

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



# **IMAGEM E SOM: O DESENHO DE SOM E A PERCEÇÃO NO CINEMA**

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE PROJETO CINEMATOGRAFICO -  
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DE PÓS-PRODUÇÃO

---

**Margarida Godinho Keating**

Amadora, Janeiro 2021

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

# **IMAGEM E SOM: O DESENHO DE SOM E A PERCEÇÃO NO CINEMA**

**Margarida Godinho Keating**

Relatório de Estágio submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico - especialização em Tecnologias de Pós-Produção realizada sob a orientação científica de Filipe Oliveira, Professor Adjunto da Área de Som do Departamento de Cinema.

Amadora, Janeiro 2021

## Agradecimentos

Em primeiro lugar quero agradecer à Walla Collective por ter-me dado uma oportunidade de ouro para expandir o meu conhecimento na área da pós-produção. Quero agradecer a toda a equipa que me recebeu e me ajudou nas diferentes etapas deste estágio. Agradeço ao Tiago Matos a oportunidade, a prontidão e o entusiasmo com que me recebeu. À Melissa Pons pela disponibilidade para me ajudar e ensinar a dar os primeiros passos nesta área. À Giulia Caldonazzi pela orientação e pelo calor que trouxe todos os dias em que estive na Walla. Ao Carlos Borges pelo companheirismo inigualável. À Andreia Bertini e ao Paulo Américo pela oportunidade de trabalhar tão proximamente com dois coloristas tão conceituados e experientes, algo que me deu um lugar privilegiado para aprender mais sobre a globalidade do processo de pós-produção.

Quero agradecer principalmente ao António Porém Pires pela orientação que me deu nesta área que era até então profundamente desconhecida para mim e pelas ferramentas que disponibilizou e que foram extremamente cruciais. Agradeço por me ter permitido dissecar o seu trabalho, pelas horas de incessantes perguntas sobre os seus projetos e as suas escolhas técnicas e criativas. Acima disto tudo, quero agradecer pela disponibilidade não só para as responder, mas também para debater e conversar. A perspetiva do António P. Pires foi crucial para conseguir articular e construir as questões levantadas neste relatório e sem o seu contributo este relatório nunca teria sido possível.

Da Escola de Teatro e Cinema quero agradecer ao meu orientador, o professor Filipe Oliveira, por uma disponibilidade excecional para me acompanhar em todas as fases deste percurso. A sua prontidão e acessibilidade foram um fator de segurança enorme durante todo este ano.

Finalmente, à minha mãe pelo apoio incondicional, não só durante o meu percurso académico, mas também durante todos os períodos decisivos que estes dois anos representaram. Obrigada, profundamente.

## Resumo

---

A arquitetura do som tem os seus alicerces frequentemente escondidos na escuridão da sala de cinema, dissimulados, mas sempre presentes, enquanto os olhos do espetador estão voltados para a luz da tela. Mas qual é o verdadeiro impacto do desenho de som na nossa percepção enquanto experienciamos uma obra de cinema? Será o seu papel meramente a “ilustração” auditiva da imagem? Ou é possível, como criadores, concebermos uma obra em que o som é um veículo para uma experiência sensorial com valor próprio e poderá estabelecer uma relação entre o espetador e a obra que não esteja subordinada pela imagem?

Neste relatório pretende fazer-se a reflexão sobre o poder percetivo do desenho do som na experiência de um filme, analisando a sua relação com a imagem, os elementos que a constituem e a percepção do espetador. Debruço-me, na primeira parte deste relatório, sobre uma contextualização teórica apoiada em diferentes académicos e pensadores, que escreveram e estudaram os temas da percepção do som e do cinema. Depois confronto esses mesmos conhecimentos com a investigação feita durante o período de estágio na empresa Walla Collective, uma casa de pós-produção em Lisboa. No estágio, sinalizo e destaco dois filmes, cuja pós-produção de som pude acompanhar; *Past Perfect* do realizador Jorge Jácome e *Armour* do realizador Sandro Aguilár. Parto para uma análise detalhada do desenho de som de cada um destes filmes e qual o papel deste na percepção do espetador.

**Palavras Chave:** Desenho de Som; Percepção; Imagem

## Abstract

---

Despite being present at all times, the foundations for sound architecture are frequently hidden in the darkness of the movie theater, while the viewers' eyes focus on the screen lights. But what is the true impact of sound design in our perception as we experience a cinematographic piece of work? Is its role a mere acoustic "illustration" of the image? Or is it possible, as a creator, to conceive a body of work in which sound drives a sensory experience with a value of its own that may link the viewer and the work in a way where it isn't subordinated by image?

This dissertation aims to reflect on the perceptive power of sound design in a film experience by analyzing its elements, its connection with image and the viewer's understanding. The first part of this dissertation elaborates on a theoretical contextualization based on various scholars and thinkers who have written and studied the themes of perception, sound and film. These findings are then faced with the investigation during the internship term at Walla Collective, a post-production agency located in Lisbon. During the internship, I focus on "*Past Perfect*" by the director Jorge Jácome and "*Armour*" by the director Sandro Aguilar, two projects of which I was able to follow the sound post-production. The dissertation then embarks on a sound design analysis of both films and their roles in the viewer's perception.

**Keywords:** Sound Design; Perception; Image

## Declaração

---

Declaro que o presente trabalho resulta da minha investigação pessoal, que o seu conteúdo é original e que todas as fontes consultadas estão referenciadas nos termos das normas de organização e edição comunicadas aos inscritos neste Curso

Margarida Keating

Janeiro, 2021

---

<b>1 - Introdução</b> .....	8
<b>1.2 – Objeto de Estudo</b> .....	9
<b>2 - Metodologias</b> .....	11
<b>2.1 Metodologia Teórica e Concetual</b> .....	11
2.1.1 Percepção .....	11
2.1.2 Pierre Schaeffer .....	11
2.1.3 Michel Chion .....	16
<b>2.2 Metodologias Práticas – Estágio</b> .....	24
2.2.1 SUL .....	24
2.2.2 Past Perfect .....	27
2.2.2.1 Jornada Emocional e Sonora .....	29
2.2.2.2 O Desenho de Som e a Imagem .....	35
2.2.2.3 O Desenho de Som e a Montagem de Imagem .....	41
2.2.2.4 O Desenho de Som e o Texto .....	44
2.2.2.5 Dualidade de Valor no Desenho de Som .....	48
2.2.3 Armour .....	54
2.2.3.1 O Som e a Imagem .....	55
2.2.3.2 O Desenho de Som e a Música .....	64
2.2.3.3 O Texto e a Percepção .....	68
<b>3 – Conclusão</b> .....	72
<b>Bibliografia</b> .....	74
<b><i>Obras Musicais</i></b> .....	75
<b><i>Webgrafia</i></b> .....	75
<b>Filmografia</b> .....	75
<b>Índice de Ilustrações</b> .....	76
<b>Glossário</b> .....	79
<b>Anexos</b> .....	80
<b>Anexo I – Parecer de Realização do Estágio</b> .....	80

## 1 - Introdução

---

O presente relatório é referente à investigação feita durante o período de estágio na casa de pós-produção Walla Collective, que ocorreu entre Junho de 2019 e Abril de 2020. A integração deste estágio no âmbito do Mestrado em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico, com especialização em Pós-Produção foi discutida e planeada com o responsável pela contratação, Tiago Matos, sócio-gerente da Walla Collective, logo na altura da entrevista. Desde cedo ficou claro que a Walla iria fornecer as ferramentas e o ambiente para que pudesse explorar diferentes temáticas que me interessassem. O estágio permitiu-me ter acesso a uma visão privilegiada de todo o processo de pós-produção de uma forma global e completa, enquanto pude acompanhar profissionais experientes tanto na área da pós-produção de som como da correção de cor e finalização. Com o passar do tempo, o meu trabalho na Walla Collective afinou no sentido da montagem de som e do trabalho mais próximo com o António Porém Pires, *sound-designer* e coordenador do departamento de som da Walla Collective. Foi durante o acompanhamento do trabalho de António Pires que me apercebi dos paralelismos que uniam a montagem de som, com a montagem de imagem, uma área que me era mais familiar e na qual me especializara até ao momento. No entanto, não foram os paralelismos destas duas montagens que suscitaram interesse pelo aprofundamento do meu conhecimento na área, mas sim as diferenças. Rapidamente comecei a questionar-me sobre o potencial do desenho de som ir além da imagem e quais eram as ferramentas, técnicas e criativas, das quais o *sound-designer* dispõe para construir a sua visão. O método de trabalho de António Pires influenciou bastante o meu interesse pela componente percetiva do som, sendo que era algo que fazia parte de muitas das suas escolhas criativas. Assim esta problemática começou a ser traçada de forma mais clara à medida que o estágio se foi desenvolvendo. Através do contacto com diferentes projetos, consegui começar a perceber diferentes mecanismos percetivos que são postos em prática durante a visualização de um filme, mas acima disso, perceber como é que a imagem e o som se relacionam através destes mecanismos. Seria possível construir som que conseguisse libertar-se do convencionalismo destes mecanismos e proporcionar, de uma forma independente, uma experiência sensorial, não só válida, mas rica? Ou estaria o som sempre subjugado à imagem?

Na primeira parte deste relatório exploro o trabalho de Pierre Schaeffer e as suas contribuições para instrumentalização da percepção como uma ferramenta para estudar o som. É importante reconhecer, no entanto, que analisar o som no mundo e o som no cinema, são experiências completamente diferentes. Daí voltei-me para Michel Chion, que após seguir os trabalhos de Pierre Schaeffer atentamente, forma a sua própria teoria sobre a percepção no cinema. Na segunda parte do relatório introduzo a problemática e quais os projetos dentro do

estágio que me fizeram questionar sobre o *desenho de som* e o seu papel. Faço uma breve passagem sobre os primeiros trabalhos de montagem de som em que estive envolvida, como a série *SUL* da RTP, e as questões que foram levantadas conseqüentemente. Numa procura por responder a essas questões, parto para a análise de dois filmes que foram cruciais para a investigação: *Past Perfect* de Jorge Jácome e *Armour* de Sandro Aguilar. Nestes filmes olho para a forma como o seu desenho de som é construído, servindo-me das sessões de *Pro Tools* nas quais António Pires trabalhou. Além de dissecar vários momentos do desenho de som, avalio como é que estas escolhas influenciam a percepção do espetador numa experiência global da obra.

## 1.2 – Objeto de Estudo

A investigação para este relatório de estágio deu-se na empresa de pós-produção Walla Collective, em Marvila, Lisboa, com início do dia 1 de Julho de 2019 e duração de 9 meses, até 1 de Abril de 2020. A Walla Collective iniciou-se como um conjunto de artistas independentes das diversas áreas da pós-produção audiovisual e como tal, a empresa dispõe de equipamento e instalações preparados para quase todos os processos da pós-produção, especializando-se na correção de cor e na pós-produção de som. A Walla Collective é uma empresa prezada por possuir profissionais criativos e experientes, tendo como foco do seu trabalho o mercado de cinema português, sem descurar publicidade e projetos feitos para televisão e web. Foi fundada por Tiago Matos, *sound-designer* e atual coordenador da Walla Collective e António Pires, *head sound-designer* e o principal responsável pela gestão pelo departamento de som na Walla e quem me acompanhou como coordenador de estágio.

O meu trabalho na empresa consistiu essencialmente em assistir maioritariamente o departamento de pós-produção de som, mas também complementar comunicação entre o departamento de cor e o de som sempre que necessário ou ajudar com questões de práticas do funcionamento da empresa. A minha intenção sempre fora estudar a pós-produção, mas até ao momento sempre estivera mais familiarizada com a montagem de imagem e muito pouco com todo o processo de desenho. Ora a aproximação a esta nova área intrigou-me bastante, não só pelo seu paralelismo, do qual me fui apercebendo ser indissociável da montagem de imagem, mas também pela linguagem própria que este processo de trabalho possui. Deparei-me com diferentes componentes técnicas e criativas, umas muito semelhantes à montagem de imagem, outras completamente novas e provocadoras que me levaram a querer estudar mais profundamente esta área da pós-produção que havia, ingenuamente, passado mais despercebida até ao momento. Não tardou a evidenciar-se a

relevância do desenho de som e a necessidade de melhor compreender o processo, e de talvez dominá-lo como aspirante a montadora de imagem profissional. Foi importante perceber como é que um criativo poderá apropriar-se desta área para comunicar com o espectador. Deparei-me com um leque de abordagens diferentes para aprofundar e estudar o desenho de som, umas mais técnicas, outras mais criativas, mas ao longo dos primeiros meses, enquanto dava os primeiros passos no desenho de som e acompanhava as sessões de trabalho de António Pires, apercebi-me que uma das abordagens mais íntimas e ao mesmo tempo reveladoras que poderia fazer desta área, era observar o jogo criativo entre o *sound-designer* e a percepção. O método criativo de António Pires influenciou bastante esta decisão, sendo que, não querendo descurar escolhas de teor narrativo ou técnicas, existia uma clara inclinação para explorar como poderia estimular diferentes reações quase fisiológicas no espectador através do contacto sensorial. Aqui, a ideia do som como uma experiência sensorial intrigou-me, sendo que os mecanismos percetivos auditivos do ser humano são os mesmos que fazem com que o som adquira muitas vezes um valor quase meramente ilustrativo e de acompanhamento da imagem. No entanto, são os mesmos, que de uma forma subtil conseguem ser insidiosos e chegar a nós, física e emocionalmente, primeiro que a imagem e de uma forma decisiva para a nossa experiência do filme. A relação entre o espectador e o som tornou-se interessante, nomeadamente perceber como é que o som chega neste primeiro contacto, como é que é inicialmente recebido, antes de associações lógicas e narrativas e como é que pode posteriormente relacionar-se com estas, sem perder o seu próprio valor emotivo. Tornou-se importante definir como é que a percepção se manifesta em contacto com uma experiência audiovisual, como é que a percepção do som pode diferenciar-se da imagem, se estarão ligadas e como é que poderemos articular escolhas criativas com a percepção do espectador. Para compreender estas temáticas decidi debruçar-me em primeiro lugar, na base da percepção e dos estudos percetivos de autores como Pierre Schaeffer e Michel Chion, e como é que a percepção é observada e utilizada por cada um nas suas respetivas áreas de estudo. Embora esta base teórica tenha sido crucial, a aplicação destas teorias e até mesmo o desafio das mesmas pareceu-me crucial, mas ir também para além delas. Então voltei a minha atenção para dois filmes, que foram decisivos para a compreensão destas questões. *Past Perfect* do realizador Jorge Jácome, e *Armour* do realizador Sandro Aguilar. Os filmes chamaram a minha atenção pela descrição que António Pires fez do processo de trabalho de cada e a lógica por trás da construção do som. Percebi que em ambos os casos, a manipulação da percepção tinha sido muito consciente e trabalhada. Além disso, a natureza quase experimental de ambos os filmes, abria portas para uma experimentação extensiva dentro do desenho e apresentou-se como uma ótima oportunidade para estudar a forma como imagem e o som se relacionam em circunstâncias menos convencionais.

## 2 - Metodologias

---

### 2.1 Metodologia Teórica e Concetual

#### 2.1.1 Percepção

Antes de mais acho importante estabelecer o conceito de percepção, pelo menos na forma como será tratado neste relatório. No âmbito da psicologia, a percepção é definida como o mecanismo que permite ao ser humano atribuir significado aos estímulos sensoriais do seu ambiente. Estes significados são frequentemente construídos a partir da memória e associações subscientes e imediatas. Ou seja, a percepção é um mecanismo altamente subjetivo e pessoal, tornando o seu estudo algo extremamente complexo. Como é a partir da percepção que o mundo se apresenta para o cada individuo é natural que seja alvo de estudo por diferentes áreas, desde a psicologia à filosofia. Consequentemente, alguns destes ramos, como a Fenomenologia, procuraram até instrumentalizar a percepção para estudar o mundo. Neste relatório pretendo estudar a percepção no âmbito do audiovisual, mais concretamente no cinema e no seu som, nunca pondo de lado o potencial subjetivo deste mecanismo e como este se pode aliar à construção criativa. O objetivo é analisar de forma minuciosa os estímulos presentes num filme e desconstruir a forma como estes se apresentam na percepção e porquê. Através deste método de desconstrução espero conseguir compreender mais concretamente os mecanismos da percepção sonora e como é que esta opera no cinema.

#### 2.1.2 Pierre Schaeffer

Pierre Schaeffer foi um multidisciplinar compositor, investigador e importante teórico da música em França em meados do século XX. A sua música e o seu engenho tecnológico não só representaram uma mudança de paradigma que poderá ser responsável pela evolução, tal como a conhecemos, de géneros de música contemporâneos como o hip-hop e a música eletrónica, como foram responsáveis por um grande corpo de investigação que desafiou o

pensamento sobre o som até ao momento. A sua pesquisa, foi fundamentalmente, uma das primeiras abordagens ao som com ênfase na experiência precetiva, mas principalmente, e em trabalhos mais maturados, a exploração do que é ouvir.

A introdução da utilização da banda magnética, como suporte físico de registo e reprodução de música, representava para Schaeffer um novo prisma sonoro que estava a ser ignorado pela cultura contemporânea e os seus artistas. A banda magnética implicava que a criação de arte musical deixara de estar presa à escrita de composições e poderia existir como um objeto independente no mundo físico. Acima disso, tornou-se um objeto transformável. Enquanto tradicionalmente se encarava o processo criativo como uma transportação de um conceito abstrato para uma peça concretizada e tangível no mundo físico, Schaeffer perverteu este processo para definir o ponto de partida no real e no concreto, especificamente, gravações de campo, de sonoridades mundanas que posteriormente seriam manipuladas em estúdio.

Uma das suas primeiras escritas teóricas mais transformativas foi “*À la recherche d'une musique concrète*”, um registo essencialmente diarístico de uma investigação de quatro anos em busca deste novo conceito; a **música concreta**.

“*Etude aux chemins de fer*” surgiu em 1948 como a primeira obra de música concreta. Schaeffer compôs uma sinfonia industrial captando, entre outros, os sons dos motores de comboios. As texturas das linhas de comboio, os ritmos e as harmonias mecânicas dos apitos foram manipuladas através de mudanças de tempo (através da modificação da velocidade das gravações), sujeitas a alterações de tonalidade e repetições rítmicas (looping). Estes sons foram recortados e reorganizados numa colagem que unia todos eles num coro de máquinas que comunicam entre si, quase como uma nova linguagem selvagem. Enquanto até ao momento os pilares de obras musicais eram habitualmente composições escritas, na música concreta verificamos uma construção a partir do mundo real, procurando começar a partir som que existe fora da abstração e erguer uma criação artística a partir do mesmo. Para Schaeffer isto definia a diferença fundamental entre música concreta e música clássica; enquanto a música clássica poderá sempre transpor uma pauta de obra de um instrumento para o outro, os instrumentos que constituem uma obra concreta são objetivos, intrinsecamente únicos e imutáveis pois pertencem ao real.

Ao longo de dez anos Schaeffer continuou a sua experimentação com sons mundanos, como por exemplo em “*Etude Pathétique*” e “*Erotica*”, onde aplica a manipulação e o isolar da voz humana. Existia em Schaeffer uma apreciação do som no seu estado bruto e do seu valor como um objeto independente. A preocupação em isolar o som tornou-se cada vez mais

crucial para Schaeffer. Procurava encontrar uma maneira de “purificar” o som, de modo a poder compreendê-lo e estudá-lo.

Um dos primeiros passos nessa direção foi a criação do conceito de escuta acusmática que de uma forma geral pode ser descrita como o ato de ouvir um som sem ver a sua fonte. Este termo advém do nome dado aos discípulos de Pitágoras, *akousmatikoi*, que ouviam as lições do seu mestre através de uma cortina, de modo a que sua atenção estivesse completamente nos seus ensinamentos e não fossem distraídos por pistas visuais. Para Schaeffer a utilização do rádio, da fita magnética e dos novos métodos de gravação e reprodução de som, deu lugar a uma forma primária de escuta acusmática, pois pela primeira vez, o som estava fisicamente separado da sua fonte. Através de uma aparelhagem de som é possível ouvir o som de comboios sem alguma vez ter pisado a estação, logo era importante que conseguíssemos pensar o som sem a associação direta a uma fonte.

Nos seus estudos iniciais, como em “*Étude aux chemins de fer*” apesar de ser claro que são comboios que ouvimos, para Schaeffer sempre se tratou de um estudo de ritmos e tonalidades, e não de comboios.

*“I hope that one day there will come together an audience that prefers the theoretically less rewarding sequences, where the train must be forgotten and only sequences of sound color, changes of time, and the secret life of percussion instruments are heard”* (Schaeffer, In Search of Music Concrete, 1952)

Esta intenção é clara em títulos de trabalhos futuros, como “*Étude aux objets*” ou “*Étude aux sons animés*”, obras em que a fonte dos sons é ocultada, e em vez disso, as características sónicas são enaltecidas e trabalhadas. Schaeffer fazia este trabalho dispondo variados sons de origens diversas (e nesta fase, irrelevantes), coladas e dispostas de forma a evidenciar as suas características semelhantes ou contrastante, como a textura, o tempo ou o timbre.

