cujas ruínas da história - (musical) que vai se avolumando enquanto somos empurrados pela tempestade do progresso ao futuro, como narra Walter Benjamin sobre o *Angelus Novus*, de Paul Klee - forçosamente nos fazem esquecer.

Entende-se por música preexistente aquela obra que não foi composta originalmente para o filme ou série, portanto, já existia por si só, *independente*, tendo sido então *apropriada* pela obra audiovisual para elencar a sua trilha musical, como aponta Godsall (2019, p. 4). O autor inclusive, em *Reeled-in: pre-existing music in narrativa perspective* (2019) faz uma longa discussão sobre o tema trazendo muitas questões pormenorizadas quanto ao reconhecimento do que é uma música preexistente, suas aplicações e funções. Vários fatores podem motivar a escolha de uma música pré-existente, sejam eles econômicos, sociais e/ou culturais. Para Godsall:

> Quando música pré-existente é inserida em um filme, o filme se insere na história da música, desenhando (intencionalmente ou não) associações anteriores, mas também criando novas, de uma forma que provavelmente inicia o debate porque é a *nossa* música, e nós muitas vezes nos importamos profundamente com isso. (2019, p. 1, tradução nossa)[3]

Um número significativo de séries[4] na atualidade tem apostado em coletâneas musicais como célula base para a construção da sua trilha musical e têm realizado ou recortes/resgates históricos e/ou geográficos e/ou de gênero e/ou gêneros musicais, favorecendo e ampliando o diálogo com a construção narrativa, expandindo possibilidades do uso da música preexistente para além de um cruzamento econômico promocional entre os produtos musicais e audiovisuais. Contudo não se deve afastar da escuta também que um dos critérios de primeira linha para essas seleções é a prevalência da semântica das letras e como elas criam força contrapontística com a narrativa e isso não é diferente em *The end of the F***ing World* como veremos mais adiante.

3 When pre-existing music is inserted into a film, the film inserts itself into the music's history, drawing (intentionally or not) on previous associations but also creating new ones, in a manner likely to initiate debate because it is *our* music, and we often care deeply about it. Entende-se aqui por *our,* aquela música que o público tem bastante apreço e proximidade afetiva e busca compreender o porquê desta música agora fazer parte de uma obra audiovisual e vir a projetar no filme os mesmos sentimentos.

4 Como exemplo de séries em que o repertório de música preexistente atua em amplo espectro em conjunto com a trilha original cito novamente *Atlanta*, assim como *Raio Negro, Titãs, Os defensores* e grande parte das narrativas de super-heróis, *Unsolved, The OA, Stranger Things,* etc., isso somente numa visada rápida e de memória das produções *Netflix.*

A partir da decupagem do "Episódio 1" apresentamos a tabela 2 na qual identificamos, da esquerda para direita: [a] os três blocos da narrativa - cinza, azul e alaranjado - e a subdivisão nas sequências da trama ao longo do episódio; [b] as *cues* por ordem de entrada já acoplados às respectivas sequências em que aparecem, seus títulos, compositores e ano, e tempo de uso nas sequências; [c] tempo de uso de músicas por cada bloco; [d] o tipo de música, preexistente ou original; [e] quais personagens tem dominância na sequência. A análise aqui proposta precisa necessariamente partir da decupagem da narrativa do episódio e de largada os três blocos identificados evidenciam a estrutura clássica de um episódio inaugural de temporada. Ao público são apresentados os personagens principais [cinza], suas características físicas e emocionais, e a estrutura social em que eles estão inseridos, esta, inclusive é quem cria o grande conflito deste episódio, o familiar. Depois passa-se a evidenciar o encontro entre James e Alyssa, desenvolvendo o elance romântico [azul] entre eles, o comportamento social dos dois, começamos a conhecer a casa e um pouco mais da família de James e como essa aproximação entre eles gerará questões que vão desenca dear diversas outras ao longo da temporada. Por fim, o bloco final [alaranjado] nos traz o conflito familiar de Alyssa, reforçando o conflito do episódio e a busca por uma resolução, a fuga de suas respectivas famílias, que é disparada pela personagem de Alyssa, e o episódio termina na realização da ação de escape.

