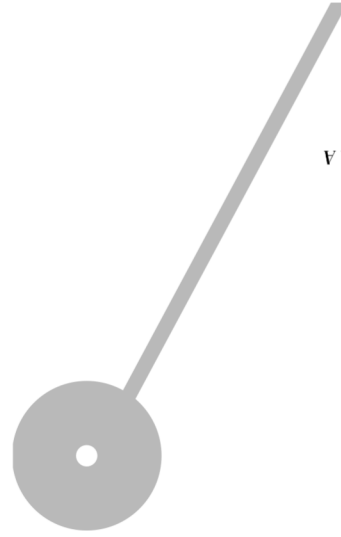


Direção de som na curta-
metragem *A Felicidade e Coisas*
Mórbidas
Edgar Filipe Sampaio Alves

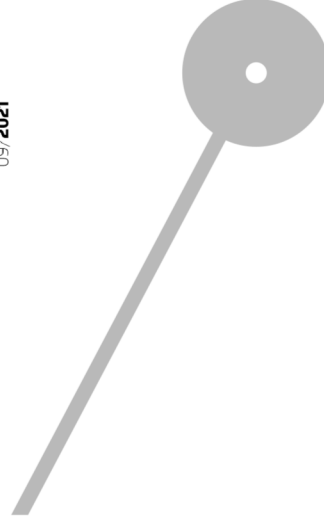
09/2021



Direção de som na curta-metragem *A*
Felicidade e Coisas Mórbidas
Edgar Filipe Sampaio Alves

09/2021

Edgar Filipe Sampaio Alves. Direção de som na curta-metragem *A Felicidade e*
Coisas Mórbidas



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Edgar Filipe Sampaio Alves

DIREÇÃO DE SOM NA CURTA-METRAGEM A *FELICIDADE E*
COISAS MÓRBIDAS

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Comunicação Audiovisual - Especialização em Produção e
Realização Audiovisual

Orientação: Prof. Doutor Filipe Cunha Monteiro Lopes
Coorientação: Prof.^a Doutora Maria João Dias Cortesão Paour Gordo Caldeira

Vila do Conde, setembro de 2021

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Edgar Filipe Sampaio Alves

DIREÇÃO DE SOM NA CURTA-METRAGEM A *FELICIDADE E*
COISAS MÓRBIDAS

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Comunicação Audiovisual - Especialização em Produção e
Realização Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor Filipe Martins

Escola Superior Media Artes e Design

Arguente

Prof. Doutor Marco Conceição

Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo

Orientador

Prof. Doutor Filipe Lopes

Escola Superior Media Artes e Design

Vila do Conde, setembro de 2021

Agradecimentos

Gostaria de dedicar este projeto a várias pessoas que, de um certo modo, me ajudaram e influenciaram durante toda a minha vida, e a todas elas o meu mais sincero obrigado.

Assim agradeço:

- Ao Sound Designer Rui Miranda, que com a sua palestra em 2015 fez com que perseguisse a minha paixão pelo cinema. As suas experiências em diversos projetos de sucesso fizeram com que eu ganhasse coragem para estudar cinema.
- Aos meus orientadores, Professora Doutora Maria João Cortesão e Professor Filipe Lopes, pela motivação e apoio constante, bem como pelos conselhos, correções e tempo dedicado durante o curso, que me permitiram aperfeiçoar as minhas técnicas e conhecimentos.
- À Débora Gonçalves pela oportunidade de participar num projeto tão ambicioso.
- A todos os meus colegas de turma pela ajuda dada quando mais necessitava.
- Ao professor Miguel Santos por proporcionar momentos únicos durante o meu percurso académico.
- Aos meus ídolos, Walter Murch e Gary Rydstrom por darem significado à expressão *Sound Designer*.
- A Todos os que auxiliaram de certa forma na realização do filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas*.
- E por fim, à minha família, que se sacrificou e me apoiou incansavelmente na perseguição deste sonho.

Resumo

Este ensaio focou-se na minha experiência académica e profissional não só como diretor de som do filme *A Felicidade e coisas mórbidas*, mas como amante da sétima arte.

Neste relatório abordei a descoberta do cargo de diretor de som e a possibilidade infinita de criar um mundo novo. Através de conhecimentos teóricos e práticas trabalhadas em diversos projetos académicos, criei fundamentos para melhorar o desempenho enquanto técnico de som e também uma melhor capacidade de comunicação para com os restantes membros que compõem a equipa técnica de um projeto cinematográfico.

Esta investigação serviu como base para colocar em prática diversas técnicas e realçar uma questão bastante pertinente e já antiga: De que forma é que o som influencia o espetador?

Palavras-chave: som, *sound designer*, filme, ensaio visual, história.

Abstract

This essay is focused on my academic and professional experience not only as a sound director of the film *A Felicidade e Coisas Mórbidas*, but as a cinema enthusiastic.