Através da manipulação em estúdio, Schaeffer tinha esperança de conseguir isolar a “essência” do som. O estúdio servia como uma ferramenta de extração e exposição, deixando a nu as vísceras do som, afastando-o não só da sua fonte, mas permitindo também a exploração de características que lhe são fundamentalmente intrínsecas e não fruto da perspetiva contextual do mesmo. Em “*Vers une musique expérimentale*”, Schaeffer faz de uma citação de Van Gogh uma epígrafe:

*“I believe one thinks much more sanely when ideas arise from the direct contact with things, than when one starts to look at things with the aim of finding there one idea or another.”*

Nos trabalhos iniciais de Schaeffer existe uma tendência aparente para uma abordagem fenomenológica, inspirada pelos estudos do filósofo Edmund Husserl, não só no seu raciocínio e abordagem intelectual, mas também nas técnicas práticas que aplica para estudar o som, no entanto, não existia uma relação aparentemente propositada nas escritas iniciais do compositor. Existe, no entanto, um foco muito grande na confiança da experiência do som através da percepção, um princípio partilhado por fenomenólogos como Edmund Husserl no que toca à experiência do mundo. Em *“Traité des objets musicaux”*, escrito em 1966, Schaeffer consolida a sua pesquisa. Conceitos como o de objeto musical, são reexaminados e enquadrados numa nova perspetiva agora mais próxima daquilo que Schaeffer considerava uma abordagem fenomenológica ao som. Um dos conceitos fulcrais na obra de Schaeffer e poderá dizer-se, o âmago de *“Traité des objets musicaux”* é o de objeto sonoro, que consiste essencialmente no produto final da aplicação de um estudo perceptual do som.

Schaeffer sente a necessidade de encontrar um ponto de partida que sirva como fundação para o estudo do som. Tornou-se evidente a inevitabilidade de estabelecer uma unidade de medida, a partir do qual se poderia descrever de forma credível os processos sónicos. Aí surgiu o conceito de objeto sonoro, obtido através da rigorosa abstração do contexto em que um som se insere, permitindo a análise do som segundo as respetivas propriedades sónicas sem juízos pré-concebidos, ou factos à priori sobre as circunstâncias ou origem do mesmo. Estas características sónicas estavam ao alcance do ouvinte através de um exercício reflexivo da sua própria percepção dos mesmos e não do contexto exterior do som. A nota tocada por uma guitarra deixou de ser “o som de uma guitarra”, mas sim um conjunto de estímulos concretos que chegam à percepção do ouvinte, como um objeto independente e sem relação com uma fonte. Este liberta-se de um corpo físico e passa a existir unicamente na percepção do espetador. O objeto sonoro assume-se assim como a essência de um som, a semente despida da sua casca de abstrações projetadas pelo recetor e que permite a experiência auditória pura.

Para conseguir atingir esta experiência auditória pura, ou seja, entrar em contacto com o objeto sonoro e não o seu invólucro de projeções concetuais, Schaeffer propõe um sistema diferenciado de modos de ouvir, que evolui ao longo do percurso da sua pesquisa. Estas são

as diferentes posturas que o ser humano assume na presença de som, ou seja, as diferentes maneiras como a percepção atua perante o estímulo sonoro. Apenas num destes modos é viável o contacto com o objeto sonoro de forma consciente e coincidentemente, é a postura que o compositor sugere que deve ser assumida ao ouvir as suas próprias obras de música concreta. Começemos pelo modo mais passivo, “*Ouïr*”, descrito como o simples ato de ouvir, (a receção do sinal sónico no tímpano) sem intenção, nem atribuição de significados. É aqui que encontramos o mais primordial contacto entre a percepção e o som, entre o homem e o mundo. O homem encontra-se exposto e permanentemente rodeado pelo mundo, e o mundo existirá sempre para o homem através da sua percepção.

“*Écouter*” implica uma extração de informação do som de forma utilitária, dados relativos à espacialidade, origem e a relação física entre o som e o ouvinte, de forma frequentemente instintiva e sem reflexão. Aqui, o som é um índice para o mundo físico. “*Comprendre*” implica a descodificação de informação contida no som através de um sistema de referências pré-existente, exterior ao ouvinte e ao som, como acontece por exemplo com a linguagem. E finalmente “*Entendre*”, a postura que Schaeffer explora na maioria dos seus trabalhos, sendo a única que nos aproximará do objeto sonoro. Esta escuta implica um ato intencional e seletivo na experiência do som, focando a atenção em características que pertencem unicamente ao som, sem associações conceptuais à fonte ou ao seu contexto. Esta postura exige uma reflexão subjetiva e analítica do que se ouve, “curando” certas características e desconstruindo o som, expondo o objeto sonoro.

4. TO UNDERSTAND ( <i>comprendre</i> ) - for me: signs - in front of me: values (meaning-language) Emergence of a sound content and <i>reference to, encounters with,</i> extra-sonorous concepts.	1. TO LISTEN ( <i>écouter</i> ) - for me: indicators - in front of me: external events (agent-instrument) Sound <i>production</i>	1 & 4: objective
3. TO HEAR ( <i>entendre</i> ) - for me: qualified perceptions - in front of me: qualified sound object Selection of certain specific aspects of the sound	2. TO PERCEIVE AURALLY ( <i>ouïr</i> ) - for me: raw perceptions, vague idea of the object - in front of me: raw sound object Reception of the sound	2 & 3: subjective
3 & 4: abstract	1 & 2: concrete	

Figura 1-“Tableau des fonctions de L’écute” de Pierre Schaeffer em “Pierre schaeffer traité des objets musicaux ( tradução por Christine North e John Dack)”

Os princípios da escuta “*Entendre*” juntamente com o conceito mais primário de escuta acusmática dão origem aquilo que Schaeffer chamou de escuta reduzida. A escuta reduzida implica uma postura ativa perante o ato de ouvir o som, em que só a partir das abstrações praticadas com o modo de ouvir “*Entendre*” é que se poderá finalmente isolar o objeto sonoro e precisar as suas características fundamentais para posteriormente as qualificar e estudar. Estas características chegam ao ouvinte pela percepção, e este deverá servir-se dela para desconstruir os diferentes elementos sónicos que lhe são apresentados. Ao praticar escuta reduzida, assumir-se-ia por princípio a escuta acusmática para uma abstração da fonte e um foco no objeto sonoro. Através do exercício de “*Entendre*”, poderia então discriminar-se e observar as qualidades sónicas do mesmo. Este processo é essencialmente uma redução dos elementos circunstanciais do som, o que na perspetiva de Schaeffer, abriria espaço para o estudo do verdadeiro objeto sonoro.

As manipulações técnicas em estúdio de Schaeffer estão lado a lado com as suas desconstruções intelectuais. A escuta reduzida é utilizada com uma ferramenta de desconstrução dos sons, da mesma forma que o estúdio e as técnicas que este desenvolveu, lhe permitiram revelar as características nucleares dos mesmos, expondo aquilo que é preservado ou modificado, de uma manipulação para a outra. De certa forma a sua experimentação técnica era já uma forma primária e prática de escuta reduzida, que foi depois consolidada e expandida nas suas escritas. O som poderá adquirir várias formas, várias modificações de tempo e tom. No entanto, estes fragmentos manipulados e reduzidos servem como uma janela que revela os elementos escondidos que fazem inerentemente parte do objeto sonoro. A percepção individual do ouvinte, se bem compreendida e utilizada, serve então para fazer esta desconstrução sem o auxílio de um estúdio.

### 2.1.3 Michel Chion

O trabalho de Michel Chion, uma das maiores mentes pensantes sobre o cinema e o som, é ilustrativo disto mesmo. Chion iniciou o seu percurso de investigação como aluno e assistente de Pierre Schaeffer, chegando até a resumir e compilar os seus trabalhos mais densos como “*Traité des Objets Musicaux*.” No entanto, Chion direcionou muitos dos princípios de Schaeffer aplicados ao som na música, para o som associado à imagem e explorou as novas problemáticas que este meio traz, que serão sempre drasticamente

diferentes daquelas que o estudo musical havia levantado até ao momento. No entanto, a ferramenta estrutural partilhada por Chion e Schaeffer nos seus estudos, foi a utilização da percepção como plataforma a partir da qual se pode olhar para estes dois meios, o som e o cinema.

No livro “*L'Audio-vision : Son et Image au Cinema*”, Chion forma a sua própria adaptação do sistema de escutas de Schaeffer, onde reconhece a crítica mais evidente ao trabalho do compositor no que toca à prática da escuta reduzida. Ao abordar este tema, Chion segue a definição de Schaeffer mas levanta problemáticas quanto à sua utilização exaustiva, porque é na verdade uma postura pouco natural. Existe uma linguagem muito limitada para descrever um som, isto é, sem a necessidade de recorrer a expressões análogas que remetem para sensações que não são fundamentalmente auditivas, portanto o processo de escuta reduzida encontra-se, atualmente, algo limitado pelas restrições da comunicação. No entanto, Chion sublinha a existência de uma utilidade para os criativos do cinema, na prática desta escuta, que assume uma importância semelhante à de um ferreiro conhecer os minerais com que trabalha. O som terá sempre um valor contextual proeminente quando utilizado no cinema, o que contribui grandemente para o seu potencial emocional e figurativo. No entanto, a identidade acústica de cada som (como timbre, volume etc...), pode muitas vezes transmitir essa mesma carga de uma forma independente do contexto. Daí ser importante existir um exercício de análise e de desconstrução do fenómeno sonoro. Ainda assim, é preciso ter em conta que a presença incansável do som, e a permanente imersão num universo sonoro, torna-o, ao contrário da imagem, muito mais suscetível a ser avassalador e a sobrecarregar a percepção, o que faz com que a prática da escuta reduzida, ao longo de extensos e contínuos períodos de tempo, seja demasiado exigente e até certo ponto contraproduziva.

*“No som, há sempre qualquer coisa que nos submerge e nos surpreende façamos o que fizermos. E que, até e sobretudo quando nos recusamos a prestar-lhe a nossa atenção consciente, se imiscui na nossa percepção e nela produz os seus feitos. É verdade que a percepção consciente pode exercer-se e submeter tudo ao seu controlo, mas, na situação cultural atual, o som, mais facilmente do que a imagem, tem o poder a saturar e de a curto-circular.”* (Chion, 2008)

É importante também compreender uma segunda questão no que toca à relação entre a acusmática e a escuta reduzida. Chion evidencia que, ao ocultar a fonte do ouvinte/espetador, podemos até contrariar o uso da escuta reduzida, pois os instintos iniciais do recetor serão

questionar-se sobre a origem do som, recorrendo à escuta causal<sup>1</sup> para primeiramente detetar indícios que lhe possam ser úteis para identificação do som, distraíndo-se das componentes sonoras em si. A escuta reduzida poderá ser praticada eficazmente num ambiente acusmático em que exista uma repetição e um congelamento do som no tempo, que não é o caso do cinema, em que o som é normalmente contínuo. No cinema, a acusmática, é normalmente utilizada na criação de tensão, exatamente por suscitar em primeiro lugar uma procura ativa da fonte pelo espetador. Quando essa necessidade não é satisfeita, gera-se um conjunto de emoções que os criadores podem utilizar para seu proveito. A acusmática abre também espaço para a divagação e o preenchimento conceptual por parte do espetador, conforme poderá ser verificado mais à frente na análise de  *Armour*  e  *Past Perfect* .

O foco de Chion num meio tão peculiar como o cinema, fá-lo deparar-se um novo fator que Schaeffer nunca defrontou: a imagem. E aquilo que Schaeffer estudava como composição, apresenta-se agora como desenho de som para Chion.

O livro “L’Audio-vision” (em português traduzido para “A Audiovisão” por Pedro Elói Duarte) essencialmente uma exploração sobre como a percepção une a imagem e o som de uma forma basilar, numa relação simbiótica que não pode ser ignorada quando se trata de estudar um ou outro. Seria ingénuo pensar no som, do ponto de vista de um estudo percetivo do cinema, sem considerar a influência que a imagem tem na receção do fenómeno sonoro e vice-versa. A percepção do som e da imagem são fundamentalmente muito diferentes em todos os aspetos. Por exemplo, a leitura de uma imagem é muito mais lenta do que a receção de um sinal sonoro. Se silenciarmos uma cena de um filme e nos detivermos apenas sobre uma sequência de imagens, tornar-se-á muito mais difícil conseguir reter qualquer movimento, especialmente se este for rápido. Como a receção e retenção de sinais sonoros se dá de forma muito mais imediata em termos percetivos, o som permite o acompanhamento de movimentos que de outra forma dificilmente conseguiríamos perceber. Chion dá o exemplo de filmes de artes marciais, em que a ausência de pontuações sonoras nos movimentos tornaria os movimentos confusos e difíceis de seguir. Por outro lado, o som é essencialmente experienciado no tempo, enquanto a imagem domina o espaço. Ao experienciarmos a banda sonora de um filme (conceito que Chion contesta mais tarde) sem qualquer referência visual, será difícil não só detetar a natureza dos seus sons, mas também atribuir-lhes distância, posição e direção. Por sua vez, o som colocado numa imagem estática tem o potencial de atribuir um tempo à imagem ou manipular a percepção do mesmo, através da pontuação, de ritmos, cadências e repetições. Estes são apenas alguns exemplos de como a diferente forma

---

<sup>1</sup> Escuta causal refere-se a uma das três posturas de escutas do sistema que Michel Chion reformulou a partir dos estudos de Schaeffer. Escuta causal é a postura descrita como mais comum, em que utilizamos o som como um índice para adquirir informação sobre o nosso ambiente.

de perceber cada uma destas dimensões se conjuga naquilo a que Chion chama a experiência audiovisual.

*“O valor acrescentado é recíproco: se o som faz ver a imagem de uma maneira diferente da imagem sem som, a imagem, por seu lado, faz ouvir o som de maneira diferente do que se ouviria se este soasse no escuro. No entanto, através esta reciprocidade, o ecrã continua a ser o suporte principal desta percepção. O som transformado pela imagem que ele influencia volta a projetar sobre esta o produto das suas influências mútuas.” (Chion, 2008)*

A imagem é maioritariamente o ponto de partida para a formação de sentido. No entanto é frequente o som atribuir sentido e valor emocional que de outra forma não existiria, chegando até a criar a ilusão de a informação está contida na própria imagem que decorre naturalmente. Existe o sentido atribuído à imagem por conteúdo verbal, do modo em que o diálogo de uma personagem pode definir o contexto da imagem, mas este intercâmbio de significado vai além da palavra, passando pela música, até à utilização de sons que partilham ou contrariam a natureza da cena, originando um jogo emocional entre a imagem e o som. Mas o som não é invulnerável à influência da imagem. Na verdade, bebe da imagem e ganha o seu sentido da mesma forma que o atribui. Chion dá o exemplo dos sons utilizadas em cenas chocantes, mencionando o filme *La Pelle*, onde um som de um fruto a ser partido é utilizado quando um tanque americano esmaga acidentalmente um rapaz italiano. Perante esta imagem trágica, adquire um valor aterrador e desconcertante. Apesar disso, se fossemos utilizar o mesmo som num filme de comédia em que se parte numa melancia, o som seria igualmente credível e teria um valor significativo completamente diferente.

Uma ideia importante nesta obra é a eliminação da noção de “banda sonora”. O conceito de banda sonora é um termo essencialmente técnico, utilizado para designar a pista sonora que decorre ao longo do filme, mas no sentido perceptual esta não existe de forma independente. Chion defende que, se separarmos aquilo a que chamamos de banda sonora da imagem, não temos perante nós um objeto com um significado coerente na sua totalidade. Podemos escutar os sons do filme e atribuir-lhes significados e imagens, mas estaremos sempre a recorrer a memórias e conceitos que não estão diretamente relacionados com o fenómeno que ouvimos. Não existe uma unidade interna dentro da banda sonora que permita criar uma sequência lógica ou sinalizar um momento, ou momentos, como um fragmento estrutural de forma objetiva, ao contrário do que acontece com a imagem, em existe a unidade interna do plano. Dentro da banda sonora verifica-se que existe uma relação significativa vertical mais forte com a imagem, do que na própria sequência dos sons entre si. Quer dizer

que um determinado som irá, maioritariamente, estabelecer um valor mais significativo, seja emocional ou narrativo, com a imagem que o acompanha, do que necessariamente com o fragmento de som precedente ou antecedente. A montagem de som, é favorecida por esta verticalidade, que permite a sobreposição coerente e transparente de vários sons entre si. Isto e a inexistência de uma unidade identificável para a banda sonora confere alguma invulnerabilidade a problemáticas de *raccord* a que a imagem está sujeita. É significativamente mais fácil cortar e montar de forma não linear diálogos e ambientes sonoros sem que tal interrompa a lógica de continuidade do filme. Isto não implica que a banda sonora careça de um fluxo lógico na sua construção, apenas implica que esta não é tão ditada pela natureza dos sons como é pela sua conjugação com a imagem.

Um dos maiores fenómenos da percepção no desenho de som e da imagem é sem dúvida o ponto de sincronização e a síncriese. O ponto de sincronização, definido por Chion, é um momento em que a imagem e o som se encontram de forma evidente, seja na sua montagem, como por exemplo, corte de imagem – corte de som, pelo seu valor semântico ou significativo, ou até mesmo por uma associação de características semelhantes de um ponto de vista perceptivo, como a utilização de um grande plano e de um som consideravelmente mais alto. A sincronização é uma ferramenta importante no processo de imersão e criação de expectativa no espetador. Não só permitem uma aceitação daquilo que se vê, como também embalam o espetador no fluxo do filme. Pode-se jogar com esta antecipação, utilizando inclusive pontos de sincronização evitados. Ao fazer o espetador antecipar um ponto de sincronização e em vez disso ocultá-lo, (por exemplo, ouvimos o som de um impacto, mas, inesperadamente, a imagem não nos permite ver o embate) estimula-se o espetador a processar esse preciso momento de uma forma diferente e frequentemente de forma mais emotiva.

*“No início de Eu Vos Saúdo, Maria, Godard semeia os pontos de sincronização evitados, quando nos dá a ouvir sons «pluf» repetidos e quando, na imagem, vemos apenas a superfície de um lago agitada pelas ondas produzidas pela queda; o local do impacto e o objeto que cai são deixados fora de campo. A causa ouve-se, portanto, no som, ao passo que as consequências se espelham na imagem. Mas, na cabeça do espetador, há um ponto de sincronização tanto mais emocionante quanto é postulado mas não realizado (ouviríamos e veríamos aquilo que cai) e quanto o objeto em questão, acusmático, pode ser tudo o que queiramos: um calhau lançado negligentemente, um aerólito, ou o Espírito Santo?”*  
(Chion, 2008)

A pontuação destes pontos de sincronização, menos ou mais acentuados, é um dos combustíveis que alimenta a **síncrise**: a aceitação e assimilação de sons e imagens que acontecem em simultâneo sem necessidade de uma lógica explicativa. Este fenómeno é das ferramentas basilares do desenho de som e abre as portas a uma imensidão de escolhas criativas. É devido à síncrise que podemos substituir falas, construir ambientes sonoros fantásticos e até atribuir a uma imagem sons de uma natureza completamente abstrata, cuja obtenção nunca seria possível em rodagem. Isto permite ao *sound-designer* valer-se de sons pela sua identidade sonora, sem recorrer necessariamente a códigos de realismo ou culturais. A síncrise pode acontecer até sem a antecipação causada por pontos de sincronização, podendo associar sons e imagens pontuais e profundamente heterogéneos. Chion descreve este fenómeno como “*pavloviano*”, mas reconhece que nem sempre é uma resposta puramente automática, ou seja, elementos como o contexto, o significado, o ritmo e os hábitos culturais, podem ter um grande impacto na eficácia da síncrise de imagem e som. Contudo, defende que é um fenómeno inato ao ser humano e à sua percepção, dando o exemplo de estudos em que foi possível observar em recém-nascidos uma resposta específica a fenómenos sonoros e visuais sincronizados.

Quando se trata de som, um dos conceitos confundidos, explicado por Chion, é a ideia de que um som fiel e realista, é um som tecnicamente infalível e altamente preciso, por exemplo, através da captação de uma larga banda de frequências. No entanto, é claro que ouvir um som reproduzido numa aparelhagem, por muito precisa e desenvolvida que seja a gravação ou o método de reprodução, raramente ou nunca se assemelha à experiência de escutar o som diretamente. Não podemos, portanto, cair no engano de achar que o som utilizado em cinema deverá ser ou é fiel à realidade do que é representado. No cinema dá-se muitas vezes lugar à inteligibilidade, em prol de uma perspetiva realista, por exemplo, quando uma personagem fala de costas voltadas para a câmara e ainda assim conseguimos detetar todos os agudos de forma clara como se ela estivesse voltada para nós. Isto não põe em causa uma percepção realista que o espetador tem da cena. No cinema, em grande parte dos casos, tentar atingir alta-fidelidade, poderá ser contraproduativo, quando o que se procura na verdade é verosimilhança. Raramente experienciamos sons no quotidiano de uma forma atenta e direcionada e somos frequentemente influenciados pelo contexto e por outras sensações físicas que só por si influenciam grandemente a experiência auditória. Por isso é que a representação em meios audiovisuais ganha alguma permanência como código representativo, não apenas no som, mas também na imagem.