TABELA DOIS DECUPAGEM COMPLETA DO EPISÓDIO 1

A	B			C	D	E
NARRATIVA	CUES	MÚSICAS / ARTISTAS	TEMPO DE USO	TEMPO DE USO POR BLOCO	TIPO	PERSONAGENS
Apresentação James	1	"Laughing on the outside" (Bernadette Carroll, 1973)	2:32		Preexistente	James
Apresentação Alyssa [5:06] Tempo Bloco 1	2	"Where is love" (The Monzas, 1964)	1:11		Preexistente	Alyssa
	3	Parabéns p'ra você (Arranjo Graham Coxon)	0:05		Preexistente	Alyssa
	4	"Angry me" (Graham Coxon)	0:33	4:21	Música original	Alyssa
Relacionamento James e Alyssa	5	"Never" (The earls, 1963)	0:29		Preexistente	James/Alyssa
Rua - Restaurante	6	"Have you ever loved someone" (The vocaleers, 1959)	1:23		Preexistente	James/Alyssa
Casa James - 1	7	Instrumental Original 1	0:27		Música original	James/Alyssa
Casa James - 2 Marca-se o encontro / Passagem de dia [6:57] Tempo Bloco 2	8	Instrumental Original 2	0:18	2:37	Música original	James/Alyssa
Festa Casa Alyssa - 1	9	Instrumental Original 3	0:05		Música original	Alyssa
Festa Casa Alyssa - 2 RESOLUÇÃO	10	"Funnel of Love" (Wanda Jackson, 1961)	0:27		Preexistente	Alyssa
Festa Casa Alyssa transição para Casa James	11	"At seventeen" (Janis Ian, 1975)	1:07		Preexistente	Alyssa
Casa James - 3 Fuga / Créditos [5:54] - Tempo do Bloco 3 até o final do último plano [6:28] - Tempo do Bloco 3 até o final dos Créditos	12	"Superboy and Supergil" (Tullycraft, 1996)	1:40	3:19	Preexistente	James/Alyssa

Observamos então que os três blocos flutuam entre 5 e 7 minutos de duração progressivamente e que em cada um deles há 4 *cues* aplicadas, mas o tempo do uso de música em cada um deles [C] difere bastante, sendo primeiro bloco [cinza] o que contém maior minutagem de música e junto com o terceiro [alaranjado] apresentam um maior uso de música preexistente, sendo que no primeiro as 4 *cues* são canções, 3 preexistentes seguidas de 1 original. Já o segundo [azul] é o menor em termos de minutagem e o que apresenta o maior uso de música original, duas ocorrências. A música original de Graham Coxon é utilizada em 4 ocasiões, e exceto na sua primeira aplicação, a canção "Angry me", *cue* 4, todas as outras são instrumentais e aparecem seguidas, como *cues 7, 8 e 9*[5], entre a metade final do segundo bloco e início do terceiro, momento que contempla Alyssa e James na casa do jovem psicopata e o começo da festa na casa de Alyssa, já no outro dia. Este também é o período do episódio em que irão se acentuando a aproximação entre os dois personagens e precede as ações gatilho - a participação na festa, o assédio do padastro e a reflexão de Alyssa - para o desencadeamento da ideia de fuga.

A *cue 7* acompanha em plano de fundo Alyssa inquirindo James sobre o retrato de sua mãe e acaba de maneira acentuada em um acorde que é extendido através de *reverb* e se esvanece aos poucos pontuando a inquietude de James ao mentir para a jovem, reforçando a tensão que se estabelece na personagem ao esconder a verdade. A *cue 8,* um acorde de guitarra elétrica com *overdrive* sustentado por um longo vibrato e repetido duas vezes, estabelece-se no hibridismo entre modular dramaticamente a reação de James após vermos a proposição de um encontro sexual imposto por Alyssa para o próximo dia e o seu desconforto com o acordo, e a função de transição temporal para a nova sequência, já no outro dia, na qual James, sentado ao sofá da sala de sua casa com uma feição psicopata, espera a chegada de Alyssa com uma faca na mão.

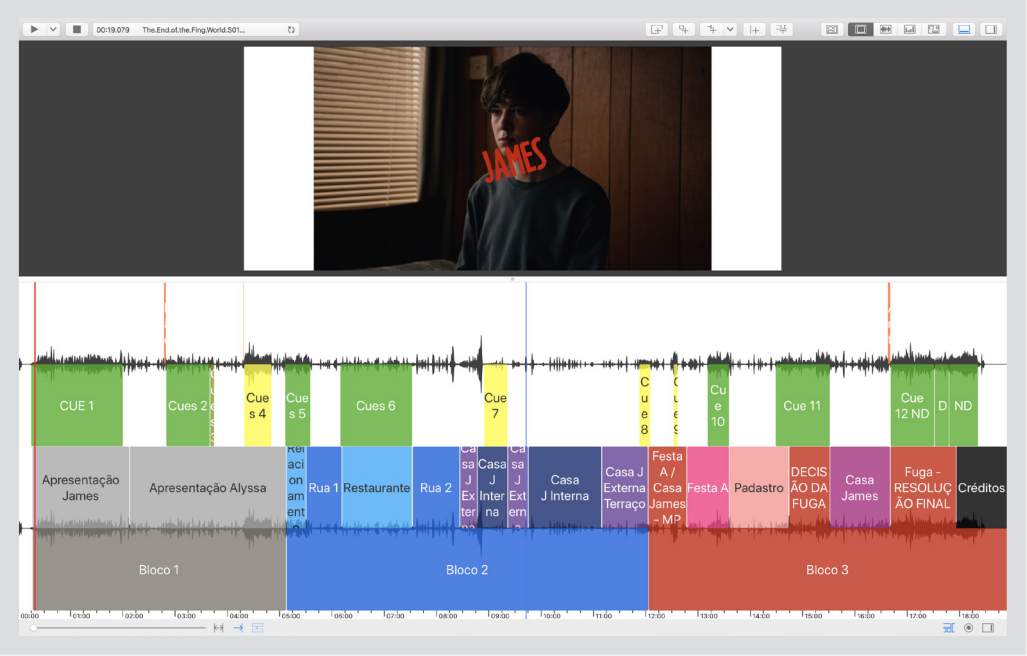
5 Chamamo-as de "Instrumental Original X" pois estas não foram identificadas até o momento no disco *The end of the F***ing World (Original songs and scores)*, de Graham Coxon (2018).

A *cue 9* é um excerto *punk rock* que irrompe abruptamente em primeiro plano sonoro acompanhando o *flashback* de Alyssa em frente ao espelho (também um resumo do episódio) logo após ela pensar alto: "Às vezes, acho que estrago tudo". Da mesma forma como entra, sai abruptamente, e retornamos à Alyssa diante do espelho. A *cue* cumpre a função de acompanhar essa suspensão temporal, cabendo à música adensar a energia viceral que a jovem personagem nos apresenta. As três obras instrumentais originais, apesar de curtas, flutuam entre reforçar a função psicológica, corroborando para imprimir *emoção subliminar*, realçando "os sentimentos e pensamentos ocultos de um personagem em particular" e a função técnica de "continuidade e coerência" temporal (MATOS, 2014, p. 62), funções estas naturais da música original para audiovisual. O momento do episódio em que são aplicadas é o mais alicerçado no drama - acaba por dar folga à escuta vinculada às canções (até a *cue 7* já atravessamos 6 cenas com canções) - e nos encaminhará para a virada do episódio.

Uma forma derivada da tabela 2 foi construída através do *software iAnalisys* que podemos ver Anna figura 1 abaixo. Tal exposição e nos fez compreender de maneira direta como estão postas as 12 *cues* em relação à todo o episódio. Na linha inferior estão os três blocos - agora cinza, azul e vermelho -, a linha do meio sinaliza as sequências com um pouco mais de detalhamento dos espaços e a linha superior, com caixas verdes (para músicas preexistentes) e amarelas (composições originais), representa a entrada/saída e duração das *cues*. Assim conseguimos observar que formalmente os blocos 1 e 2 se iniciam com música preexistente e finalizam com composição original, já no bloco 3 temos uma inversão pois, apesar deste não iniciar exatamente com música, a sua primeira *cue*, n. 9, e última, n. 12, invertem a lógica de uso dos blocos anteriores. Também é possível ratificar o quão mais rarefeito de trilha musical é o bloco de desenvolvimento do episódio, o 2.