*“Por um lado, uma arte de gravação como o cinema criou códigos específicos de verismo ligados à sua própria natureza técnica. Por exemplo, entre duas reportagens de uma guerra real, aquela na qual a imagem é tremida e acidentada, mal focada e com defeitos, parecerá mais verdadeira do que aquela cujo quadro é impecável, a visibilidade perfeita e o grão impercetível. Da mesma maneira, para o som, a impressão de realismo está frequentemente ligada a uma sensação de desconforto, de flutuação do sinal, de interferência e de ruídos de microfone, etc., efeitos que podemos naturalmente simular no estúdio, em pós-sincronização, e colocar em cena (em Alien - O 8.º Passageiro, por exemplo, o desconforto acústico foi estudado para reforçar o efeito de realismo). Por outro lado, o espectador, quando ouve num filme um som dito realista, não está em condições de o comparar com um som real que poderia ouvir ao lado no mesmo lugar; para julgar da sua veracidade, recorre à sua recordação desse tipo de som, recordação resintetizada a partir de vários dados que não são apenas acústicos, também ela influenciada pela visão dos filmes.” (Chion, 2008)*

Esta verosimilhança passa não por um retrato fiel do som, mas sim por uma reprodução rica das sensações associadas a esse som. Como mencionado anteriormente, a contextualização do som como, por exemplo, de palavras que possam ter sido proferidas no momento da audição ou a disposição física e emocional do ouvinte, influenciam profundamente o som e aquilo que é retido na memória. Não é o objeto sonoro em si que se fixa, mas sim a impressão que todos os estímulos sensoriais e contextuais causaram durante a nossa experiência do som.

Deste modo, é seguro afirmar que qualquer experiência sensorial, é “uma bola de sensações aglomeradas”, segundo Chion em “Audiovisão”. No cinema, a intenção é que o espectador aceite como credível o som do vento, não iremos procurar captar mudanças de pressão atmosférica, mas sim reproduzir, tanto pela imagem, como pelo som, as sensações que estão associadas à experiência do vento. E isso implica muitas vezes ignorar a causa original do som, pois às vezes esta poderá não transportar em si as sensações que pretendemos retratar.

Considero estes dois compositores e autores essenciais para o enquadramento da minha abordagem ao desenho de som no estágio. Sendo o desenho de som uma área relativamente inexplorada por mim até ao momento, senti que estava perante um leque vasto de temas e áreas de estudo que me despertavam interesse. Ao deparar-me com estes autores, senti que a melhor maneira de olhar integralmente para o desenho de som moderno seria através da percepção. Considero Pierre Schaeffer um dos pioneiros do desenho de som como o

conhecemos, não só pelo seu investimento técnico na transformação de áudio, que o levou a aproximar-se do conceito que agora podemos chamar de pós-produção de som, mas também porque creio que na base da sua pesquisa, reside um conceito basilar para o desenho de som, que é a capacidade de olhar para o som como um objeto sonoro, independente da sua origem. A capacidade de o transformar e estudar, percebendo as suas verdadeiras qualidades e características e munindo-nos de uma ferramenta comum a todos os ouvintes, a percepção. Schaeffer revelou um paradigma diferente que permitiu aos criativos apropriarem-se do som, dando os primeiros passos para que o som fosse além da música e da ilustração sonora de um conceito essencialmente visual, assumindo uma identidade de experiência sensorial provocante, valorizada no seu âmago e não numa natureza relativa. Ao ler a obra de Schaeffer fui motivada a encontrar no cinema o equivalente, e por momentos, isto materializou-se na ideia de encontrar som no cinema que funcionasse de forma quase independente da imagem, que fosse por si uma experiência sensorial rica e independente. Quase procurei uma banda sonora acusmática. Ora, ao confrontar-me com a obra de Chion percebi que isto era ingénuo e que o papel do som na percepção da experiência audiovisual era muito mais complexo do que um simples exercício de separação do som da respetiva fonte.

A escuta reduzida é um exercício sonoro rico que suscita questões válidas e provocantes. Mas como é que se aplica esta postura quando se fala do cinema? Daí ter-me voltado para Chion, que apesar de reconhecer a utilidade da acusmática, evidencia o quanto a percepção, quando não contrariada, pode perverter este exercício. Em “Audiovisão” Chion exemplifica extensivamente as diferentes formas como a percepção dificilmente pode ser separada em sentidos e como estes funcionam em conjunto na construção de um fenómeno percetivo. Na base do estudo da Audiovisão está a análise e a desconstrução de como a percepção da imagem e do som está íntima e constantemente ligada. Isto não significa, no entanto, que o som funciona como um mero acompanhante da imagem, um ilustrador sonoro do que vemos no plano, que é, frequentemente, o que a sua natureza subtil leva a crer. No final da sua obra, Chion evidencia o poder transformativo do som e a problemática da representação do mesmo, que raramente representa uma fonte, mas sim uma experiência percetiva completa.

## 2.2 Metodologias Práticas – Estágio

### 2.2.1 SUL

A minha introdução ao desenho de som iniciou-se com *SUL*, uma série policial produzida pela Arquipélago Filmes com apoio da RTP. A meu cargo ficou o *spotting* de cada episódio, tarefa em que fui devidamente acompanhada por António Pires e pela Melissa Pons, *sound-designer* na Walla na altura. O *spotting* é frequentemente feito na fase de pré-produção e consiste essencialmente na desconstrução do argumento em elementos sonoros, elaborando assim um desenho de som primário com base em índices textuais. Nesta fase da pós-produção, o *spotting* implicou analisar o episódio já montado e sinalizar momentos em que *clips* de sons deveriam ser adicionados, seja porque não foram captados em rodagem ou porque precisavam de ser reforçados ou melhorados. A partir desta revisão poderão gerir-se recursos como *foleys*, ADRs e bibliotecas de sons. O meu trabalho consistiu, após esta revisão, em explorar as bibliotecas de som da Walla, procurando os elementos necessários para complementar o desenho de som de cada episódio. Além de ser uma ótima forma de familiarizar com o software de pós-produção de som *Pro Tools*, este exercício permitiu-me, através de experiências com fragmentos de sons mais simples, familiarizar-me com várias escolhas criativas e técnicas com que nunca me tinha deparado.

A primeira impressão foi que, este trabalho parecia consistir em atribuir algum realismo e credibilidade adicional à imagem, adicionando passos que deveriam ser ouvidos, texturas que claramente estariam em falta, ou ruídos das interações das personagens com o ambiente. O trabalho pareceu-me inicialmente pouco criativo e extremamente condicionado a uma mera ilustração auditiva da imagem para efeitos de credibilidade. Ainda assim tornou-se interessante analisar os critérios pedidos à montagem de som para que esta credibilidade fosse de facto concretizada. A maioria dos ajustes de montagem que me eram pedidos estavam relacionados com questões de sincronismo e tornou-se evidente que esse era o fator mais decisivo no que dizia respeito à credibilidade sonora de uma cena. A escolha dos sons raramente era questionada, desde que o trabalho de sincronismo fosse preciso. Com isto quero dizer que, em várias situações selecionei sons que não partilhavam obrigatoriamente a natureza da imagem, por exemplo, ao sonorizar uma porta não utilizava necessariamente uma gravação de uma porta a ser aberta, mas talvez utilizasse o som das molas de uma cama para simular o ranger da madeira, enquanto o clique metálico de um obturador de uma câmara passa facilmente pelo som de uma fechadura a ser destrancada. Desde que existisse o mínimo de semelhança entre as características sónicas do som esperado e do som escolhido, e que o segundo estivesse precisamente síncrono com a imagem, raramente a natureza ou a

credibilidade do som eram questionadas. Ao aperceber-me deste fenómeno, as minhas opções criativas expandiram-se consideravelmente, sendo que poderia construir sons progressivamente mais complexos sem preocupar-me demasiado com a correspondência de fontes sonoras.

O *spotting* foi uma ferramenta crucial para desviar a atenção do espetador da montagem visual e sonora, paradoxalmente servindo-me da segunda para as “omitir”. Os erros de *raccord* por exemplo, conseguiam ser parcialmente omitidos, através do posicionamento de fragmentos de sons entre o corte de dois planos. Apercebi-me da força invisível que era o som, e que, mesmo que passasse despercebido na consciência do espetador, tinha o poder de modificar a forma como este recebia a imagem e “corrigia” os erros da mesma.

Comecei a prestar atenção à criação de índices materializantes (termo utilizado por Michel Chion em “Audiovisão”), ou seja, apontamentos de som que remetem para a natureza plástica da fonte, como uma forma de transmitir um grande corpo de informação de uma forma imediata. Por exemplo, no sétimo episódio da série Sul, aos 10 minutos começa a desenrolar uma cena em que Humberto (a personagem principal, interpretado por Adriano Luz) e Matilha (interpretado por Afonso Pimentel) entram à socapa, durante a noite, numa velha mansão isolada para desvendar os mistérios por trás do caso que Humberto está a investigar. Devido à natureza escura da cena, o movimento e percurso das personagens é muitas vezes difícil de acompanhar. Ora aqui tornou-se importante pontuar os seus movimentos e as suas interações com o ambiente para a criar um ritmo que o espetador pudesse associar ao percurso destas personagens ao longo da cena escura, através das cadências dos passos e dos movimentos das roupas. Mas ainda mais do que o movimento das personagens, os seus arredores chegam ao espetador devido ao desenho de som, sendo que a imagem pouco revelava. Isto foi feito obviamente através da construção de ambientes sonoros, mas também pelo *spotting* das interações com o ambiente. Aos 15 minutos, Matilha abre um portão para que Humberto possa passar. Para este momento combinámos não só o som do portão pesado de uma quinta, mas também um ranger violento de dobradiças de metal, ruído de diversas folhas secas a serem arrastadas pelo chão e uma gravação de um saco pesado a ser arrastado sob terra batida. Este conjunto de sons, carregado de índices materializantes, sugere que este seria um portão que não era utilizado com frequência e que se encontravam agora num jardim pouco cuidado, coberto de folhas. Ao minuto 16, Humberto e Matilha entram dentro da mansão por uma porta não vigiada que dá acesso a um átrio de pedra vazio e escuro. Aqui optámos por utilizar passos com reverberação acentuada que remete para o tamanho do espaço e a ausência de mobília, mas também o som de grãos de areia e pó a estalar debaixo dos sapatos, ilustrando um espaço descuidado e raramente utilizado. Toda esta informação poderá parecer uma descrição exaustiva e detalhada, mas o espetador

recebe-a de forma subliminar e praticamente instantânea, sem questionar o que ouve, construindo dentro si a imagem desse espaço que a imagem não permite ver com clareza. O som está aqui a ir além de apoio visual da imagem, adicionando valor de descrição que a imagem não contém.

O exercício de *spotting* evidenciou que os mecanismos perceptivos da imagem e do som são bastante diferentes e que a montagem de som assume um papel mais discreto, mas talvez mais “insidioso” do que a imagem. Ao terminar este trabalho, deparei-me com a reflexão sobre a articulação da imagem e do som, e sobre as possibilidades de conceber um desenho de som que funcionasse de forma independente da imagem. Isto é, conceber um plano sonoro que suscita a sua própria experiência sensorial, sem servir de mera “ilustração” à ação que vemos no ecrã. É necessário ter em conta que o *spotting* é apenas uma fração de todas as escolhas necessárias para um desenho de som completo, ainda assim, a globalidade do desenho de som de *SUL* aparentou ser mais direcionada a conferir verosimilhança à imagem e apoiar a mesma do que necessariamente conferir experiências perceptivas com qualquer tipo de ênfase no som. Talvez devido às características narrativas e técnicas da série, como produção e conceção para transmissão televisiva, em ambientes em que a experiência do som não é necessariamente realçada, o desenho de som tenha uma natureza mais subtil e prática.

De entre vários filmes cujo o desenvolvimento acompanhei na Walla, houve duas obras que ajudaram-me a compreender melhor esta problemática, exatamente por fazerem uma utilização do som tão díspar daquela que pude analisar em *SUL*. “*Past Perfect*” do realizador Jorge Jácome e “*Armour*” de Sandro Aguilar são dois filmes bastantes diferentes, tanto no formato como no género, mas ambos têm uma construção do desenho de som muito peculiar, e com um claro ênfase na criação de uma experiência auditiva mais rica e intensa. Com a análise destes filmes e do respetivo desenho de som pretendo compreender se é viável pensar no som como um plano independente da imagem. Se sim, quais são as características reunidas para tal e como é que a percepção do espetador influencia as escolhas do *sound-designer*? Se não, porquê? Estará o som dependente de forma absoluta e eterna da imagem, ou existe um potencial maior?

## 2.2.2 Past Perfect

Um dos projetos que abordei durante um curto período foi um documentário académico feito para televisão. O projeto era de baixo orçamento e com uma produção muito pequena e procurava ser um documentário educacional, simples e direto. Apresentava um formato muito comum neste tipo de projetos, especialmente os que são concebidos para passar em televisão, que consiste essencialmente, na utilização de imagens de arquivo com a sobreposição de uma narração explicativa durante quase toda a extensão do documentário. Este formato é um ponto de partida interessante para o estudo do som, pois apesar de ser um formato relativamente familiar, o seu uso do som é muito específico. O conteúdo e a informação são maioritariamente transmitidos verbalmente, pela narração, pelo que a experiência deste documentário é essencialmente sonora mesmo que o espetador não o perceba ativamente. As imagens não conferem um valor informativo muito relevante e servem principalmente para ilustrar o que está a ser narrado, muitas vezes de forma bastante figurativa. Isto demonstra que existe um amplo corpo de trabalho cinematográfico que utiliza o som como o principal meio de comunicação, sendo o documentário o mais frequente, especificamente quando temos em conta a utilização do testemunho ou da narração. No caso deste tipo de documentários, como estabelecemos, o espetador está maioritariamente a ser estimulado e a receber informação pelo som, mas a escuta praticada é maioritariamente a escuta semântica (como definido por Michel Chion em *Audiovisão*). Ou seja, a atenção não está na forma do som, mas sim no seu conteúdo e na informação que dele pode ser retirada, através da compreensão da linguagem falada. Isto levou-me a questionar se seria possível preservar esta experiência maioritariamente auditiva sem estimular necessariamente a escuta semântica. Talvez um documentário de natureza menos informativa e mais sensorial? Emocional até? Seria possível fazer um documentário sobre emoção? *Past Perfect* de Jorge Jácome representa isso mesmo.

*Past Perfect* é uma curta metragem categorizada como um documentário experimental e foi um dos primeiros projetos com o qual estabeleci contacto na Walla Collective. António Pires já havia terminado o desenho de som e a mistura do filme, e encontrava-se na fase de fazer algumas modificações para que o filme fosse enviado para alguns festivais. Não tive possibilidade de trabalhar diretamente no projeto, mas pude estudar o desenho de som finalizado e experienciar alguns excertos do filme em sala.

Jorge Jácome adaptou ao formato cinematográfico o texto da peça de teatro “Antes” de Pedro Penim, um projeto que reflete sobre a melancolia, a tristeza e nostalgia por um passado irrecuperável, que é substituído por um presente tenso e fastidioso. Assim, Jorge Jácome

construiu um documentário sobre uma emoção, sobre a sua origem e o seu lugar no mundo atual, a sua presença na história da civilização e do mundo. Jorge Jácome não se remete a falar da concetualização desta emoção, nem tão pouco tenta criar um mero registo de padrões culturais relacionados com a mesma. É uma exploração extremamente pessoal do tema que convida o espetador a senti-la também. Na minha perspetiva, este efeito deve-se em grande parte ao desenho de som. O filme consiste numa montagem essencialmente subjetiva de imagens, muitas delas dissonantes na sua natureza e unidas pela estética de cor e da sua distorção. Estas imagens são acompanhadas pelo diálogo entre duas pessoas, na forma de legendas silenciosas, em que uma das personagens discorre sobre o seu estado melancólico e as suas reflexões sobre esta emoção, em si e no mundo.

*“Muitas cidades ou países apresentam uma malaise distinta. São lugares que podiam ser Portugal, de tão afundados numa dolorosa Saudade do passado, e onde cada tensão do presente é apenas a ponta de um iceberg que se explica em recuos sucessivos que podem ir até à origem das espécies, pelo menos. Esta nostalgia é muitas vezes apresentada como um diagnóstico, uma negação de um presente doloroso em oposição ao desejo de regressar a um passado glorioso.” (Penim, 2017)*

Conhecendo vagamente a estrutura do filme e sabendo do trabalho extensivo que tinha sido feito no desenho de som, decidi que, antes de dissecar o projeto na sua totalidade, iria ouvir unicamente a banda sonora e essencialmente praticar uma “escuta acusmática” do *Past Perfect*. Com isto quis tentar discernir estímulos e que fenómenos perceptivos conseguia registar sem influência da imagem e como é que estes fenómenos se modificariam depois numa segunda visualização do filme agora com a imagem. Quis perceber se poderia olhar para a banda sonora deste filme como um objeto independente, coeso e completo, desafiando as considerações de Chion relativamente ao conceito de banda sonora.

Na globalidade, senti que existia, de facto, uma grande coesão dentro da experiência sonora. O uso repetitivo de sons corporais como a respiração e de ruídos de operação de uma câmara, ao longo de toda a extensão do filme, transmitiam uma sensação de intimidade constante. Todos os sons estavam mergulhados num véu de reverberação que os unia numa experiência contemplativa e que remetia para um tempo já passado e recordado ao longo da banda sonora. Apesar de não ter qualquer acompanhamento visual que pontuasse estes momentos, senti que existiam claramente instantes de transição de um capítulo<sup>2</sup> para o seguinte, sem perder continuidade sonora entre os mesmos. A principal característica que

---

<sup>2</sup> Para uma melhor compreensão, durante a análise de *Past Perfect* irei designar como mudança de capítulos os momentos em que existe uma clara distinção temática no desenho de som, tal como na natureza das imagens e no texto. Enquanto falarmos da experiência acusmática, refiro-me unicamente às mudanças de desenho de som.

sinto que une toda a experiência é uma permanente sensação de antecipação de algo que nunca chega, tanto nos capítulos mais simplesmente desenhados, com frequências mais leves, como naqueles com mais elementos e frequências mais pesadas. Senti que estava a acompanhar alguém num percurso emocional, pontuado por momentos de leveza e outros de pressão e ansiedade, com a iminência de uma revelação que nunca se dá, no entanto está sempre presente. Dito isto, sinto que existe uma coesão e lógica interna inegável dentro da banda sonora e que esta é uma experiência válida e rica quando ouvida à parte da imagem. No entanto não posso dizer que tenha sentido a “nostalgia” que este filme trata, pelo menos não de forma consciente e construída. Contudo, isto não me surpreendeu e como seria expetável, a experiência de certos momentos da experiência visual, como veremos mais à frente, muda drasticamente quando confrontada não tanto com a imagem, mas com o texto que a acompanha. No entanto, o que constatei com maior surpresa foi que outros momentos e alguns sentimentos gerais que obtive da experiência da acusmática se preservaram perfeitamente, mesmo que contextualizados posteriormente nas temáticas da obra.

#### 2.2.2.1 Jornada Emocional e Sonora

Existe uma clara progressão do som, que está presente tanto na experiência acusmática como na visual, em que é possível distinguir e sinalizar diferentes blocos ou capítulos com diferentes tonalidades e intenções. O narrador encontra-se numa exploração emocional, em que procura as palavras para descrever o que sente e o desenho de som acompanha essa exploração por fases.

No primeiro capítulo, durante os primeiros três minutos iniciais de *Past Perfect*, o narrador é apresentado num estado de torpor e confusão enquanto procura as palavras para descrever o que sente. As imagens são algo indistintas, num conjunto de texturas e fluxos disformes e num plano aproximado de uma mão a cavar na terra. No discurso do narrador existe claramente uma perspetiva negativa do seu presente e uma contemplação sobre o seu passado. O ritmo do primeiro minuto é pontuado por um batimento grave e repetido compassadamente, com frequências dominantes de aproximadamente 70 Hz.

*“Very low pitches are felt bodily as rumblings more than acoustic phenomena, since the frequency gets so slow that individual beats become distinguishable as rhythm rather than pitch. As a general rule, the lower frequencies up to around 65 Hz will resonate in the lower back region, pelvis, thighs, and legs. The timpani, or orchestral kettledrums, are a prime*

*exemple of a sound that activates this region, not through the ears, but directly – affecting sexual, digestive and deep-seated emotional centers.” (Sonnenschein, 2001)*

Como David Sonnenschein explica, sons de natureza particularmente grave são sentidos fisiologicamente mais do que são ouvidos. Isto advém de uma certa memória biológica comum, em que o nosso organismo percetivo primitivo identifica uma frequência muito grave como um sinal que antecede um desastre natural, como por exemplo um terremoto ou um tsunami. É por isso que estas frequências normalmente geram um certo nível de ansiedade e desconforto, mesmo que nenhum perigo real se apresente. Em termos percetivos, isto é uma ferramenta crucial para desconcertar o espetador.

No final deste primeiro minuto, surgem imagens de um dinossauro imóvel a espreitar por entre as árvores. A natureza confusa de imagens juntamente com o estímulo de diferentes sons cuja fonte não está representada visualmente em momento nenhum, afunda o espetador cada vez mais no ambiente sonoro, pois não existe um fluxo lógico ou claro na ação que se desenrola à sua frente e tão pouco existem índices visuais que deem um significado direto ao que ouve. Esta sensação de antecipação é enfatizada por uma tonalidade musical semelhante a uma nota ininterrupta de um sintetizador que parece estar num crescendo, mas que aparenta nunca chegar a um pico. Analisando o desenho de som, é possível perceber de que forma a construção provoca este efeito. A técnica utilizada foi a manipulação subtil do tom desta nota de sintetizador ao longo dos três minutos do capítulo. A aplicação do plug-in *ElastiquePitch* permitiu que o *sound-designer* conseguisse controlar em tempo real a descida gradual de tom por meio de automação.

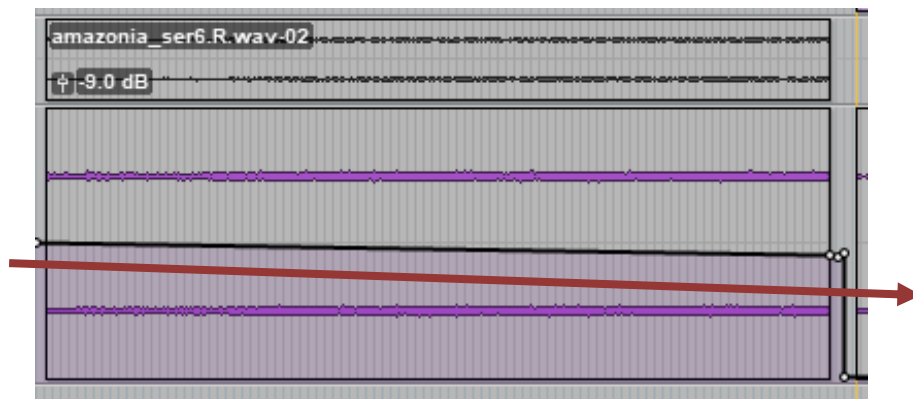


Figura 2 –Print Sessão de Pro Tools ( Past Perfect ) – [TC:00:00:03:07 – 00:03:30:18]<sup>3</sup> Duração Apróx ~ 3 minutos

<sup>3</sup> Time Code em [hh:mm:ss:ff]

■ Assinalada a automação feita no *ElastiquePitch* durante a descida gradual do tom

Este clipe é predominante durante todo o capítulo inicial, mas a mudança de tom é impercetível ao ouvido porque é feita de forma prolongada. Mas o seu efeito é evidente de uma forma fisiológica. Articulado esta descida de tom com ruídos subaquáticos, pretende-se que caia um peso sobre o espetador e que este fique submerso no desenho de som, enquanto antecipa o momento em que poderá voltar a emergir, sendo que este nunca chega. Além disso, os ruídos aquáticos estão dispostos num ritmo ondulatório, embalando o espetador nesta descida sufocante.

Enquanto nos afundamos, somos confrontados com clipes de curta duração de diferentes naturezas, uns mecânicos, outros de ambientes de pessoas e crianças a falar à distância, e outros de ambientes exteriores em que ouvimos pássaros. Contudo, todos os estes sons estão distantes, seja por reverberação ou através da utilização do *plug-in “slapper”* (que causa um *delay* na propagação de um som), seja por posicionamento relativo do microfone na altura de captação. Isto perpetua a sensação de um progressivo afastamento destas fontes em direção a algo desconhecido e ameaçador.

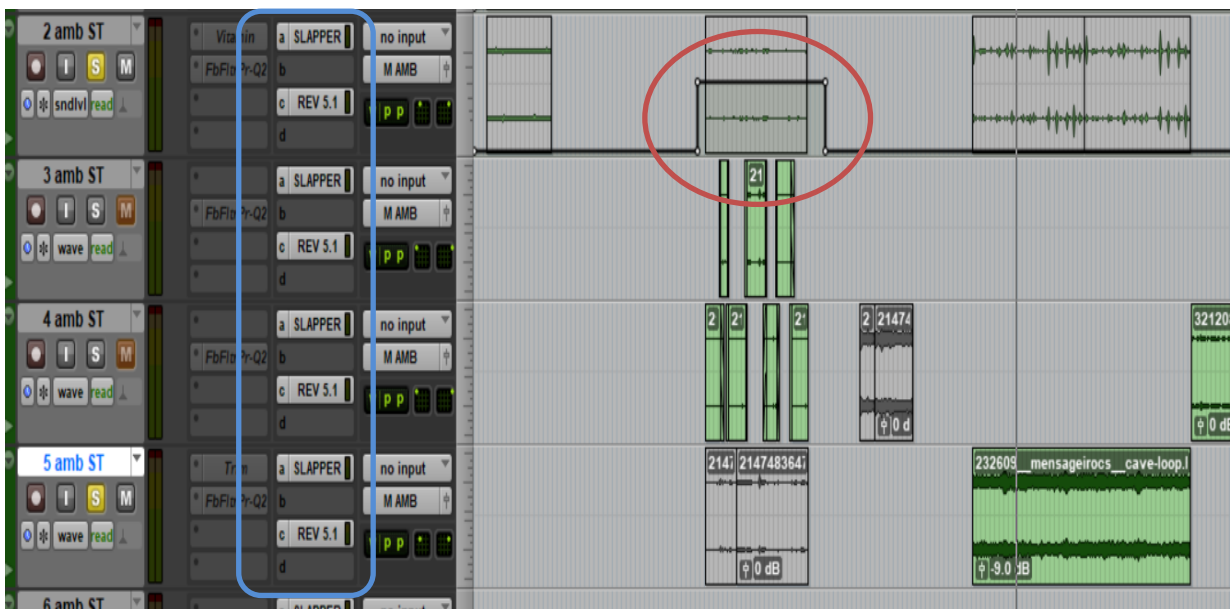


Figura 3- Print Sessão de Pro Tools (*Past Perfect*) – [TC:00:00:54:17 - 00:03:00:09] Duração Aprox. ~1 minuto

■ Assinalados os diferentes *plug-ins* de reverb e *plug-in* “*slapper*” utilizados para conferir o efeito de distanciamento aos *clipes* sonoros de ambiente pontuais.

■ Assinalada a automação do *plug-in* “*slapper*” a um dos *clipes*.

No final destes três minutos, passamos ao segundo capítulo que começa a partir dos três minutos, em que o narrador remete para um passado mais simples, mais romântico e libertador que o presente. O desenho de som, que até ao momento fora extremamente carregado e recheado de diferentes elementos, torna-se subitamente mais simples. A ambiência quase musical é leve e constante, composta pelo sibilar suave de um espanta-espíritos e pela monotonia do vento, pintado com o chilre de pássaros. No geral, este capítulo é desenhado por frequências mais altas e constantes que, equilibradas com o ressoar mais grave do vento, criam um ambiente sonoro extremamente estável. Isto contrasta com o capítulo anterior, em que o espetador é constantemente estimulado por diferentes sons. Esta estabilização permite que o espetador dirija a sua atenção ao texto e ao pequeno episódio contado pelo narrador no texto. A romantização deste episódio fica então representada no som através de uma ambiência calma, que contrasta com os momentos tumultuosos anteriores e transmite ao espetador uma sensação de plenitude e calma.

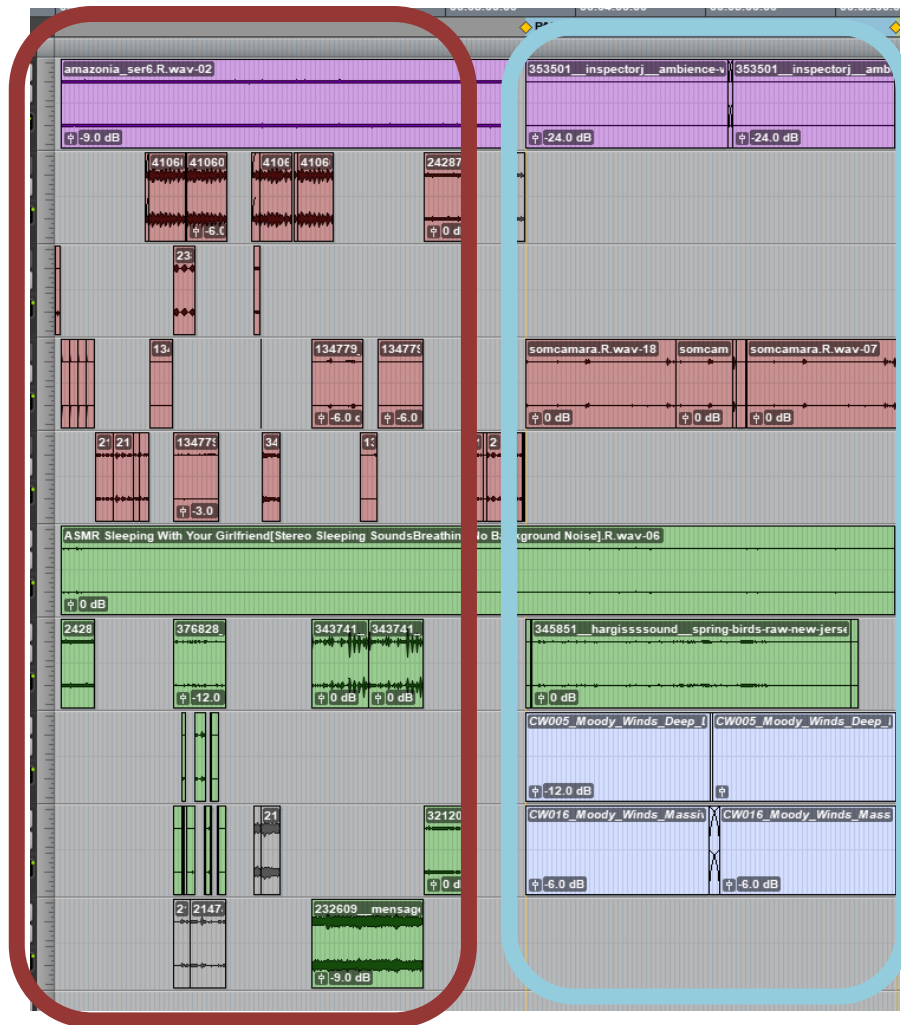




Figura 4- Print Sessão de Pro Tools (Past Perfect) – [TC:00:00:00:00 - 00:06:28:09] Duração Aprox.~ 6 minutos

	Assinalado o segundo capítulo analisado.
	Assinalado o primeiro capítulo analisado.

No minuto 10:40 , encontramos capítulo curto e essencial para o retrato emocional do filme e do desenho de som, sendo um ótimo exemplo de como estes dois se relacionam. Nesta cena, o narrador descreve a pintura “Angelus Novus”, enquanto vemos uma imagem turva da gravação. A descrição é a seguinte:

*“In 1920. In Munich. When I saw the Angelus Novus for the first time. It’s this famous painting by Paul Klee that shows an angel looking as though he is about to move away from something he is fixedly contemplating. Before Walter Benjamin bought it for himself. He considered this painting to be his most important possession. This is what he said: «There’s*

*a storm that propels the angel into the future but his face is turned towards the past and he sees the catastrophe which keep piling wreckage upon wreckage. The storm is what we call progress. The angel is what we call History.» Do you get it? It's horror and blessing. It's melancholy and hope all at the same time. He goes towards extinction. To the Second World War. To suicide. To the future.» (Jácome, 2019)*

A ambiência deste capítulo partilha semelhanças com o capítulo inicial dos primeiros três minutos do filme, como a utilização de imagens turvas e ambientes escuros. No entanto, o desenho de som é mais simples e menos caótico. O elemento principal é novamente um conjunto de clipes de efeitos sonoros subaquáticos, que devolvem à cena a profundidade e o ambiente grave do primeiro capítulo, voltando a submergir o espetador num ambiente pesado. De entre os sons e as reverberações graves, vão-se fazendo ouvir tons pontuais mais agudos. Os sons subaquáticos não são imediatamente identificáveis, assemelhando-se inicialmente ao ribombar de uma tempestade à distância. Após uma análise mais profunda, os pequenos tons pontuais, que à primeira vista parecem ser notas musicais pontuais e límpidas, revelam ser gravações de gotas de água às quais foi aplicada reverberação. Neste caso, o desenho de som espelha a descrição do que o narrador faz da pintura em questão. Existe a presença de algo pesado e sinistro que se aproxima e nos encobre. Contudo, as pequenas notas musicais elevam-nos durante alguns segundos acima deste ambiente, prometendo uma certa leveza que nunca chega. Uma das questões mais interessantes desta cena é a forma como a experiência do desenho de som se preserva mais ou menos sem grandes modificações perceptuais, tanto na experiência acústica, como na experiência visual. Agora confrontados com o texto, é fácil associar esta percepção sonora aos conceitos concretos na descrição do narrador. No entanto, a base destas emoções e sensações é sentida de forma mais ou menos igual sem apoio do mesmo. O ambiente pesado e pontuado por frequências graves pode facilmente ser associado à descrição pessimista do futuro e relutância em avançar em direção ao “progresso”. No sentido oposto, existem vislumbres de esperança, aos quais o desenho de som dá a forma de clipes sonoros de gotas de água que sobressaem neste ambiente. Esta é uma explicação muito simplista, pois na percepção estes conceitos não são associados de forma tão linear, mas é uma maneira de mostrar com a experiência do som foi pensada para acompanhar a experiência emocional descrita pelo narrador.

Existe claramente uma procura por parte do *sound-designer* de reproduzir a experiência emocional do narrador no ambiente sonoro. Claro que quando se trata de retratar emoção, dificilmente se conseguirá fazer uma representação concreta ou diretamente compreensível. É aí que entra o texto, mais que a imagem neste filme. O texto cria um ponto de ligação um pouco mais compreensível (mesmo que não direto) entre o som e a temática do filme, alterando consequentemente a maneira como o espetador interpreta o som. É, no entanto,

interessante perceber que há certos momentos, como o último que analisámos que, mesmo numa escuta acusmática, em que não temos qualquer índice visual para guiar o que ouvimos, que a experiência perceptual se preserva. Um exemplo disso é a antecipação associada, pelo narrador, ao futuro e a desilusão em relação ao presente. Estas sensações são no seu âmago experienciadas muito através do som, mesmo que num primeiro momento acusmático não saibamos ao que associar estas sensações. No entanto, a cadência dos ritmos, o jogo de articulação entre frequências graves e agudas é efetivamente uma escolha de desenho de som eficaz na transmissão da turbulência e de uma sensação quase física de afogamento. Tal como a reverberação de sons mais agudos, e o chilrear das aves, enfatiza a alienação do narrador, porém essa distância já está presente perceptivamente antes da tomada de conhecimento do texto. Existe assim um elo de ligação entre o visual e o sonoro, que no cinema estamos habituados a associar ao sincronismo de um estímulo visual com um sonoro. Em *Past Perfect*, este elo vai além do mero sincronismo visual, tornando o desenho de som uma ferramenta crucial para a criação deste elo entre o universo emocional do narrador com o universo perceptivo do espetador.

#### 2.2.2.2 O Desenho de Som e a Imagem

Devido ao carácter experimental e à estrutura pouco ortodoxa, *Past Perfect* aparenta ser um filme assíncrono, ou seja, parece não existir a ponte de ligação entre imagem e som que associamos ao sincronismo tradicional observado no cinema. São poucos os momentos em que a ação corresponde diretamente ao som que estamos a ouvir e tão pouco existe a representação de fontes sonoras em ecrã. No entanto, é preciso ter em conta que apesar de a maioria do filme carecer de pontos de sincronismo óbvios, tal não implica que estes não existem e que a imagem e o som não se relacionam em planos além do sincronismo convencional.



*Figura 5- Still de Past Perfect [TC:00:01:35:16]-[TC:00:01:35:21] Duração Aprox. ~5 Frames*

No primeiro capítulo do filme, no minuto 1:35, temos um dos primeiros pontos de sincronismo e um dos poucos instantes em que realmente vemos em ecrã a fonte do som. O ambiente sonoro é pesado e carregado de frequências graves, conforme descrito anteriormente, e por entre elas surge um ruído motorizado, seguido pelas imagens de um técnico de máscara, que parece operar uma broca sobre a superfície de um “fóssil gigante”. Coloco este termo em suspensão porque não tenho como verificar que é de facto disso que se trata, poderá ser uma rocha, um pedaço de gesso.... Fundamentalmente, não há como saber a natureza exata do objeto só com as imagens do filme. A razão pela qual escolhi utilizar o termo “fóssil” é motivada pela sugestão das imagens e do texto que antecedem este momento. Em momentos anteriores, o olhar voltava-se para a figura de um dinossauro entre as árvores e o narrador encontra-se neste momento a sugerir que voltemos a nossa atenção para o passado. Ora, perante estes indícios, a primeira identificação que eu faço de aquele objeto é o de um fóssil, seja ele um ou não. Isto é o poder da sugestão. Acontece algo semelhante no som neste preciso momento. Quando ouvimos a broca, esta adquire um segundo valor, influenciado igualmente pelas imagens, pelo texto e pelo próprio ambiente sonoro antecedente. Sabemos que ouvimos uma broca e estamos efetivamente a vê-la em ecrã. No entanto, por momentos, esta broca parece adquirir uma reverberação mais gutural, profunda e grave. Assemelha-se menos a uma broca e mais a um grunhido. Assume um segundo valor ameaçador, semelhante ao rosnar de uma criatura, talvez o de um dinossauro. O som em si está manipulado para haver alguma distorção e ênfase dos graves. Todavia, para além disto está a sugestão das imagens que o precederam, o que influencia o espetador a fazer a associação entre este som e o dinossauro que viu momentos antes. Ou seja, apesar da representação da broca em ecrã, tal não impede que o som ganhe uma dualidade de valor. Aqui, a imagem e o sincronismo não são o suficiente para restringir o significado construído para o desenho de som.

Existem outros momentos em que há claramente um sincronismo entre a imagem e o som, sem existir necessariamente uma representação direta da fonte sonora. *Past Perfect* serve-se frequentemente da síncri-se para fazer estabelecer relações fundamentalmente emocionais entre a imagem e o som, ao invés de relações lógicas, sendo que as primeiras caracterizam toda a natureza e temática do filme. A síncri-se, conforme mencionado anteriormente, é um fenómeno percetual do cinema, estudado por Chion, que leva o espetador a aceitar um som como verdadeiro, quando surge de uma forma mais ou menos síncrona com um elemento visual no ecrã, sem necessitar de uma justificação lógica de efeito-causa. No penúltimo capítulo, próximo dos 18 minutos de filme, em que o narrador parece finalmente conseguir formular os seus pensamentos sobre um sentimento de nostalgia coletiva, faz referência textual ao sol como intensificador deste sentimento. No entanto, é na relação entre a imagem e o som que esta ideia é conseguida e completamente concretizada de um posto de vista sensorial e emocional. A imagem é simples; vemos um sol tímido atrás de folhas e, enquanto a câmara se mexe, este aparece e desaparece por trás das suas silhuetas. Existe um retinir de sinos harmonioso, cujo volume varia consoante a posição do sol. No desenho de som, é possível ver a automação do volume feita durante a mistura para criar este efeito. O volume é reduzido nos momentos em que o sol desaparece por entre as folhas e aumentado nos momentos em que este surge de novo no céu. Isto confere ao sol, de forma percetiva, o papel de fonte sonora devido ao acompanhamento do som em relação ao movimento. Pouco importa que conscientemente saibamos que o sol não emite qualquer tipo de ruído. O espetador aceita este fenómeno e deixa-se embalar pelo movimento. O sol parece tilintar por entre a escuridão das folhas, com uma aura quase angélica que conserva em si a esperança e a romantização do narrador.

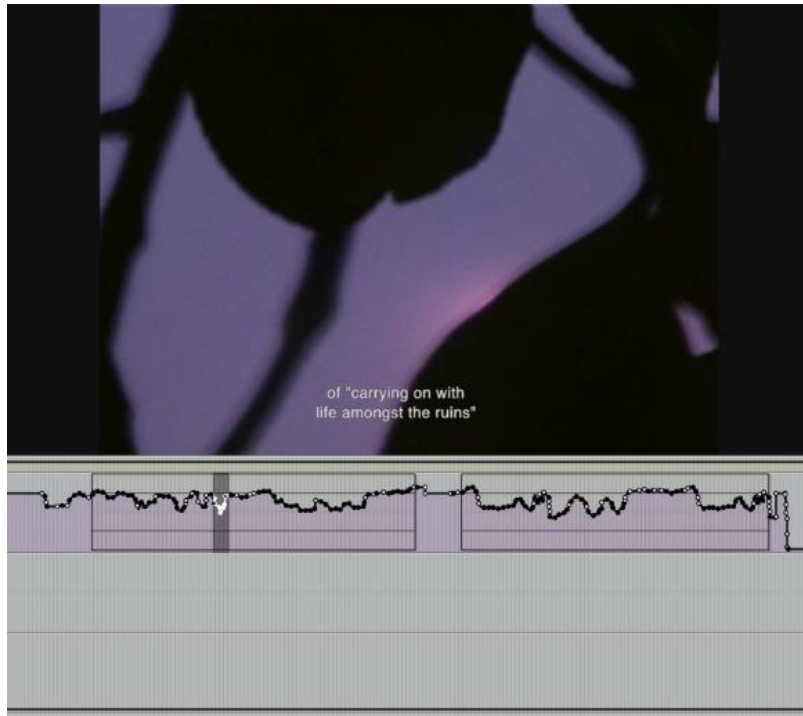


Figura 6 - Still e Print da Sessão de Pro Tools (*Past Perfect*) - [TC<sup>4</sup>:18:12:09] Duração Aprox. ~1 Frame

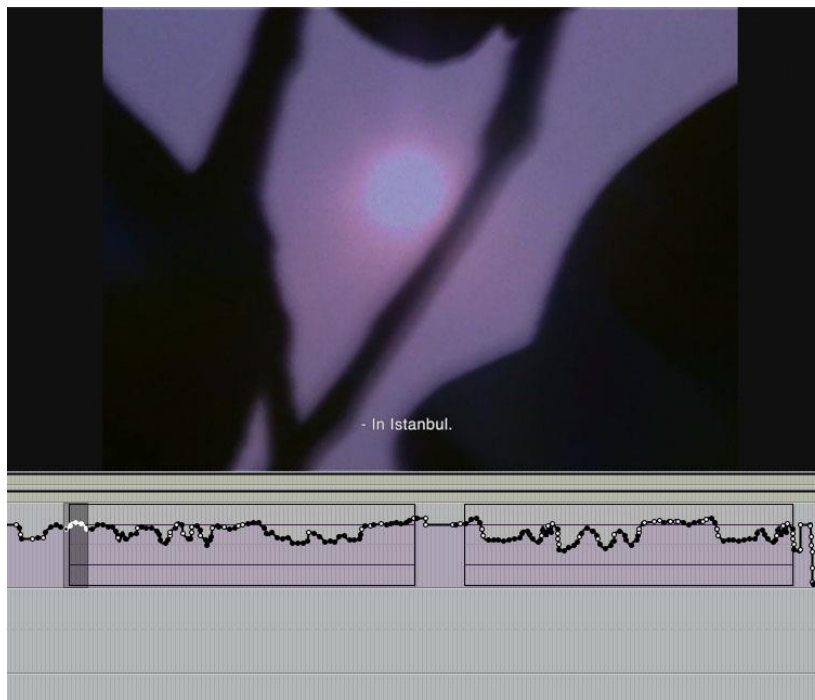


Figura 7-Still e Print da Sessão de Pro Tools (*Past Perfect*) - [TC<sup>5</sup>:00:17:55:02] Duração Aprox ~ 1 Frame

<sup>4</sup> Time Code referente ao momento assinalado na sessão de *Pro Tools* e ao frame do still.