Igualmente observável é duração das músicas preexistentes em relação ao uso das composições originais. Exceto a *cue 3* - curtíssima, em verde musgo, é o tema de parabéns para você arranjado para guitarra elétrica com *overdrive* -, que apesar de preexistente cumpre a função de passagem de tempo, e a *cue 4*, que além de original, trata-se de uma canção importante para a narrativa, todas as *cues* canções preexistentes superam a minutagem das *cues 7, 8* e *9*, sendo que as canções de abertura e encerramento do episódio são as que mais possuem tempo de tela, sobretudo "Laughing on the outside" com 2m32s.

FIGURA UM DECUPAGEM DO EPISÓDIO 1 NO *IANALISYS*



Passando a observar o uso das músicas preexistentes, vamos destacar então o caso da abertura do episódio: a apresentação de James. Nesta ordem temos [1a] uma rápida apresentação de seu nome, idade e sua personalidade psicopata, [1b] uma passagem sobre sua infância, sua relação com o pai, [1c] a história de sua cicatriz de queimadura na mão esquerda, [1d] e seu traço psicopata por matar animais. A última parte desta apresentação [1e] vamos em um longo *travelling in* em leve *slow motion* em direção à James sentado em uma das mesas do refeitório de sua escola, solitário, com seu headphone acomodado às orelhas. Todo plano [1e] é acompanhado pela *voz over* de James discursando sobre sua pouca conexão com a escola a não ser para observar uma possível vítima para o seu plano de assassinar "algo bem maior" que pequenos animais. Ao fim da frase, surge Alyssa à sua frente, eles trocam um breve e hostil diálogo de aproximação iniciado pela jovem e seguimos para a segunda parte da seção inicial de apresentação dos personagens, passamos a acompanhar breves questões sobre vida de Alyssa.

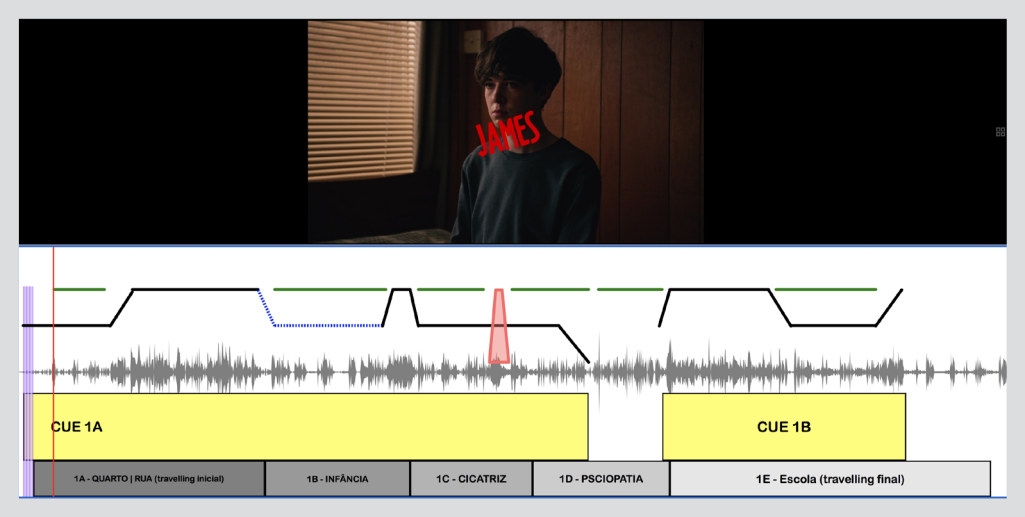
Travelling e slow motion são técnicas, respectivamente, da fotografia e da edição de imagem que ora juntas, ora separadas, transformam-se nos dois principais motivos de articulação da imagem para lidar com o uso recorrente da *voz over* que naturalmente dá projeção sonora ou aos personagens narrando suas memórias, ou no presente da ação, projetando suas conclusões internas quanto a alguma questão em que estão envolvidos e não querem que o outro escute na diegese.