<sup>5</sup> Time Code referente ao momento assinalado na sessão de *Pro Tools* e ao frame do still.

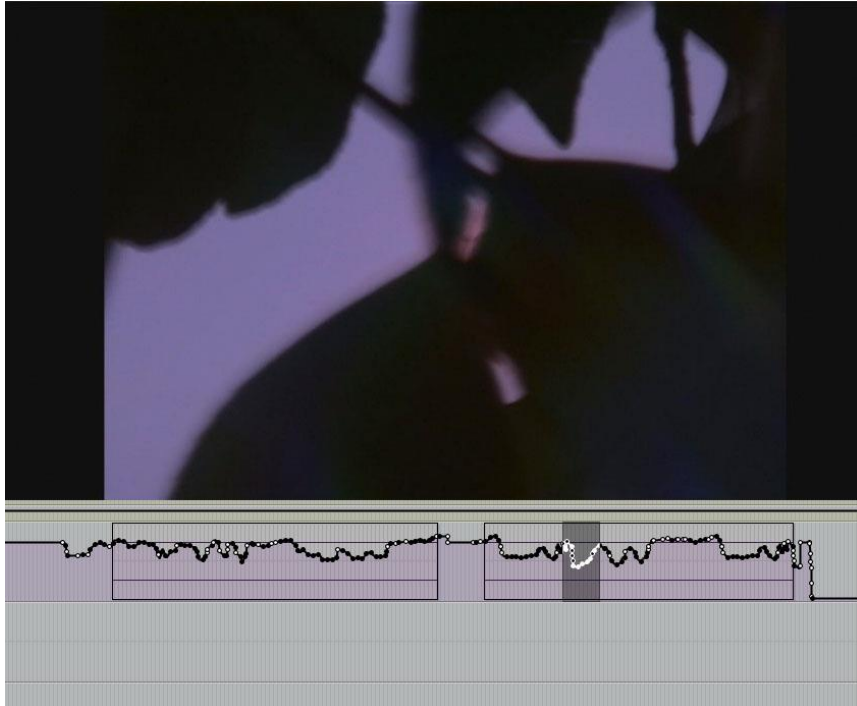


Figura 8- Still e Print da Sessão de Pro Tools (*Past Perfect*) - [TC<sup>6</sup>:00:18:56:18] Duração Aprox. ~ 1 Frame

A correspondência entre imagem e som não se dá apenas através do sincronismo. Ao minuto 13, entramos num capítulo em que o narrador fala sobre “Triestesse”. No ecrã vemos a sobreposição de imagens do que aparenta ser uma catacumba, juntamente com imagens do céu. Mais à frente, vemos crânios amontados e sobrepostos com a imagem de baixa opacidade de plantas. A sequência segue esta estrutura em que existe uma grande distorção na imagem, duplicando o que é visualizado, ou a sobreposição de camadas visuais. Esta sobreposição visual é repetida no desenho de som. Começamos por um ouvir um sino de uma igreja à distância, inicialmente sobreposto com o ruído de aves. A estes dois é depois adicionado um trecho de uma peça de piano de Chopin. A mistura dos sons é muito subtil sendo que, numa fase inicial, a música destaca-se por entre estes ruídos. Contudo, a saturação de informação ao longo da cena sobrecarrega a percepção do espetador, deixando impossibilitando o isolamento de um som discriminado, seja música ou ambientes. Existe assim uma sobreposição de sons constante que é associada perceptivamente à sobreposição visual que encontra no ecrã. A combinação entre a natureza mórbida das imagens, a sobreposição visual e o ambiente sonoro saturado culmina num sentimento de ansiedade e desconforto ao longo da cena.

---

<sup>6</sup> Time Code referente ao momento assinalado na sessão de *Pro Tools* e ao frame do still.



Figura 9 - Still de Past Perfect [TC:00:13:07:22 - 00:14:11:21] Duração Aprox.~1 minuto



Figura 10 - Still de Past Perfect [TC:00:14:12:21 - 00:14:59:05] Duração Aprox.~45 segundos



Figura 11- Still de Past Perfect [TC:00:15:58:16 - 00:16:08:18] Duração Aprox.~20 segundos

Estes são apenas alguns exemplos dos mecanismos de união da imagem com o som utilizados em *Past Perfect*, sendo que são utilizados de formas diferentes em cada momento do filme. Isto demonstra que a relação som/imagem vai ultrapassar o sincronismo ortodoxo a que estamos habituados no cinema narrativo. O conteúdo e a forma da imagem são perfeitamente capazes de estabelecer uma relação com o som através da percepção do espectador, sendo ingénuo olhar para estes dois planos como agentes independentes apenas porque não existe um ponto de sincronismo convencional.

### 2.2.2.3 O Desenho de Som e a Montagem de Imagem

Durante uma experiência inicial do filme, a ausência de fontes sonoras representadas visualmente e a aparente falta de sincronismo convencional entre a imagem e o som faz com que o espectador mergulhe no universo sonoro de forma caótica e asfixiante. Mas à medida que o filme se desenrola, surgem diferentes pontos de sincronismo que trazem o espectador de volta ao texto e à temática do filme, orientando a compreensão do espectador numa determinada direção. Os pontos de sincronismo são marcados de diferentes maneiras. Uma das formas mais evidentes que estes pontos assumem em *Past Perfect*, não passa pela sincronização do som e da ação retratada no plano, senão pela sincronização da montagem da imagem e da montagem sonora.

No primeiro capítulo do filme, e o primeiro analisado, é mencionado que, durante alguns momentos, vemos um dinossauro escondido por entre as árvores de uma floresta. Durante este período, o desenho de som é preenchido e rico, chegando a ser caótico. O narrador encontra-se perdido nas suas memórias até ao minuto 1:19 em que a imagem corta para uma parede de pedra, e o narrador finalmente tem um momento de clareza e pede desculpa pela sua própria confusão. Após este corte da imagem e durante esta correção do narrador, dissolve-se a maioria dos elementos sonoros. A clareza do narrador traduz-se numa leveza perceptual para o espectador, que está agora perante um desenho de som mais simples e menos estimulante.

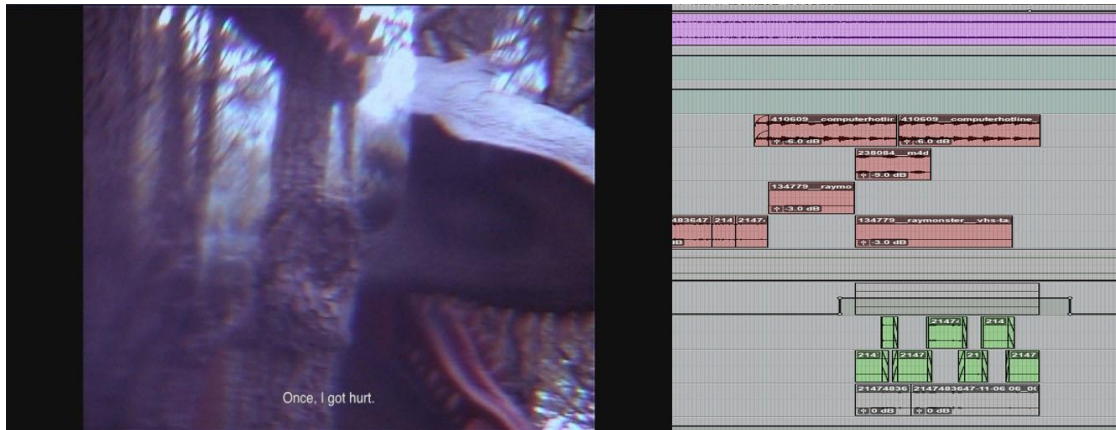


Figura 12 - Still e Print da Sessão de Pro Tools (Past Perfect) - [TC:00:00:41:13 - 00:01:19:13] Duração Aprox ~ 37 segundos

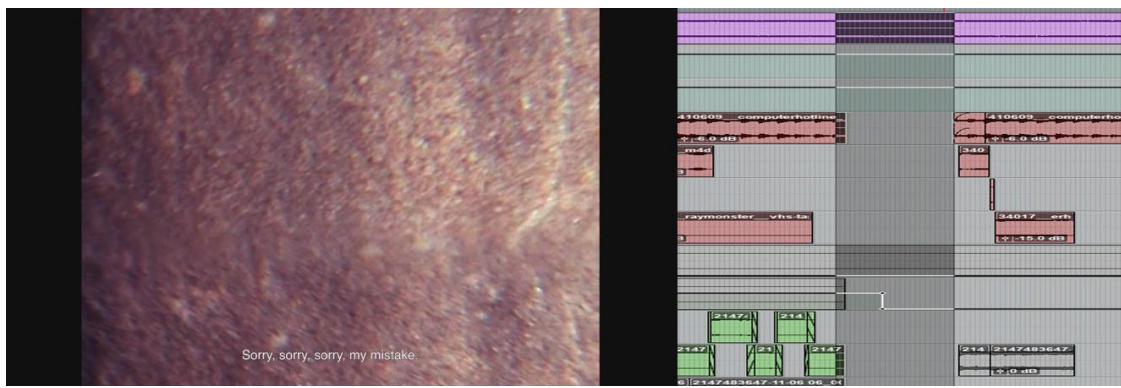


Figura 13- Still e Print da Sessão de Pro Tools (Past Perfect) - [TC:00:01:19:14 - 00:01:31:07] Duração Aprox. ~ 12 segundos

Estes pontos de sincronismo em que o som e a imagem aparentemente se encontram existem com frequência ao longo do filme como, por exemplo, em mudanças de capítulos que são sinalizadas por silêncios quando não existe imagem, ou pela simples adição ou subtração de elementos sonoros quando mudamos de uma sequência de imagens de uma determinada natureza para outra diferente. No entanto o desenho de som nunca é radicalmente alterado. Sempre que existem estas mudanças, salvo raras exceções, é preservado pelo menos um elemento sonoro da cena anterior ao longo da sequência seguinte. Isto salvaguarda a continuidade do som, de forma a não romper o transe em que o espetador é colocado, contribuindo ainda para uma coesão interna dentro do desenho de som que não está relacionada com a componente visual do filme.

A articulação do desenho de som com a montagem de imagem é frequentemente utilizada em momentos de pontuação, para acompanhar o estado emocional do narrador ou pontuar transições na narração. Analisemos a cena mencionada anteriormente do técnico a passar uma broca num “fóssil gigante”, durante o primeiro capítulo do filme. A introdução do som da broca é algo repentina, mudança essa que também é sentida da imagem. A montagem dos

planos é extremamente rápida e a vibração da broca varia consoante os cortes. A observação da sessão de *Pro Tools* do filme permite constatar que o clipe sonoro que contém a gravação da broca foi cortado precisamente para acompanhar esta mudança de imagens.



Figura 14- Still de *Past Perfect* [TC:00:01:31:11 - 00:01:34:21] Duração Aprox.~ 3 segundos



Figura 15- Still de *Past Perfect* [TC:00:01:34:22 - 00:01:35:04] Duração Aprox.~ 7 frames



Figura 16- Still de *Past Perfect* [TC:00:01:35:05 - 00:01:44:04] Duração Aprox.~ 9 segundos

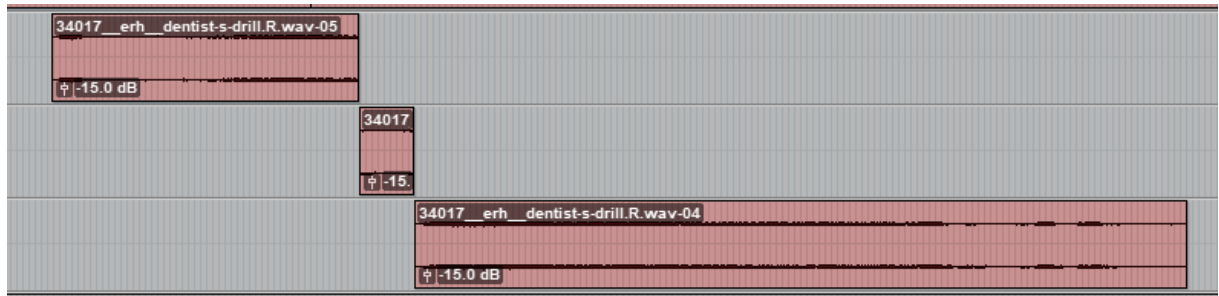


Figura 17 - Print Sessão de Pro Tools (*Past Perfect*) – [TC:00:01:31:11 - 00:01:44:04] Duração Aprox. ~ 13 segundos

Os cortes são extremamente rápidos, sendo que a segunda imagem dura pouco mais que alguns *frames*. Se for visto sem som, este corte é quase impercetível. Contudo, o facto de o som ter sido cortado em função do corte da imagem, torna mais fácil para o espetador acompanhar o ritmo da montagem, pois os mecanismos perceptivos auditórios do ser humano são mais imediatos que os visuais. Isto é um fenómeno perceptivo muito comum no cinema, em que o som é utilizado para facilitar a leitura de movimentos ou sucessões de planos muito rápidas. Perceptivamente, o espetador descodifica mais rápido um sinal sonoro que um visual, como é explicado em detalhe em "Audiovisão" por Chion.

*“A priori, as percepções sonora e visual têm, cada qual, a sua velocidade própria: de uma forma sucinta, o ouvido analisa, trabalha e sintetiza mais depressa do que o olho. Consideremos um movimento visual precipitado - um gesto da mão - e comparemo-lo com um trajeto sonoro brusco com a mesma duração. O movimento visual brusco não formará uma figura nítida, não será memorizado como um trajeto claro. Ao mesmo tempo, o trajeto sonoro poderá desenhar uma forma nítida e afirmada, individualizada e facilmente reconhecível.”* (Chion, 2008)

#### 2.2.2.4 O Desenho de Som e o Texto

Em *Past Perfect*, o texto assume um papel muito relevante, não só como impulsionador da temática, mas também pela forma como influencia diretamente a percepção do som e, conseqüentemente, a construção do desenho de som. Foi no texto que encontrei o maior potencial modificador entre a experiência acusmática do som e a visualização do filme.

O terceiro capítulo, que começa no minuto 6:27 do filme, leva-nos para uma cascata, onde ouvimos o ruído de água a cair e a correr entre pedras. Este é um dos poucos momentos em que realmente vemos a representação visual da fonte sonora em ecrã, tal como a cena da broca analisada anteriormente. Este som que, ao contrário da maioria do universo sonoro de *Past Perfect*, é fácil de decifrar, volta a atenção do espetador para a imagem e para o texto, devido à sua fácil deteção e identificação visual. A cadência da água serve como plano de

fundo para o discurso do narrador e embala o espetador, assemelhando-se a ruído branco. Somos também acompanhados pelo som de pássaros a chilrear, cuja reverberação e baixo volume confere distância, criando um ambiente sonoro espacialmente mais definido.

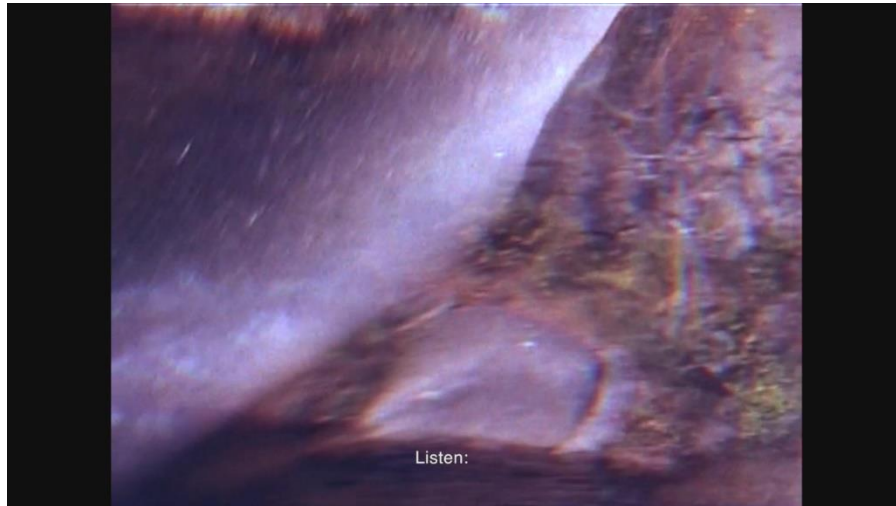


Figura 18 - Still de Past Perfect [TC:00:06:48:17 - 00:07:27:09] Duração Aprox.~ 40 segundos

O narrador tem também pela primeira vez um papel ativo na manipulação do ambiente sonoro, mencionando uma canção que descobriu em 2014 e propondo que a escutemos. De seguida, é iniciada a reprodução da música sobreposta ao som da cascata.

*“... I thought it was the most hypnotic, disturbing piece of music I’ve ever heard. It sounds...timeless. As if it has been dug up from before. From the eleventh century or something...The melody has this gentle swing of an Arabic lament that is really hard to translate. And the voices are so relaxed that it seems that these men are not just singing together, it’s more like they’re dreaming together. Or lamenting together. It’s about taking you back into a glorious era, a vivid past, which is more substantial than the present (...)”*

A descrição do narrador tem grande influência na receção da música. Na escuta acusmática, estranhei a presença da música e, apesar de a considerar hipnótica, achei-a inusitada, repetitiva e longa demais, talvez até por reconhecê-la de forma subconsciente. No entanto, perante a descrição do narrador, somos levados a projetar a sua descrição romântica da música, encontramos de facto o embalo nas vozes dos homens e sentimos na música uma emoção que é em grande parte uma projeção das emoções do narrador.

*“ (...)But wait, there’s a twist. Just as you are starting to enjoy it – perhaps thinking you might tell your yoga teacher to play it in class – that’s about the point you remember exactly*

*what you are listening to. You realize that this is not an ordinary piece of music. (- What is this?) This is called Dawn Has Appeared. It's the ISIS official song.” (Jácome, 2019)*

Neste momento, a música corta abruptamente. O texto subsequente do narrador aborda a lamentação sobre a apreciação de uma música com conotações tão violentas e negativas e uma alusão a um período em que conseguia apreciar a música sem conhecer as suas circunstâncias. O espetador partilha este sentimento, colocando em causa a própria experiência da música que momentos antes havia sido romântica. O som da água já não serve o papel de ruído branco. E o ruído dos pássaros também é cortado. A ausência da música faz-se notar devido à interrupção abrupta e revelação chocante. O contraste torna o ruído da água muito mais disruptivo e próximo. Isto acontece em parte devido à repentina ausência de música e ao próprio contexto textual, mas porque o *sound-designer* também sobrepõe dois sons de água a embater sobre pedras durante o momento final do segmento, enquanto durante o início da cena, antes de sabermos a natureza da música, tínhamos apenas um clipe. Apesar de não ter subido o volume de nenhum dos clipes, a sobreposição de dois sons traduz-se perceptivamente numa subida de amplitude, o que em troca faz com que este ambiente sonoro, que há momentos fora bastante suave e tranquilizante, seja agora disruptivo e maçador. Ao interromper os sons dos pássaros, a espacialidade do ambiente sonoro também diminui, resultando num sentimento de maior proximidade da fonte sonora e de maior restrição e enclausura no ambiente.

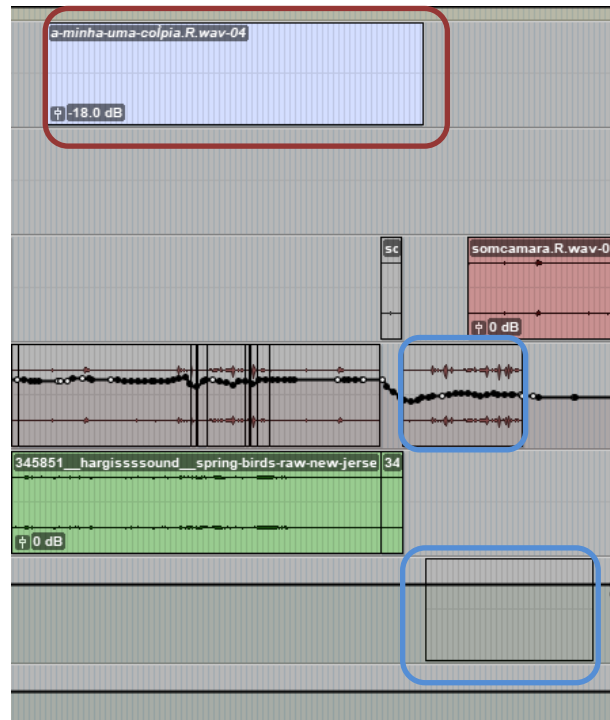


Figura 19- Print Sessão de Pro Tools (Past Perfect) – [TC:00:06:50:00 - 00:10:31:10] Duração Aprox. ~ 4 minutos

■ Assinalados os dois cliques sobrepostos das gravações de embate de água sobre as rochas (as linhas que os atravessam indicam as automações de volume, que não foram modificadas durante o segmento final da cena).



Assinalada a música

Ora, neste exemplo não está apenas em causa a percepção do espetador. É importante ter em conta que se recorre a informação exterior ao filme para que a cena tenha o efeito desejado. O contexto cultural também tem um papel significativo na eficácia das transmissões procuradas. Outro exemplo é um capítulo que começa ao minuto 16:13, que é antecedido pelo capítulo sobre “Tristesse”, cujo o desenho de som é particularmente rico em ambientes sonoros. Ao terminar o capítulo sobre Tristesse segue-se um momento de silêncio que o narrador antecipa com o pedido “*Let me sing a song for you.*”. Neste capítulo as imagens que se seguem são de uma paisagem em plena luz do dia, de rochas dispersas por um campo aberto. O ambiente é silencioso e os sons prevalentes são os do vento e de alguns suaves ruídos eletrónicos. Por cima da imagem sobrepõe-se a letra de uma música, à semelhança daquilo que normalmente vemos em sessões de karaoke.



Figura 20 - Still de Past Perfect [TC:00:16:24:13 - 00:16:28:12] Duração Aprox. ~ 4 segundos

Perante este formato familiar, antecipamos um momento musical, mas em vez disso somos confrontados com uma ambiência completamente silenciosa. O contraste entre a expectativa e o silêncio enfatiza ainda mais este segundo. Este vazio sensorial, aliado à natureza melancólica da letra, enfatiza os sentimentos de desilusão e isolamento do narrador.

Estes dois exemplos são relevantes para perceber como percepção sonora não funciona como um mecanismo independente. Em muitos casos, não é suficiente compreender conceitos psicoacústicos para conseguir antecipar como é que o som chegará ao espetador. Como visto anteriormente, a imagem e o texto têm um papel ativo na modificação do significado e na forma que o som assume perceptivamente. Estes dois domínios estão ainda sob o controlo do *sound-designer*, sendo que este se pode adaptar a eles e construir em função dos mesmos, ou em último caso (menos frequente), contribuir para a modificação do texto ou da imagem, para concretizar os objetivos do desenho de som. Existem, no entanto, outras circunstâncias que dificilmente estarão sob o controlo do *sound-designer*, ou de qualquer outra pessoa criativa. Isto é o caso do contexto cultural, por exemplo. Quer o *sound-designer* o pretenda ou não, a experiência sonora ou visual do espetador irá sempre cruzar informações com os estímulos recebidos durante a experiência do filme e esse resultado poderá ser muitas vezes imprevisível. O que acontece em ambos os exemplos de *Past Perfect* mencionados é a procura de um lugar comum no contexto cultural, ou seja, um convite do realizador para que o espetador recorra a uma informação específica exterior à obra para influenciar a percepção do fenómeno em causa.

#### 2.2.2.5 Dualidade de Valor no Desenho de Som

Verificámos que o desenho de som está efetivamente em constante contacto com a dimensão visual, pedindo emprestadas as diferentes componentes que a constituem para construir o seu valor e concretizar a intenção criativa. Mas será tudo fruto desta interação? Não haverá um nível no desenho de som que é, em si, verdadeiramente independente? Que cria uma linguagem dentro de si, capaz de comunicar através da percepção sonora, sem se apoiar na imagem ou em diálogo?

Observe-se novamente um capítulo anteriormente. Na sequência de “*Angelus Novus*”, que começa ao minuto 10:40, enquanto o narrador descreve este quadro enigmático, o desenho sonoro é particularmente carregado de ressonâncias graves, semelhantes às que ouvimos nas cenas iniciais. A atmosfera volta a adquirir o tom pesado e sombrio do início do filme. Existe uma sonoridade que se destaca, um batimento grave rítmico, cuja fonte não é

possível determinar de imediato. Ao verificar o desenho de som e isolar o som em questão, é possível distinguir com clareza que se tratam de diferentes ruídos subaquáticos, talvez gravados com o microfone próximo do casco de um barco.

No entanto, a partir do momento em que contextualizamos estes dois sons com o restante universo sonoro da cena, a sua natureza aparente torna-se ambígua. Isto acontece devido à sobreposição de sons com diferentes volumes e ao processamento de reverberação aplicado no som. Inicialmente, o ritmo assemelha-se à cadência das rodas de um comboio a ressoarem à distância em carris metálicos, mas à medida que a cena vai desenvolvendo, este ritmo torna-se menos regular e progressivamente mais grave, assemelhando-se a uma tempestade. A ideia de tempestade é posteriormente cristalizada pela sugestão do texto. Estamos então, perante um som, que parece não ter uma natureza definida, e tão pouco parece ser relevante. Os diferentes valores adaptam-se à percepção do espetador e as interpretações que este lhe dá poderão ser pouco ou nada relevantes para a concretização criativa do ambiente sonoro. O mesmo acontece com grande parte da biblioteca de sons encontrada ao longo do filme. O mesmo acontece na cena analisada anteriormente, em que o ruído da broca se assemelha ao grunhido de uma criatura. É pouco relevante para o espetador a identificação prévia da fonte, pois apesar da mesma, o som continua a adquirir um valor ameaçador que contribui para a ansiedade causada pela cena. Poucos são os casos em *Past Perfect* em que a própria fonte ou a representação visual são importantes. Os sons adquirem um valor mutável, mas próprio, que independentemente de considerações concetuais, é eficaz na transmissão sensorial de estímulos relevantes para o contexto emocional do filme. Nesta cena, independentemente de assumirmos que o que ouvimos é um comboio, um batimento cardíaco ou uma tempestade, os sentimentos de ansiedade e antecipação são preservados. Tal não significa que a escolha do som pode ser aleatória, porque obviamente este som é escolhido porque dispõe das características sónicas necessárias para influenciar a percepção neste sentido. Além disso, ao escolher um som de natureza semelhante a outros previamente utilizados noutros segmentos do filme (neste caso, sons subaquáticos), é criada uma coesão interna e exclusiva dentro da banda sonora. Ou seja, a referência para esta coesão é o próprio desenho de som e não a imagem nem o texto. Mesmo que o espetador não identifique conscientemente o som como um ruído subaquático, as características sónicas partilhadas entre este momento e a primeira sequência do filme continuarão a ser registadas de um ponto de vista perceptivo e tal coesão existe na experiência sonora do espetador, promovendo a imersão e menor questionamento daquilo que é ouvido.

*Past Perfect* trata-se de uma exploração emocional, tem um discurso bastante pessoal e como tal, procura que se trate de uma experiência especialmente intimista. O filme alcança este objetivo através de diferentes ferramentas, desde a natureza simplista das imagens e

dos movimentos de câmara, até à forma como o texto é escrito. Esta intimidade está também presente no desenho de som da obra, de forma estrutural. Em quase todas as sequências existe um clipe sonoro de respiração leve e pausada, reproduzido ao longo de toda a extensão das cenas em questão. Este som é muitas vezes quase impercetível e o seu volume vai variando consoante a contextualização com o resto do desenho de som. No entanto, está quase sempre presente. Esta respiração é dos únicos sons humanos presentes em *Past Perfect* e a sua corporeidade aproxima-nos do narrador e da sua intimidade física, consequentemente abrindo a porta para a sua intimidade emocional. Uma vez aberta, esta porta nunca é fechada, mesmo que por momentos não estejamos conscientes do ruído da respiração, ele está sempre presente.

Apesar disso, este retrato de intimidade ultrapassa o valor do som corporal associado à respiração. Todo o desenho de som é pintado por pequenos ruídos de uma câmara, do zoom, do ruído dos dedos a pressionar os botões e dos pequenos rangidos do plástico que ouvimos frequentemente em vídeos caseiros, gravados com câmaras de vídeo compactas.



Figura 21 - Print Sessão de Pro Tools (*Past Perfect*) – [Toda a extensão do filme, 23 minutos]

- Assinalados diferentes cliques de ruídos mecânicos de uma máquina de filmar, ruído branco ou outros objetos como leitores de VHS
- Assinalado o áudio de respiração utilizado repetidamente em quase todo o filme

Estes sons intimistas adquirem um valor acrescentado, que não está ligado a influências visuais ou textuais. Remetem à referência pessoal auditiva do espetador e, em particular, aos momentos em que já experienciou estes sons, acabando por associá-los a momentos familiares de intimidade. Esta sensação é preservada na experiência acusmática. Mesmo sem referência visual, estes sons colocam-nos próximos daquele que imaginamos que grava. O som mecânico passa a assumir um valor corpóreo, semelhante ao da respiração. A associação destes sons à memória, apesar de não tão evidente, também é constante ao longo de *Past Perfect*. A memória e o passado são um pilar na exploração emocional da obra e os constantes ruídos mecânicos de uma máquina de filmar remetem-nos para esta mesma realidade que o espetador conheceu noutros contextos. Daí que, para além destes ruídos, também se ouçam mais pontualmente, ruídos mecânicos como o de um leitor de cassetes. A multiplicidade de valores acrescentados a estes sons é o que os torna tão ricos e uma escolha decisiva na construção do *desenho de som*. Este valor não é acrescentado pela imagem, nem pelo texto. Está sim inerentemente ligado ao fragmento sonoro.

*Past Perfect* foi, à partida, um filme que me suscitou imensa curiosidade durante o período de estágio, devido ao seu carácter experimental que, numa primeira impressão, liberta o *sound-designer* de muitas restrições normalmente associadas a narrativas convencionais, como verificado em “SUL”. Naturalmente, tratam-se de corpos de trabalho completamente díspares em todos os aspetos. Não pretendo aqui fazer uma comparação entre géneros, mas é importante debruçarmo-nos sob o processo de criação do desenho de som e como este pode (ou não) variar consoante diferentes formatos, e porque é que tal acontece. Devido ao carácter temático do filme (uma exploração emocional), ao género (experimental) e à forma como os três domínios (o texto, a imagem e o som) operam entre si, a experiência leva o espetador a uma maior submissão dos seus próprios sentidos e não suscita uma desconstrução lógica de uma narrativa. Assim, é extremamente relevante analisar este filme do ponto de vista da percepção, ao nível de todos os sentidos, por forma a conseguir isolar a construção do desenho de som e, conseqüentemente, dissecá-la e compreender o respetivo papel.

Em *Past Perfect*, tal como em vários filmes considerados “experimentais”, em que não existe uma narrativa tradicional retratada através de atores, o som aparenta ser “assíncrono” com a imagem. A análise anterior revela o contrário e que a relação com a imagem dá-se em diferentes níveis bastante mais subtis, que vão desde a montagem da imagem até à forma da mesma. O texto parece ser o elemento que, em determinados momentos, tem um impacto mais direto no desenho de som, assumindo muitas vezes um papel altamente sugestivo, e pontuando noutras a própria montagem de som de uma forma declarada pelo narrador. Ao serem experienciados em simultâneo, o som, a imagem e o texto criam uma rede de comunicação na qual origina uma permanente construção de valor, transferível e mutuamente influenciada por cada um. O texto tem um papel ativo na forma de percepção do som. O som influencia a leitura das imagens e, conseqüentemente, o valor atribuído à imagem influencia a forma de receção do texto. Tudo isto acontece de forma intercambiável e sem ordem específica, ditada apenas pela hierarquia da percepção pessoal do espetador.

É importante realçar, no entanto, a coerência da experiência acusmática do filme. Poderá parecer fútil, porque na verdade o filme raramente será experienciado nestas circunstâncias, nem foi concebido para tal, mas considero bastante relevante passar por esta experiência de um ponto de vista perceptiveiramente analítico para poder compreender se existe potencial dentro do desenho de som para a construção de uma experiência com valor artístico, independentemente da sua relação com a imagem. Contudo, a resposta não é linear. Não se pode desprezar a perda de valor emocional que acontece na experiência acusmática, quando posteriormente confrontada com o acompanhamento visual. Conforme mencionado, existe um acréscimo considerável de valor artístico, emocional e perceptiveiro entre o som, a imagem e o texto. Ora, quando a escolha é experienciar apenas o som, é compreensível que todo este valor se perca. Ainda assim, existe uma sensação de unidade no desenho de som de *Past Perfect* como um todo, ao ponto de não se sentir que a experiência acusmática é uma experiência incompleta quando retirada do contexto do filme. Existe uma progressão na banda sonora, talvez comparável a uma narrativa e lógica interna que é possível experienciar sem a imagem ou o texto. Tal acontece porque existe uma coerência no desenho de som, tanto a nível de repetição de sons ao longo de todo o filme (como o exemplo dos sons mecânicos da câmara e da respiração), com utilização de sons com propriedades sonoras semelhantes quando se procura replicar uma emoção ou sensação experienciada num momento anterior do filme. Da mesma forma que a experiência acusmática proporciona uma progressão semelhante a uma narrativa com a sua própria lógica interna, devido a um contraste harmonioso entre as sequências que permite ao espetador fazer uma clara distinção entre capítulos sonoros. Sensorialmente, algumas das sequências são preservadas, no sentido em que a presença da imagem não modifica de forma relevante o valor sensorial/perceptiveiro da

experiência acusmática. Por exemplo, na cena inicial, tanto na experiência acusmática, como na visual, existe uma sensação de submersão e ansiedade que não está associada a qualquer valor acrescentado pela imagem e pelo texto. Está unicamente no desenho de som. É importante mencionar que, apesar de haver uma constante construção de valor entre estes três elementos, existem elementos sonoros que adquirem uma dualidade de valor que está apenas subjacente ao som e à interação do espetador com o mesmo. Isto é, o valor acrescentado é projetado apenas pelo espetador e o som passa a partilhar valor com experiências pessoais. Aqui podemos dar novamente o exemplo do som mecânico da câmara que, em *Past Perfect*, não representa apenas o som de uma câmara a operar, e adquire o valor de intimidade e proximidade. Esta dualidade de valor é inerente ao som em e à percepção do espetador, nada mais. Ou seja, dentro do próprio desenho de som, existe a possibilidade de uma construção de valor sonoro vertical, que não está necessariamente ligado a influências visuais.

### 2.2.3 Armour

Entrei em contacto com este filme perto do final do estágio e, ao contrário de *Past Perfect*, não estive presente para a versão final, mas pude acompanhar o processo de construção do desenho de som do filme, processo esse que foi um trabalho colaborativo entre António Pires e o realizador, Sandro Aguilar. A versão que vou analisar trata-se da primeira versão enviada para alguns festivais, que não representa a versão final, sendo que no momento em que terminei o estágio, ambos se preparavam para fazer uma remontagem do filme para uma versão mais curta.

*Armour* é uma curta-metragem de 40 minutos em que, ao contrário de *Past Perfect*, existe de facto uma narrativa ficcional, mas em que a presença de atores é quase nula e na qual não existe qualquer diálogo. *Armour* é a história de Hector, um pai recém-separado cuja mulher trocou por um homem mais velho e levou o seu filho. O seu pai encontra-se às portas da morte e o espetador acompanha a viagem emocional de Hector enquanto este vagueia pela cidade vestido com uma armadura medieval.

*“The shots of timeless landscapes and sleepy suburbs in Armour often last mere seconds. Sporadically employed title cards help them coalesce into the tale of a man who threatens to lose control of his life. While his father lays dying and his girlfriend has just left him, taking their 11-year-old son, Hector wanders across town and through the surrounding nature dressed in a suit of armour and numbed by alcohol.*

*The uncaring backdrop to his drunken odyssey reflects the alienation Hector is experiencing. There's an atmosphere of impending doom in the footage filmmaker Sandro Aguilar shot in the nature-rich environs of Rimouski in eastern Quebec – images that he is careful not to aestheticize. The brief annotations indicating location act like notes in a photo album, but are also subtle references to what is fermenting and smouldering under the skull of his unfathomable lead.”* (IFFR, 2020)

Em *Past Perfect* analisámos aquilo a que chamei de um documentário de exploração emocional. Neste caso, estamos perante uma narrativa. Uma narrativa que vai para além da convenção da atuação e do diálogo como impulsionadores da história. O filme consiste na conjugação de paisagens de Rimouski, uma cidade na margem do rio São Lourenço, no Canadá, com pequenas legendas de texto que nos remetem para o local e um índice da narrativa de Hector. Este formato intrigou-me bastante, pois na ausência de uma ação visual e entregue essencialmente à contemplação de paisagens e pequenos índices textuais, o

espetador acaba por ficar imerso no som e a procurar nele a construção da história, sendo esta uma experiência extremamente invulgar na experiência do som e da imagem no cinema.

No caso de  *Armour*, decidi não experimentar com uma sessão acusmática, por várias razões, sendo que uma delas é que, efetivamente, todo o significado construído com o texto é perdido (algo que também se verifica em  *Past Perfect*) e, sendo este um filme narrativo, estaria à partida a descurar uma dimensão importante da obra.

### 2.2.3.1 O Som e a Imagem

Ao contrário do que se passa em  *Past Perfect*, existe uma sincronização aparente e imediatamente detetável entre as imagens apresentadas e o ambiente sonoro. Existem vários pontos de sincronismo e podemos argumentar que existe uma dimensão “ilustrativa” do som no que toca a enquadrar e representar aquilo que vemos na imagem. Afastamo-nos dos géneros documental e experimental, para o formato (aparentemente) mais convencional da narrativa, com uma narrativa com pouca ação, sem diálogo e em que a presença dos atores é rara.



Figura 22- Still de  *Armour* [0:02:03:00 - 0:02:11:15] Duração aprox. ~ 8 segundos

Numa das cenas introdutórias, por volta dos 2 minutos, ouve-se o chilrear de pássaros, dos quais se destaca o grasnar de um corvo. O pequeno pássaro no relvado age como um índice de sincronismo para o espectador, apesar de não o vermos ativamente a piar. O sincronismo é consolidado quando a imagem corta para negro e o som dos pássaros é interrompido, dando lugar a 1 segundo e 24 frames de ecrã negro em silêncio. É importante notar que o silêncio, durante todo o filme, é preenchido por ruído de fita de filme, algo que corresponde à textura visual da imagem.

As imagens que seguem as cenas introdutórias parecem seguir mais ou menos o mesmo padrão, com alguns ambientes mais silenciosos e distantes, outros mais próximos, retratando um bairro calmo e vazio ao longo do dia. Começamos a detetar, nas paisagens noturnas que lhes seguem, por volta dos 3 minutos, a presença de sons cuja fonte não está presente no ecrã, como um atendedor de chamadas, ou ruídos de vozes ao telefone.



*Figura 23- Still de Armour [00:03:06:16 - 00:03:21:04] Duração aprox. ~. 14 segundos*

Ao minuto 3:06, na cena retratada na ilustração 23, é possível ouvir distintamente os ruídos dos carros à distância e acompanhar o seu movimento de aproximação e afastamento. Ouve-se o ressoar grave da cidade e distingue-se o ruído de vozes indistintas e abafadas, que soam talvez através de um telefone ou de uma televisão. No entanto, sua fonte é indetetável. A existência de pontos de sincronismos claros na imagem (carros a passar) leva o espectador a definir o quadro visual como ponto referencial e espacial para todos os sons que procedem. Perante a inexistência de uma fonte clara, e devido às características sónicas do som (corte das frequências mais altas e baixas, baixo volume, etc...) estas vozes serão, na percepção do

espetador, automaticamente colocadas à distância, fora do quadro. Ainda assim, assumem-se como diegéticos, mesmo que a inserção no universo narrativo não seja clara. Como diegético definimos os sons que fazem parte do universo sonoro da imagem e que correspondem diretamente aquilo que nos é apresentado na imagem. Não diegéticos serão todos os elementos que não pertencem diretamente a nenhuma fonte presente no ecrã ou na ação retratada. Mas como veremos mais à frente, estes dois conceitos começam a tornar-se quase indistinguíveis a partir de certa altura.

No quadro que precede o ilustrado, ao minuto 3:46, deparamo-nos com a imagem de um parque de estacionamento onde decorre uma sessão de cinema ao ar livre. Como indicam a legenda e o ambiente sonoro, estamos perante um drive-in onde se ouve o diálogo de um filme a ressoar pelo espaço. Até este momento, estamos perante um som bastante “inócuo”, no sentido em que não é particularmente sugestivo para além da representação do espaço, isto é, até ao momento em que o diálogo do filme é interrompido e passamos a ver na tela do drive-in a imagem de um amplificador e a mão de alguém a aumentar a sua intensidade, enquanto na legenda se lê “*overdrive*”. O espaço sonoro dá lugar ao progressivo aumento da intensidade do ruído do amplificador, em que as frequências dominantes estão por volta dos 40-60 Hz. O aumento da intensidade destas frequências cria uma sensação de ansiedade e desconforto notável. É frequente que sons até esta frequência aparentem pulsar e possuir um carácter descontínuo e, apesar de ainda estarem dentro das frequências audíveis pelo ser humano, continuam a ser percebidos pelo espetador de forma parcialmente fisiológica, como sensações de peso no abdómen. Além do som do amplificador, é adicionado um conjunto de frequências musicais. No entanto, o espetador poderá nem se aperceber da sua presença num momento inicial, devido às semelhanças entre as frequências dos dois elementos sonoros. Este elemento musical possui um grande corpo de frequências consideravelmente baixas, chegando inclusive a níveis infra sónicos inferiores a 20 Hz, que, não sendo perceptíveis a nível sonoro, quando ouvidos nas circunstâncias de reprodução corretas, intensificam sensações de desconforto físico. Na maioria das salas de cinema estes sons não serão reproduzidos, ainda assim, a música continua a ter as suas frequências

dominantes entre 50-120 Hz, que são também potenciadores de sentimentos de ansiedade, como verificámos anteriormente.