Nesta sequência de abertura do episódio inaugural [1] temos também o uso da primeira *cue*, "Laughing on the outside" (1973), música preexistente de Bernadette Carroll. A canção é aplicada editada, de forma a conduzir o espectador por uma escuta contínua, contudo sofre alterações e cortes em seu tamanho original, suprimindo diversas partes, inclusive a anacruse de um baixo solo na introdução do fonograma, forçando-a a começar do assobio junto à tela preta, com duração aproximada de 1 segundo e meio, logo a música é antecipada ao primeiro plano, que aparece via um rápido *fade in* que nos mostra James sentado em seu quarto. A ideia de continuidade de movimento na imagem é prosseguida através de um *travelling in* que vai nos aproximando de James. Enquanto isso vemos a palavra James ser carimbada na tela [figura 1] através da inserção gráfica e ouvimos sua voz em *over* se apresentar ao público: "Eu sou James. Tenho 17 anos e acho que sou um psicopata". Segue-se então todo o desenrolar narrado no parágrafo anterior.

O fim da primeira cue se dá após o término do *travelling in* final [1e] que nos leva a James no refeitório, a entrada de Alyssa no plano, um corte para o plano rápido quase frontal da jovem, e retornamos a James no ponto no qual o movimento de *travelling* havia parado. Então James retira o *headphone* do ouvido e a música é interrompida já quase em seu final, bruscamente. Até esta interrupção "Laughing on the outside" percorre várias posições espaço-temporais, ela começa, como vimos, na tela preta, ou seja, antecipada à primeira imagem, acompanhando uma narração em *flashback,* segue contracenando com o discurso interior de James, ora em primeiro plano sonoro e não-diegética, ora em plano de fundo, seja com a mixagem projetando uma textura que notadamente denuncia sua presença na diegese reproduzida por rádio que não vemos que acompanha o diálogo de James com o pai, seja com a qualidade natural da gravação e fora da diegese.

Através do *software eAnalisys* projetamos essa variação dinâmica da música durante essa sequência de apresentação de James. Esta metodologia de escrita da dinâmica, de entrada e saída de *cues* e das ações narrativas parte da proposição de metodológica de Altman et al. (2000) ampliada pela possibilidade dada pelo *software*. Abaixo, na figura 2, podemos ver, debaixo para cima: [a] a sequência de quadrados cinzas representa a subdivisão já apresentada desta sequência; [b] em amarelo a duração da *cue 1* durante a apresentação de James; [c] e junto à redução imagética da *waveform,* as linhas representam a variação de volume entre a canção (a linha preta representa o espaço não-diegético, em azul listrado o espaço diegético) e a *voz over* (em verde), o trapézio vermelho representa o mascaramento que a música sofre pelo efeito sonoro aplicado naquela passagem.

FIGURA DOIS DECUPAGEM *CUE 1*



Alertamos que há uma interrupção de 10s entre o que chamamos de CUE 1A e CUE 1B, o que de uma forma mais rigorosa poderia se contabilizar como duas *cues* diferentes se nos guiássemos apenas o plano visual. Sob o ponto de escuta, nota-se que o desaparecimento de CUE 1A através de *fade out* sugere, na realidade, também uma suspensão temporal da música em prol da voz do narrador que nos traz as informações mais potentes sobre o passado de assassino de animais de James. Logo, o jogo de planos dinâmicos entre voz e música nos permitiu entender esse espaço como uma suspensão que devolve o primeiro plano sonoro à música logo em seguida ao fim da frase "eu me lembro de cada um deles", que é ilustrada por uma animação com animais mortas e efeitos sonoros. Após essa frase e o último efeito sonoro de tiro, uma tela preta, quase como um luto, nos toma e irrompe-se um *fade in* reforçando *crescendo* na música que introduz o *travelling* final da sequência. Aqui nossa proposição começa a ganhar corpo, voz e música passam a sequência trocando de planos sonoros, ao passo que o narrador se apresenta a canção imediatamente cai para plano de fundo, seguindo uma lógica natural e até conservadora da mixagem da música na sequência. Entretanto, essa variação cria uma ritmicidade dinâmica que vai se repetir ao longo de todo o episódio e também da série, endossando uma fraseologia pautada na oposição de planos sonoros. Esse traço contrapontístico corrobora para, na falta da música por 10s, darmos ao narrador um solo e justificar que música e *voz over*, nesta sequência formam a própria *cue 1.*

O fim desta flutuação da música coincide com término da sequência da apresentação de James, a canção retorna à não-diegese [CUE 1B - figura 2] até que em [1e] somos induzidos pela mixagem a perceber que, enquanto vamos em *travelling in* em direção ao jovem, a música parece continuar não-diegética até o gesto de James de retirada do *headphone.* Reforçado por um breve efeito sonoro aplicado ao fonograma para marcar a interrupção da canção, o gesto da personagem somado ao efeito projeta para dentro da diegese o lugar da canção. Esta articulação oblíqua construída em toda cena faz com que o ponto de sincronismo e a coerência entre o realismo e o que se escuta só se concretize no gesto da interrupção.