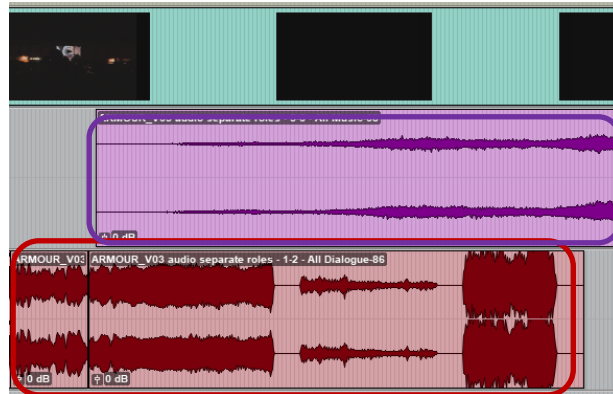


Figura 24 - Print da Sessão Pro Tools (Armour)[TC:00:03:46:05 - 00:04:26:01] - Duração aprox. 40 segundos

■	Assinalada a música
■	Assinalado o clipe do ruído de amplificador

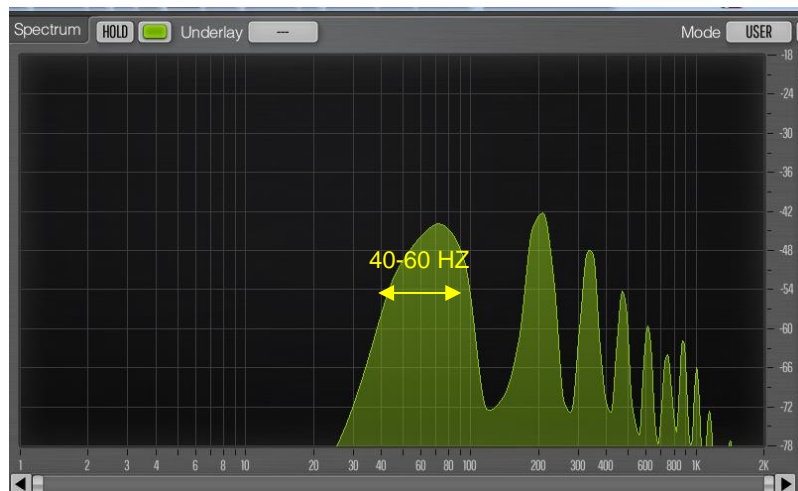


Figura 25 - Print do Espectro de Frequências do clipe do Amplificador [TC:00:04:03:13]



Figura 26 - Print do Espectro de Frequências da Música [TC:00:04:03:13]

Quando comparado com o das cenas prévias, o contraste da intensidade percetiva deste momento indica-nos que estamos perante uma nova dimensão do filme. Estamos mais próximos de uma visão mais subjetiva e menos “ilustrativa” da imagem. Existe pela primeira vez uma apresentação ao universo emocional da personagem principal, Hector. Percebe-se que, por entre os momentos de silêncio e calma desta cidade, está um homem num estado de “*overdrive*”.

Um pouco mais à frente, no minuto 4:44, encontramos-nos numa área florestal, à luz do dia, onde ouvimos e vemos um comboio. Identificamo-lo claramente como diegético e síncrono. No entanto, a linha entre a subjetividade e objetividade continua ténue. Procedendo o plano do comboio, temos a imagem de um rapaz, que assumimos ser o filho de Hector, a brincar num lago, enquanto ouvimos o uivar do comboio a dissipar-se para dar lugar ao ambiente pacífico e natural do espaço. Ouvimos o chilrear de pássaros e um leve tremer da água. No entanto, apercebemo-nos que as vibrações da água não correspondem ao movimento do rapaz no lago. A sua deslocação no espaço é silenciosa, algo que contrasta com a expectativa subconsciente de ouvir a agitação da água à sua volta. O rapaz desloca-se, subindo a umas pedras, mas a sua ação permanece igualmente silenciosa, ouvindo-se apenas o ambiente. Isto transporta o espetador para um estado onírico, visto que quebra de uma forma óbvia uma leitura convencional e aparentemente realista da imagem e da ação. O sincronismo e a diegese do universo sonoro passam a ser postos em causa. O ambiente calmo e silencioso contrasta também com as sequências anteriores, levando-nos a pensar

que talvez nos encontremos num espaço emocional diferente, talvez numa memória de Hector.



Figura 27- Still de Armour [TC:00:04:57:09 - 00:05:13:23] Duração aprox. 16 segundos



Figura 28 - Still de Armour [TC:00:05:15:24 - 00:05:23:08] Duração Aprox. 7 segundos

A partir deste momento, a percepção do espetador debate-se com a colocação de indícios sonoros dentro ou fora do universo diegético da ação, nomeadamente elementos sonoros pontuais, que não estejam relacionados de forma evidente com o universo diegético. Em vários momentos do filme ouvimos o toque de um telefone e esse som é frequentemente

acompanhado pela imagem de uma cabine telefónica à noite. Isto poderia parecer sincronismo convencional, mas irá muito provavelmente apelar a espetadores que saberão que este se trata de um acontecimento improvável. A imagem de uma cabine telefónica vazia cujo telefone toca no meio da noite é improvável e, no mínimo, um fenómeno desconcertante que levanta algumas questões.

Um dos momentos mais emocionalmente carregados do filme é precedido por este fenómeno. Agora já mais à frente no filme, ao minuto de 17:08, vemos durante breves momentos a cabine telefónica vazia, enquanto o toque do telefone ressoa no silêncio de uma rua. Nem um minuto depois, aos 17:56, temos a imagem de uma porta, talvez das traseiras de uma casa, enquanto ouvimos o alerta de um alarme à distância, juntamente com barulhos de comoção e vozes. Por cima da porta existe uma luz que parece pulsar freneticamente ao ritmo do alarme e, por momentos, a percepção do espetador leva-o a visualizar aquela luz como a fonte do ruído. Mas à medida que a leitura imagem se torna mais clara, é evidente que aquela é apenas uma luz de presença e que a fonte do som e da comoção não se encontra dentro do plano. Este “jogo” feito com a percepção, juntamente com a repentina utilização do alarme e dos ruídos atribulados, indicam ao espetador um acontecimento. No entanto, o facto de não poder identificar a fonte do som leva-o a um estado de alarme e expectativa. Breves momentos após este plano, no final da cena, surge um dos poucos cartões de texto do filme em que é explicado que o pai de Hector faleceu, intensificando assim o estado furioso e destruído da personagem principal. À medida que o filme vai progredindo e o universo emocional de Hector se vai tornando progressivamente mais conturbado, estes elementos sonoros aparentemente “deslocados” do plano da imagem vão sendo mais frequentes como, por exemplo, no minuto 21:30, no plano onde é apresentado um poste sinalizador numa passagem de nível, de uma linha de comboio vazia. As luzes do sinal não se encontram ligadas e paisagem encontra-se tranquila, contudo ouvimos os sinais sonoros de aproximação de um comboio, apesar de a sinalização estar desligada e não parecer existir qualquer comboio a aproximar-se. Durante todo o filme, estamos perante paisagens diversas e voltamos ainda a ouvir vozes indistintas vindas de algum aparelho eletrónico, nunca sendo possível identificar uma fonte. O espetador deixa gradualmente de perceber estes sons como diegéticos, e estes passam a assumir um valor mais próximo do meta-diegético, sendo que a sua fonte parece estar mais relacionada com o universo emocional de Hector do que necessariamente com a imagem, mesmo que em vários momentos a linha entre ambos seja ténue. Por isso mesmo, os sons deixam tanto de servir aquilo que está em plano, ou seja, a imagem, e passam a servir mais proximamente Hector, uma personagem que

acompanhamos, mas raramente vemos e que, conseqüentemente, temos de construir a partir dos indícios sonoros que o filme apresenta.

Torna-se claro que a nossa percepção do som é extremamente influenciada pelo estado emocional de Hector na cena da feira medieval, durante o espetáculo de fogo, ao minuto 26:38. Esta cena acontece no início da segunda metade do filme, durante a ascensão ao clímax. Hector encontra-se numa feira medieval, povoada, com animação e música, onde observa um espetáculo de fogo. Estão espalhadas imagens da armadura medieval ao longo da cena. O tempo da imagem está invertido, o que faz com a imagem dos cuspidores de fogo adquira um elemento quase sobrenatural, pois ao invés de os vermos a cuspir fogo, estes aparentam engoli-lo. Existe um ritmo sonoro claro, marcado pelo ressoar das chamas e pela respiração de Hector. De facto, existem vários momentos em que estes são quase indistinguíveis. A respiração de Hector está próxima e abafada, com uma ressonância semelhante àquela que ouvimos quando as chamas são lançadas no ar. As vozes do público encontram-se distorcidas e completamente incompreensíveis, assemelhando-se ao grunhido de criaturas selvagens. Todo o cenário adquire um ambiente pesado e surreal que Hector parece experienciar através de um torpor. Nesta altura somos levados a querer, tanto pelos índices visuais anteriores, como pelo som, que Hector se encontra fechado sobre si numa armadura de metal enquanto observa o espetáculo hipnótico. A ansiedade e intensidade do momento são perpetuadas pelo cariz rítmico do som. As chamas são reforçadas com frequências graves de modo a ressoarem de uma forma perceptivamente próxima do espetador. Este reforço, juntamente com a articulação rítmica com a respiração

de Hector, coloca o espectador e Hector muito próximos e permite que o espectador partilhe o mesmo espaço emocional que a personagem.



Figura 29 - Still de Armour [TC:00:28:11:13 - 00:28:19:22] Duração Aprox. 8 segundos

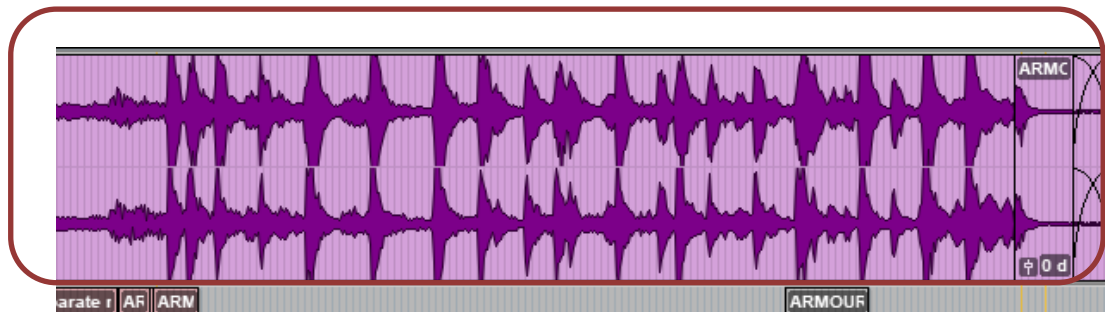


Figura 30 - Sessão de Pro Tools (Armour)[TC: 00:27:59:03 - 00:29:23:21] Duração Aprox 1 minuto e 30 segundos

■ Assinalada a respiração de Hector, que marca o ritmo da cena

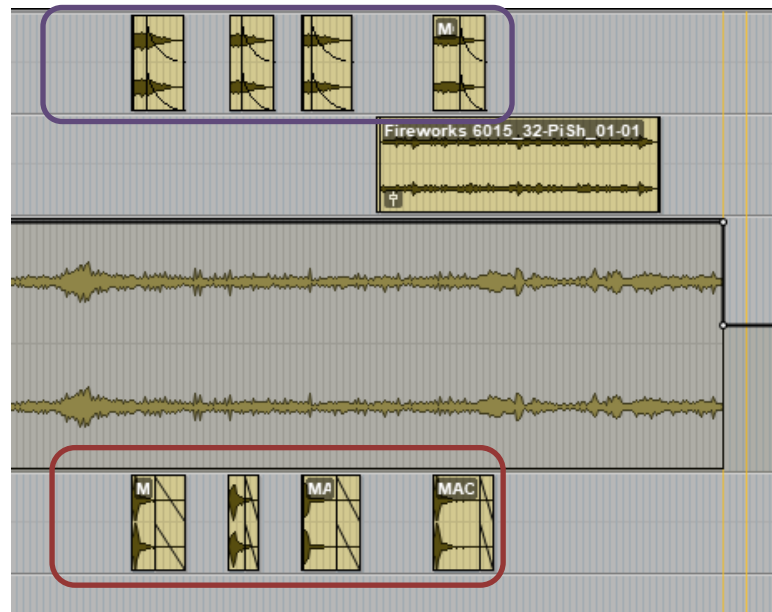


Figura 31 - Print da Sessão de Pro Tools (*Armour*) [TC: 00:28:25:08 - 29:21:12] Duração Aprox.~ 1 minuto e 4 segundos

■	<i>Assinalados os clips sonoros com o ressoar das chamas</i>
■	<i>Assinalados os reforços de frequências graves das chamas</i>

### 2.2.3.2 O Desenho de Som e a Música

*Armour* é um filme extremamente rico no que à música diz respeito, sendo esta o indicador mais evidente do universo emocional em questão na maioria das cenas. O filme é composto por uma grande quantidade de paisagens naturais, com pouca ou nenhuma ação concreta a decorrer. Mas estes momentos tornam-se cruciais para construir o arco emocional de Hector. As paisagens antes do terceiro minuto de filme que precedem a cena do “*overdrive*”, uma das primeiras cenas com uma carga nervosa bastante acentuada, são de um rio carregado de nuvens cinzentas e ameaçadoras, onde a premonição de uma tempestade se instala, tanto na imagem como no som. A ambiência tensa da imagem é forçada por uma melodia sombria e dramática tocada num sintetizador, que serve como precedente para a cena que se segue e em que temos pela primeira vez um vislumbre do estado nervoso e caótico de Hector. Noutras paisagens mais tardias, ouvimos a melodia de algumas notas de piano, espaçadas e isoladas. Transportam o espetador para um estado contemplativo e melancólico, sentimentos que representam esta fase da jornada emocional de Hector. Por outro lado, a música de outras cenas adquire uma tonalidade leve e descontraída, frequentemente associada às imagens de

personagens a banharem-se no rio com a luz do sol, em momentos de felicidade fugaz, como por exemplo no minuto 6:34. Estes momentos são pontuais e de curta duração, sendo que a maioria do filme é caracterizada por uma atmosfera progressivamente mais obscura e tensa. Durante a feira medieval, a música encontra-se igualmente distorcida, apesar de animada, conferindo à cena um tom neurótico e disfuncional. Tudo isto demonstra como a natureza da música varia consoante os estados emocionais de Hector, estados esses contemplativos ou menos lúcidos.

No entanto, a música tem um papel ativo na construção dos restantes elementos que constituem o desenho de som, não funcionando como um elemento de valor independente e absoluto. Olhemos para primeira cena do filme, em que somos apresentados a Hector pela primeira vez. O espetador acaba de ler os primeiros cartões de texto que estabelecem as circunstâncias da personagem.

*“ - Hector’s father was sick for quite a while.*

*- His girlfriend left him for an older guy, went back to her parents house taking their eleven year old son to meet his new dad.*

*- Hector was drunk-stiff.*

*- He happened to be wearing a light-cavalry armour he borrowed from a paramedic he knew.” (Aguilar, 2020)*

De seguida vemos Hector a caminhar de costas para a câmara, vestindo uma armadura medieval completa. A música é caótica, e por cima de uma batida repetitiva ouvem-se inúmeros elementos sonoros, dos quais o latir de cães, o sino de uma cancela, assobios, todos dispostos em ritmos diferentes. Contudo, não são aleatórios. A música para esta cena foi já composta tendo em contas estes elementos. Ou seja, não são elementos sonoros colocados a posteriori na construção do desenho de som, mas sim englobados na música, pensados e dispostos de forma cuidada para que este ambiente caótico fosse recriado. A amálgama de todos estes elementos enfatiza o ridículo do cenário apresentado, criado pelo estado de confusão e embriaguez da personagem principal. Por entre o caos, a batida da música marca o ritmo, sendo que aparenta coincidir com os passos da personagem. Para assegurar ainda mais a associação entre o ritmo da música e o movimento de Hector, o *sound-designer* adicionou elementos sonoros, a um baixo volume, que o espetador poderá interpretar como diegéticos, entre os quais o chocalhar de chapa metálica. Estes cliques foram selecionados e montados para corresponder ao ritmo da música e ao movimento da personagem. A mistura de elementos que o espetador percebe como diegéticos,

juntamente com a música e outros efeitos sonoros não diegéticos, sem uma distinção narrativa clara, faz com que o próprio espectador, perceptivamente, entre num estado de suspensão de tentativa de desconstrução da ação e de maior envolvimento emocional, aproximando-se uma vez mais do estado de perturbação da personagem. É uma cena que banha o espectador em estímulos muito cedo e muito rápido, logo, perceptivamente, o primeiro instinto do mesmo será procurar um ponto de ordem e esse ponto tende a ser a sincronização que, neste caso, acontece devido ao ritmo da música e do movimento do ator. Na sessão de Pro Tools é possível ver a conjugação destes elementos não diegéticos com a música, que por si, é não diegética.



Figura 32- Still de Armour de Sandro Aguilar [TC: 00:01:20:04 - 00:02:00:24] Duração aprox ~ 40 segundos

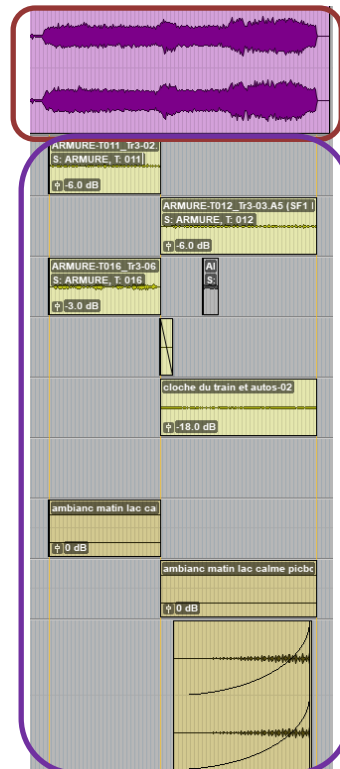




Figura 33- Print da Sessão de Pro Tools de Armour [TC:00:01:20:04 - 00:02:00:24] Duração aprox.~ 40 segundos

 	<p><i>Assinalados os cliques sonoros diegéticos</i></p> <p><i>Assinalada a música não diegética</i></p>
--	---

Este tipo de fenómeno de fusão de elementos sonoros com a música acontece várias vezes ao longo de *Armour*. Um dos elementos sonoros mais frequentes é o som de um comboio, que vemos em várias ocasiões em ecrã e noutras ouvimos apenas o som. Nos primeiros momentos em que vemos o comboio, no minuto 4:57 na figura 27, este é apresentado através de uma sincronização convencional e a sua buzina é assumida como um elemento sonoro diegético. À medida que o filme vai avançando e vamos mergulhando cada vez mais fundo na personagem de Hector, este elemento sonoro começa a ser absorvido pela música e o seu carácter síncrono torna-se ambíguo. Logo após a cena da feira medieval, vemos imagens da pequena cidade onde se passa a narrativa e onde temos um novo plano e uma perspetiva da linha ferroviária onde passa o comboio. Ouvimos novamente a sua buzina, mas de uma maneira diferente. Neste momento, a música soturna e obscura, começa a mimicar o som de uma sirene, mantendo as notas do sintetizador durante cerca de 3-5 segundos de cada vez. Sob a música, ouve-se também a buzina do comboio e, após alguns segundos, estas duas tornam-se dificilmente diferenciáveis, devido à tonalidade semelhante entre a buzina e as notas musicais. Ao longo do resto da cena estas parecem unir-se num só elemento na percepção do espetador. Assim, a linha entre universo musical e universo diegético é diluída, consequentemente alimentando o estado de ambiguidade entre subjetividade e narrativa. A buzina do comboio deixa de fazer parte apenas do universo diegético e é elevada ao nível abstrato e emocional da música.

Isto mostra que toda a construção do desenho de som se influencia mutuamente internamente. Existe a procura da conjugação da música com o universo diegético, ou seja, com os ambientes e efeitos sonoros. Isto tem um efeito muito curioso na experiência global do filme, que é essencialmente o ponto de vista emocional e íntimo da personagem principal. Inicialmente, tendo pouca informação sobre o filme e sobre a narrativa, apenas alguns índices textuais, o espetador irá automaticamente procurar a sincronização dentro do plano e estabelecer os elementos sonoros diegéticos. A conjugação da música com estes efeitos eleva os ambientes e os efeitos sonoros ao plano emocional e para lá da mera função “ilustrativa” do plano. Passamos a permanecer num estado subjetivo, guiado apenas pelo universo da personagem, ao qual temos acesso através da música e dos efeitos sonoros, e não tanto da imagem. Do ponto de vista do desenho de som, isto demonstra alguma

autossuficiência na construção do mesmo, no sentido em que se trata da rutura da relação som-imagem e da fomentação da relação som-som e da sua própria criação de significado.