Michel Chion, em *A Audiovisão* (2008) já apontara para o fato do uso da música no cinema viabilizar a montagem de um fluxo narrativo espaço-temporal diverso, a música suavizaria a sensação de descontinuidade em sequências de saltos temporais e não-linearidades:

> Ao mesmo tempo, a música no cinema é o passa-muralhas por excelência, capaz de comunicar instantaneamente com os outros elementos da ação concreta (por exemplo, de acompanhar desde o *off* de uma personagem que fala em *in*) e de oscilar instantaneamente do fosso ao ecrã, sem, porém pôr em causa a realidade diegética ou torná-la irreal, como faria uma voz-*off* que interviesse na ação. Este privilégio não lhe pode ser disputado por nenhum outro elemento sonoro do filme. Fora do tempo e do espaço, a música comunica com todos os tempos e com todos os espaços do filme, mas deixa-os existirem separada e distintamente. (2008, p. 68)[6]

6 Cabe ressaltar que em Chion o termo *música de fosso* é usado para o comumente chamado de música não-diegética ou extra-diegética, ou seja, que está "fora do local e do tempo da ação" (2008, p. 67) enquanto o termo *música de ecrã* é aquela na qual a fonte sonora "atua direta ou indiretamente non local e no tempo da ação" (2008, p. 67) aproximando-se da mais corriqueira expressão música diegética

O mesmo serve para as séries, sobretudo para este caso de "Laughing on the outside" que também une memória e presente de James. Há de se pontuar novamente que as séries atuais tem trazido à baila duas questões importantes sobre o uso da música: [a] as músicas preexistentes, sobretudo canções, tem ocupado um volume de minutagem muito maior dentro dos episódios do que as composições originais; [b] as canções tem assumido também este tipo de uso como "amaciador do tempo e do espaço" (CHION, 2008, p. 68), lugar que era ocupado comumente pela música instrumental ou original ou preexistente.

Para Jeff Smith (1998, p. 155-156), a aplicação da canção preexistente não quer substituir o uso da música original, pois apesar desta também conseguir exercer com equidade as funções que a música tradicional composta para filmes possui, geralmente as canções preexistentes não são, por exemplo, aplicadas como elementos estruturais ou rítmicos na continuidade de uma obra fílmica. Segundo Smith:

> Em vez disso, os cineastas costumam usar canções como forma de estabelecer humores e cenários, e como um comentário sobre os personagens e a ação do filme. Além disso, grande parte da expressividade da compilação musical difere menos de suas qualidades puramente musicais do que do sistema de alusões e associações extramusicais ativadas pela sua referencialidade. (1998, p. 155, tradução nossa)[7]

As questões apontados por Smith ratificam as formas como a seleta musical do primeiro episódio de *The end of the F***ing World* é trabalhada, contudo um traço importante já é preciso ressaltar, todas as músicas, inclusive as canções, percorrem as funções da música aplicada ao audiovisual, incluindo estruturar e dar ritmicidade as sequências, como vimos no caso da *cue 1*.

---

7 Instead, filmmakers frequentely use songs as a way of establishing mood and settings, and as a commentary on the film's characters and action. Moreover, much of the compilation score's expressiveness derives less from its purely musical qualities than from the system of extramusical allusions and associations activated by the score's referentiality.

Após usarmos "Laughing on the outside" para evidenciar elementos para a construção dessa fraseologia do uso da trilha musical no "Episódio 1", avançamos para listar outros pontos de articulação que são cruciais para entendermos o uso da música aqui. A *cue 4* encerra a sequência de apresentação de Alyssa, e afora seu título "Angry me" e sua letra, apresenta uma sutileza importante. A cena é um *overlaping* que remonta a mesma situação do fim da apresentação de James, só que agora acompanhamos sob a perspectiva de Alyssa. Neste momento o nível dinâmico da mixagem da música é maior e mais intenso que quando estamos ouvindo "Laughing on the outside", tentando não entregar a repetição da ação mas ao mesmo tempo carrega uma equalização mais próxima escuta em um *headphone*, ou seja, no momento em que vemos Alyssa se aproximar de James, estamos na escuta de James. Essa inversão é reforçada quando analisamos a letra da música de Carroll usada na cena pela primeira vez: "*Estou rindo por fora / Chorando por dentro, / Porque eu estou tão apaixonado por você*". Este espírito apaixonado é um traço de Alyssa, não de James.