### 2.2.3.3 O Texto e a Percepção

Tal como em *Past Perfect*, o texto de *Armour* está em constante comunicação e troca de valor com a imagem, mas principalmente com o som, ainda que de um modo diferente e invulgar. Só temos acesso à narrativa de uma forma explícita através de cartões de texto pontuais que marcam os atos da história. Estes são utilizados para estabelecer pontos-chave e são curtos e concisos. Por exemplo, no começo do filme temos cerca de quatro cartões de texto que apresentam Hector e as suas circunstâncias, sendo que só voltamos a ter acesso a este tipo de guia textual direto a meio do filme, quando o pai de Hector morre e nos são dadas a conhecer as circunstâncias do falecimento e o deterioramento mental da personagem principal.



Figura 34 - Still de *Armour* de Sandro Aguilar [TC:00:00:56:15 - 00:01:03:14] Duração aprox.~ 7 segundos

Durante o resto do filme, o texto está presente apenas em forma de legenda, indicando o espaço e com indícios vagos da narrativa, ação ou emoção do plano em questão, muito à semelhança da legendagem que veríamos num álbum de fotos.



Figura 35 - Still de Armour de Sandro Aguilar [TC:00:02:42:14 - 00:02:52:08] Duração Aprox. ~ 10 segundos



Figura 36 - Still de Armour de Sandro Aguilar [TC:00:06:34:17 - 00:06:44:21] Duração Aprox. ~ 10 segundos



Figura 37- Still de Armour de Sandro Aguilar [TC:00:16:15:02 - 00:16:35:12] Duração Aprox. ~ 20 segundos

Estas referências podem algumas vezes ser relacionadas com a imagem, outras com o som, e muitas vezes com nenhum elemento singular e evidente. Mesmo quando é possível estabelecer alguma ligação entre o texto e qualquer outro elemento, tal é raramente evidente e direto, tratando-se essencialmente de legendas subjetivas. Isto cria uma dinâmica muito única entre o espetador e a história. Como estabelecemos já várias vezes, o filme é composto por várias paisagens e quadros quase estáticos. Os momentos em que aparecem atores são poucos e quando se dão, raramente envolvem algum tipo de ação que possamos imediatamente associar ao desenvolvimento da narrativa. Mas o espetador está consciente, desde o início do filme, devido aos cartões de texto iniciais, que existe de facto uma narrativa que se está a desenvolver ao longo do filme e que está de alguma forma relacionada com estas pequenas legendas. A experiência deste filme torna-se bastante única porque coloca o espetador num papel ativo de preenchimento da narrativa a partir dos índices dados, ultimamente criando a sua própria história e sendo influenciado pela sua própria interpretação dos índices. Este espaço aberto à subjetividade do espetador estende-se para todos os elementos do filme, não só o texto. Quando confrontado com a ausência de um fio narrativo aparente, o espetador começa a procurar índices não só no texto, mas também na imagem e no som. Sendo que a imagem tende a ser algo estática, a atenção do espetador é naturalmente direcionada para o som e para qualquer índice sonoro que possa ajudá-lo a construir a narrativa. Isto abre a porta a uma vertente muito importante da percepção, que é a subjetividade. Existe, de facto, um espaço comum na percepção humana, em que certos fenómenos (no caso deste relatório, com ênfase nos fenómenos auditivos) se manifestam de forma mais ou menos semelhante de indivíduo para indivíduo, fenómenos esses que nos unem na experiência da condição humana. No entanto, é importante frisar que uma grande parte da percepção acontece a um nível altamente pessoal e subjetivo e varia de pessoa para pessoa, tendo em conta todo o seu percurso, memórias e experiências pessoais até às circunstâncias em que experiencia o filme pela primeira vez.  *Armour*  apela imensamente a esta componente subjetiva da percepção. A percepção do filme irá muito provavelmente ser drasticamente diferente de espetador para espetador. Sendo este um filme extremamente rico no que toca ao desenho de som, tanto na música como nos ambientes que foram construídos. Dispõe perante o espetador uma paleta de estímulos a partir da qual este pode acrescentar o respetivo valor ao som e construir a uma arquitetura pessoal do filme. A projeção de valor no som, por parte do espetador, acontece constantemente no cinema. O que distingue  *Armour* , é que essa projeção é crucial para a construção da narrativa.

Esta componente subjetiva da percepção é uma das questões mais problemáticas e difíceis de explorar quando se trata de estudar a percepção, daí ser importante analisar um filme que se serve dela. Além disso, o desenho de som de  *Armour*  assume uma postura ativa e

indispensável como condutor principal da emoção do filme. É através do som que conseguimos aceder ao universo emocional de Hector. E este universo, por entre as paisagens estáticas e calmas, é a energia impulsionadora da narrativa. Assim, o desenho de som que nos permite chegar até ele desempenha assim um papel crucial na progressão do filme. Não se trata apenas do veículo de desenvolvimento da história. Conforme analisado, dispõe em si da capacidade de construção de significado internamente, através da articulação da música com os ambientes, desvanecendo a linha entre o universo diegético e emocional, consequentemente possibilitando a aproximação da personagem principal. Isto acontece puramente no plano auditivo, pois nem a imagem nem o texto conseguem fazê-lo de forma tão autónoma. Externamente existe também a criação de significado, semelhante em alguns aspetos a *Past Perfect*, em que existe uma troca de valor entre som-imagem-texto-percepção, ou seja, todos estes elementos interagem entre si, influenciando a percepção do espetador dos mesmos e consequentemente influenciando o valor que acrescentam a cada um. No entanto, em  *Armour*, o papel da percepção individual é mais ativo, sendo que o espetador está constantemente num estado de preenchimento da narrativa com a sua própria interpretação dos índices que lhe são dados. Isso é o que torna o filme tão único.

### 3 – Conclusão

---

A percepção é e tem sido uma ferramenta muito importante para a investigação do mundo à nossa volta. Nos trabalhos de Pierre Schaeffer e Michel Chion, vemos que existe uma legitimidade e relevância em olhar para o mundo através da lente da percepção e de como é o que ser humano recebe e interpreta o mundo à sua volta. O cinema é naturalmente uma experiência profundamente sensorial que implica a convergência e articulação de sistemas complexos perceptivos. No entanto, esta complexidade é muitas vezes esquecida, devido à forma camuflada como estes sistemas atuam na experiência humana, especialmente no que toca ao som.

À parte da investigação feita no contexto do estágio na Walla Collective, existe claramente uma procura pela valorização do som como um objeto único e autossuficiente. Isso parte de Schaeffer e das suas conceitualizações sobre o objeto sonoro e a escuta reduzida. Ao debater isto com Chion, constata-se que no cinema esta problemática torna-se ainda mais densa, porque não podemos ignorar a interação constante que existe entre a imagem, o som e os mecanismos que o ser humano utiliza para perceber ambos em simultâneo. Tendo isto em conta e sabendo que o som, por natureza, é percebido de uma forma muito mais imediata e velada que a imagem, podemos alguma vez esperar construir um projeto em que o som possa ter um domínio sensorial e significativo superior à imagem? O que me levou a desenvolver esta investigação foi exatamente a confrontação com projetos, não só no estágio, mas na minha experiência pessoal com o cinema, em que o desenho de som parecia existir num plano paralelo à imagem, raramente sobrepondo-se à mesma, mas ainda assim profundamente restringido por ela. O seu papel era visto como o de elevação da imagem e os conteúdos do plano ditavam de uma forma restritiva os limites da criatividade sonora. Com esta investigação consegui compreender o motivo para tal e que, de facto, é ingénuo pensar que o som poderá ser dissociado da imagem no cinema. Tal é impossível porque existe uma constante troca de valor entre a imagem e o som, que não é necessariamente desequilibrada, no sentido em que nem sempre existe a supremacia da imagem como acreditara até agora. O cinema trata-se de um fluxo contínuo de formação de significado, entre a imagem, o som e a percepção do espectador. O espectador irá conceber significados sobre o que vê e projetá-los no som ou vice-versa. Tal não significa que o som terá para sempre o papel “ilustrativo” que eu desafiei até agora. O trabalho em estágio provou que o som de filme pode ser efetivamente o propulsor e o veículo de maior estímulo sensorial e construção de significado num filme. Em *Armour*, a narrativa é essencialmente construída através do desenho sonoro e dos seus índices emocionais. Temos na banda sonora o acesso à componente mais importante do filme, que é o universo emocional da personagem, sem o qual não existiria progressão na

narrativa. Para além disto, verifiquei que existe uma coesão e unidade dentro do som que está meramente dependente da forma como diferentes fragmentos interagem entre si e da percepção do espetador. Basta analisar a articulação da música com os ambientes em *Armour*, ou a dualidade de valor atribuída a diferentes sons em *Past Perfect*. Apesar de não crer que isto desafie a conceção de banda sonora de Chion, acredito que a põe certamente à prova. Em *Past Perfect*, foi possível verificar ainda algo muito curioso, que é a preservação de determinadas experiências perceptivas na escuta acusmática e na visualização convencional do filme. Isto demonstra que o som dispõe do potencial para a criação de uma experiência perceptiva completa e eficaz, que se preserva independentemente da presença de um guia visual. Todavia, estas conclusões não implicam que a imagem será alguma vez dispensável ou menos valiosa. Como referido anteriormente, a troca de significado é incontornável e é o que faz do cinema uma experiência sensorial tão rica. Nestes dois filmes em particular, a presença e influência do texto escrito é muito relevante para estas trocas de valor e é aquilo que frequentemente permite ao som elevar-se e multiplicar-se na sua dimensão significativa.

Enquanto existir som e imagem, irá existir o sincronismo e a procura humana por ele. Isto só por si é um elo inquebrável entre a imagem e o som, o que não implica que é necessário que o sincronismo exista na forma convencional do cinema. O sincronismo poderá existir de formas subtis, motivada pela necessidade perceptiva humana de procurar este sincronismo subconscientemente na articulação da imagem e do som. Este sincronismo pode surgir no movimento visual, na montagem ou no conteúdo concetual.

Estou grata à Walla Collective por me ter aberto as portas a esta temática e me ter disponibilizado as ferramentas e os materiais que possibilitaram a investigação e as respostas às questões que se levantaram nos meus primeiros contactos com o desenho de som. *Armour* e *Past Perfect* foram os filmes ideais para navegar estas questões e mostraram-me que, apesar de dificilmente podermos dissociar o som da imagem, existe no som o potencial de não só elevar a imagem, mas de ir além desta, construir o seu próprio significado e a sua própria experiência sensorial.

## Bibliografia

---

- Brian, K. (2014). Pierre Schaeffer, The Sound Object and the Acousmatic Reduction. Obtido de <https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780199347841.001.0001/acprof-9780199347841-chapter-2>
- Chion, M. (2008). *A Audiovisão - Som e Imagem no Cinema*. (P. E. Duarte, Trad.) Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda.
- Donato, D. (2017). A audiovisual e o pensamento sonoro de Michel Chion. Obtido de [https://www.academia.edu/37906044/A\\_audiovis%C3%A3o\\_e\\_o\\_pensamento\\_sonoro\\_de\\_Michel\\_Chion](https://www.academia.edu/37906044/A_audiovis%C3%A3o_e_o_pensamento_sonoro_de_Michel_Chion)
- Palombini, C. (1998). Pierre Schaeffer, 1953: Towards and Experimental Music. Obtido de [https://www.researchgate.net/publication/31203162\\_Pierre\\_Schaeffer\\_1953\\_towards\\_an\\_Experimental\\_Music](https://www.researchgate.net/publication/31203162_Pierre_Schaeffer_1953_towards_an_Experimental_Music)
- Penim, P. (2017). *Antes*.
- Pursley, M. (2014). The Work of Pierre Schaeffer: An Analysis of Concrète Music. Obtido de [https://www.academia.edu/25529753/The\\_Work\\_of\\_Pierre\\_Schaeffer\\_An\\_Analysis\\_of\\_Concrete\\_Music](https://www.academia.edu/25529753/The_Work_of_Pierre_Schaeffer_An_Analysis_of_Concrete_Music)
- Schaeffer, P. (1952). *In Search of Music Concrete*. (C. North, & J. Dack, Trads.) California, EUA: University of California Press.
- Schaeffer, P. (1966). *Treatise on musical objects: an essay across disciplines*. (C. North, & J. Dack, Trads.) California: The Regents of the University of California.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design : The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. California EUA: Michael Wiese Productions.

## Obras Musicais

---

Schaeffer, P. (1950). *Erotica* [P. Schaeffer gravado].

Schaeffer, P. (1948). *Etude aux chemins de fer* [P. Schaeffer gravado].

Schaeffer, P. (1958). *Etude aux sons animés* [P. Schaeffer gravado].

Schaeffer, P. (1948). *Etude pathétique* [P. Schaeffer gravado].

Schaeffer, P. (1959). *Objets multipliés (Étude aux Objects)* [P. Schaeffer gravado].

## Webgrafia

---

IFFR. (2020). *internation Film Festival of Rotterdam*. Obtido de <https://iffr.com/en/2020/films/armour>

Palombini, Carlos. (1998). *PIERRE SCHAEFFER, 1953: TOWARDS AN EXPERIMENTALMUSIC*. Obtido de [http://www.rem.ufpr.br/\\_REM/REMr3.1/vol3/Schaefferi.html](http://www.rem.ufpr.br/_REM/REMr3.1/vol3/Schaefferi.html)

Patrick, Jonathan. (2016). *A guide to Pierre Schaeffer, the godfather of sampling*. Obtido de <https://www.factmag.com/2016/02/23/pierre-schaeffer-guide/>

Talbott, Benjamin. (2013). *The Four Modes of Listening*. Obtido de Benjamin Talbott: <https://benjamintalbott.wordpress.com/2013/01/23/the-four-modes-of-listening-ish/>

## Filmografia

---

Aguilar, Sandro. (Realizador). (2020). *Armour* [Filme].

Ferreira, Ivo. (Realizador). (2019). *SUL* [Série Televisiva].

Jácome, Jorge. (Realizador). (2019). *Past Perfect* [Filme].

## Índice de Ilustrações

---

Figura 1-"Tableu des fonctions de L'écute" de Pierre Schaeffer em "Pierre schaeffer traité des objets musicaux ( tradução por Christine North e John Dack)" .....	15
Figura 2 –Print Sessão de Pro Tools ( Past Perfect ) – [TC:00:00:03:07 – 00:03:30:18] Duração Apróx ~ 3 minutos .....	30
Figura 3- Print Sessão de Pro Tools (Past Perfect) – [TC:00:00:54:17 - 00:03:00:09] Duração Aprox. ~1 minuto.....	31
Figura 4- Print Sessão de Pro Tools (Past Perfect) – [TC:00:00:00:00 - 00:06:28:09] Duração Aprox.~ 6 minutos.....	33
Figura 5- Still de Past Perfect [TC:00:01:35:16]-[TC:00:01:35:21] Duração Aprox. ~5 Frames .....	36
Figura 6 - Still e Print da Sessão de Pro Tools (Past Perfect) - [TC:18:12:09] Duração Aprox. ~1 Frame.....	38
Figura 7-Still e Print da Sessão de Pro Tools (Past Perfect) - [TC:00:17:55:02] Duração Aprox ~ 1 Frame.....	38
Figura 8- Still e Print da Sessão de Pro Tools (Past Perfect) - [TC:00:18:56:18] Duração Aprox. ~ 1 Frame.....	39
Figura 9 - Still de Past Perfect [TC:00:13:07:22 - 00:14:11:21] Duração Aprox.~1 minuto ....	40
Figura 10 - Still de Past Perfect [TC:00:14:12:21 - 00:14:59:05] Duração Aprox.~45 segundos .....	40
Figura 11- Still de Past Perfect [TC:00:15:58:16 - 00:16:08:18] Duração Aprox.~20 segundos .....	40
Figura 12 - Still e Print da Sessão de Pro Tools (Past Perfect) - [TC:00:00:41:13 - 00:01:19:13] Duração Aprox ~ 37 segundos.....	42

Figura 13- Still e Print da Sessão de Pro Tools (Past Perfect) - [TC:00:01:19:14 - 00:01:31:07] Duração Aprox. ~ 12 segundos.....	42
Figura 14- Still de Past Perfect [TC:00:01:31:11 - 00:01:34:21] Duração Aprox..~ 3 segundos .....	43
Figura 15- Still de Past Perfect [TC:00:01:34:22 - 00:01:35:04] Duração Aprox..~ 7 frames..	43
Figura 16- Still de Past Perfect [TC:00:01:35:05 - 00:01:44:04] Duração Aprox..~ 9 segundos .....	43
Figura 17 - Print Sessão de Pro Tools (Past Perfect) – [TC:00:01:31:11 - 00:01:44:04] Duração Aprox. ~ 13 segundos.....	44
Figura 18 - Still de Past Perfect [TC:00:06:48:17 - 00:07:27:09] Duração Aprox..~ 40 segundos .....	45
Figura 19- Print Sessão de Pro Tools (Past Perfect) – [TC:00:06:50:00 - 00:10:31:10] Duração Aprox. ~ 4 minutos .....	46
Figura 20 - Still de Past Perfect [TC:00:16:24:13 - 00:16:28:12] Duração Aprox. ~ 4 segundos .....	47
Figura 21 - Print Sessão de Pro Tools (Past Perfect) – [Toda a extensão do filme, 23 minutos] .....	50
Figura 22- Still de Armour [0:02:03:00 - 0:02:11:15] Duração aprox.~ 8 segundos.....	55
Figura 23- Still de Armour [00:03:06:16 - 00:03:21:04] Duração aprox. ~. 14 segundos.....	56
Figura 24 - Print da Sessão Pro Tools (Armour)[TC:00:03:46:05 - 00:04:26:01] - Duração aprox. 40 segundos.....	58
Figura 25 - Print do Espectro de Frequências do clipe do Amplificador [TC:00:04:03:13] .....	58
Figura 26 - Print do Espectro de Frequências da Música [TC:00:04:03:13] .....	59
Figura 27- Still de Armour [TC:00:04:57:09 - 00:05:13:23] Duração aprox.16 segundos.....	60
Figura 28 - Still de Armour [TC:00:05:15:24 - 00:05:23:08] Duração Aprox.7 segundos.....	60
Figura 29 - Still de Armour [TC:00:28:11:13 - 00:28:19:22] Duração Aprox. 8 segundos .....	63

Figura 30 - Sessão de Pro Tools (Armour)[TC: 00:27:59:03 - 00:29:23:21] Duração Aprox 1 minuto e 30 segundos.....	63
Figura 31 - Print da Sessão de Pro Tools (Armour) [TC: 00:28:25:08 - 29:21:12] Duração Aprox.~ 1 minuto e 4 segundos.....	64
Figura 32- Still de Armour de Sandro Aguilar [TC: 00:01:20:04 - 00:02:00:24] Duração aprox ~ 40 segundos.....	66
Figura 33- Print da Sessão de Pro Tools de Armour [TC:00:01:20:04 - 00:02:00:24] Duração aprox.~ 40 segundos .....	66
Figura 34 - Still de Armour de Sandro Aguilar [TC:00:00:56:15 - 00:01:03:14] Duração aprox.~ 7 segundos .....	68
Figura 35 - Still de Armour de Sandro Aguilar [TC:00:02:42:14 - 00:02:52:08] Duração Aprox.~ 10 segundos.....	69
Figura 36 - Still de Armour de Sandro Aguilar [TC:00:06:34:17 - 00:06:44:21] Duração Aprox. ~ 10 segundos.....	69
Figura 37- Still de Armour de Sandro Aguilar [TC:00:16:15:02 - 00:16:35:12] Duração Aprox. ~ 20 segundos.....	69

## Glossário

---

*Automated Dialog Replacement (ADR)* – Técnica utilizada para regravar diálogo sincronizado com a imagem na pós-produção. ([FilmSound.org](http://FilmSound.org))

*Foleys* – Produzir e gravar efeitos sonoros em estúdio em sincronização com a imagem ([FilmSound.org](http://FilmSound.org))

*Frame* – Uma única imagem. É mais pequena unidade de medida na estrutura de um filme. A rápida sucessão de *frames* origina a imagem em movimento. ([StudioBinder](http://StudioBinder))

*Raccord* – O *raccord* é uma técnica cinematográfica que assegura a continuidade entre cenas, podendo ser definido como uma forma de ligação das últimas imagens de um plano às imagens do plano seguinte (*Jacques Aumont, 2012 via [know.net](http://know.net), 2018*)

*Spotting*<sup>7</sup> – Analisar o guião para decidir a colocação de efeitos sonoros ou música ([FilmSound.org](http://FilmSound.org))

*Still* – Referir para *Frame*.

TC – Sigla para *Time Code*. Código temporal do sistema de sincronização do *software* em questão.

---

<sup>7</sup> (No contexto deste relatório descreve-se o mesmo processo, mas aplicado à pós-produção)

## Anexo I – Parecer de Realização do Estágio

### PARECER DE REALIZAÇÃO DE ESTÁGIO

Em conformidade com o regulamento da unidade curricular de Estágio, comprova-se que a aluna Margarida Keating realizou o estágio na Walla Collective, com início no dia 1 de Julho de 2019 e término no dia 1 de Abril de 2020.

A aluna contribuiu como assistente na pós-produção de diversos projetos durante este período, maioritariamente no departamento de pós-produção de som.

Com a finalização do estágio, declara-se que o aproveitamento da aluna foi positivo e que adquiriu as capacidades necessárias para integrar o mercado de trabalho.

Lisboa, Setembro de 2020



António Porém Pires