Outro ponto importante é a reverberação da personalidade intempestiva e forte de Alyssa através da interrupção das *cues 10 e 11.* As duas canções são interrompidas por ações da jovem, colocar a garrafa na geladeira e bater à porta raivosamente. Essas interrupções são fortalecidas pelo uso de um longo decaimento do *reverb,* esticando o ponto do corte sonoro até este não ser mais audível, criando uma articulação que projeta no corte música-imagem o temperamento de Alyssa. Aqui já estamos no ponto de resolução da narrativa, são exatamente os momentos antes da decisão da fuga e posterior a ela o que justifica a opção da edição musical e da mixagem.

Duas outras articulações importantes ajudam a criar uma forma de usar a música ampliando a possibilidade de enxergarmos uma estilística do desenho de som projetado para a aplicação da trilha musical. A primeira: as *cues* 1, 2, 4, 5, 6, 7 e 8, ou seja, 7 das 12 desse episódio, estão posicionadas de maneira antecipada ao começo da cena que elas sustentarão. A antecipação da música em relação ao ponto de corte da imagem sugere uma ideia de suavizar o fluxo da montagem, ao mesmo tempo, ampliando o ritmo para espectador, tornando o *cut-cut* som-imagem menos habitual e previsível. A segunda é o ponto de disparo das músicas, onde elas são posicionadas para iniciarem na cena. Em boa parte o início da música é antecedido de um ação do personagem, uma fala ou um som, vejamos:

TABELA TRÊS

CUE	AÇÃO
4	Alyssa joga celular no chão, a música inicia
5	A sineta toca, a música inicia
6	James fala: "Quer sair num encontro? Comigo? A música inicia, junto com a troca de ambiente e como música diegética
8	Alyssa diz: "Passo aqui às 11h"
10	Alyssa pega a roupa da mãe e imediatamente a música começa no movimento da mão da jovem
11	Padastro molesta Alyssa, quando sua mão desliza pelo quadril da jovem inicia-se a música
12	James diz: "está bem"

Observamos aqui que "Episódio 1" realmente nos apresenta uma aplicação particular quanto ao uso da linguagem sonora, sua trilha musical não só cumpre as funções clássicas como também, a partir da composição original de Graham Coxon e da supervisão musical com uma curadoria cuidadosamente dividida entre uma coerência histórica e semântica, assim como da edição musical e da mixagem, o posicionamento das *cues* escolhidas, seus pontos de entrada e saída, e modos de corte, por si só, corroboram para criação de um desenho de som em múltiplas camadas de escuta e uma estilísticas própria que, neste episódio, apresenta-se bastante coesa e coerente e que proporcionam ao seu público uma chave de escuta para os próximos episódios, logo para a sequência da série. IV/JISMA

REFERÊNCIAS

ALTMAN, Rick; JONES, McGraw; JONES, Sonia. Inventing the cinema soundtrack: Hollywood's multiplane sound system. In: BUHLER, James; FLINN, Caryl; NEUMEYER, David (orgs.). *Music and Cinema*. Hanover and London: Wesleyan / New England, 2000, Â p. 339-359.

CHION, Michel. *A audiovisão*: som e imagem no cinema. Lisboa: Gabinete Editorial Texto & Grafia, 2008.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. *As séries televisivas*. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2011.

GODSALL, Jonathan. *Releed in: pre-existing music in narrative film*. New York: Routledge, 2019.

MATOS, Eugênio. *A arte de compor música para o cinema*. Brasília: Editora Senac, 2014.

MENEZES, Tharles de. Trilha da série 'The End of the F***ing World' é cultuada na internet. In: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/02/trilha-da-serie-the-end-of-the-fing-world-e-cultuada-na-internet.shtml>. Acesso em 01 mai 2019.

SMITH, Jeff. The sounds of commerce. New York: Columbia University, 1998