In this report I covered the history of the sound in film and the endless possibility of creating a new universe. Through theoretical and practical support, I was able to improve my skills as a sound technician and also my ability to communicate with my colleagues.

This investigation serves as the basis for putting into practice several techniques and to highlight a very old but pertinent question: How does sound influence the spectator?

Keywords: *sound, sound designer, film, visual essay, history*

Sumário

Índice de Ilustrações.....	viii
0. INTRODUÇÃO.....	7
PARTE I.....	9
1. Breve história do som no cinema.....	9
2. Elementos do som num filme de ficção.....	14
2.1. Aspetos Técnicos.....	14
2.2. Aspetos Criativos.....	15
2.3. Aspetos Analíticos.....	16
3. Análise de Filmes.....	19
3.1. A quiet place (Krasinski & Bay, 2018).....	19
3.2. All is Lost (Chandor & Elwes, 2013).....	22
4. Conclusão.....	24
PARTE II.....	25
1. O som em <i>A Felicidade e Coisas Mórbidas</i>	25
1.1. Nota artística da realizadora.....	25
1.2. Inspirações da realizadora Débora Gonçalves.....	26
1.3. Pensar o som do filme <i>A Felicidade e Coisas Mórbidas</i> : diálogos com a Realização.....	27
2. Aspetos da Pós-Produção do filme <i>A Felicidade e Coisas Mórbidas</i>	30
2.1. Harmonia ou contraponto?.....	30
2.2. Exemplos.....	31
2.3. O <i>Design</i> de Som de <i>A Felicidade e Coisas Mórbidas</i>	36
3. Conclusão.....	38
4. Bibliografia.....	39
5. Filmografia.....	41
Anexo.....	42

Índice de Ilustrações

Figura 1 - Quinetoscópio.....	10
Figura 2 - The Jazz Singer.....	11
Figura 3 - Dolby.....	13
Figura 4 - Frame do guião de A Quiet Place.....	20
Figura 5 - Frame do Filme All is Lost.....	23
Figura 6 - Frame do Filme a Felicidade e Coisas Mórbidas, 2021.....	32
Figura 7 - Frame do Filme a Felicidade e Coisas Mórbidas.....	33
Figura 8 - Frame do Filme a Felicidade e Coisas Mórbidas.....	34
Figura 9 - Frame do Filme a Felicidade e Coisas Mórbidas.....	35
Figura 10 - Frame do filme A Felicidade e Coisas Mórbidas.....	37
Figura 11 - Frame do filme A Felicidade e Coisas Mórbidas.....	37

0. INTRODUÇÃO

Todo o artista com ligações ao cinema sonha realizar um filme. É algo que acredito. Ter a oportunidade de ver o seu trabalho projetado no grande ecrã é algo que o motiva a perseguir esse desejo. Comigo não é diferente. Ao ingressar no curso de Cinema, ainda durante a licenciatura, fui abordado com diversas questões, uma das quais se destacou: o que queres ser? Recordo-me que inicialmente o objetivo de todos os meus colegas era ser realizador, mas isso rapidamente mudou. Ao estudar os diferentes departamentos fui ganhando um gosto pelo som. A possibilidade de criar um mundo paralelo ao visual, estar ligado à música e a todo o processo sonoro gerou em mim uma motivação extra para me tornar um Designer de Som. Lembro-me do meu professor ter alertado que quando alguém se torna um Designer de Som, sentimos o mundo de forma diferente. Começamos a estar atentos ao som do quotidiano que nos rodeia, desde barulho no trânsito, às conversas de café, e como isso poderá funcionar em nosso proveito. Desde esse dia que não consigo de deixar de escutar o mundo de uma forma diferente. Procurar significados em certos sons e conseguir retratar algo irreal sempre foi algo que me cativou. Poder aplicar esses desejos num projeto é algo que me fascina. Cinema é magia, e ter a capacidade de alterar a forma como ouvimos a imagem traz uma sensação única de satisfação.

O projeto no qual estive envolvido neste último ano de mestrado, uma curta-metragem de ficção, no qual assumi a função de diretor de som, tem por base as perceções mentais e sensoriais relacionadas com a temática da morte tal como discutida pelos membros da equipa deste filme. O trabalho sonoro tem como objetivo expandir a visão limitada do universo narrativo, onde este é composto não só por sons diegéticos do espaço onde as ações decorrem, mas também pelas sensações e estados de espírito das personagens, aliado ao desconhecido e obscuro mundo onde estão inseridas. Este desígnio do papel do som veio a contaminar toda a narrativa, congregando ideias do ponto de vista da realizadora Débora Gonçalves juntamente com as minhas inspirações.

Neste projeto sempre foi desejo da realizadora construir uma narrativa audiovisual experimental, onde o som teria uma importância enorme no decorrer do filme. Procurei colaborar no projeto desde a fase inicial e criar uma espécie de argumento sonoro que fosse de acordo com a fluidez do filme, e que, ao mesmo tempo consiga compor o espaço onde a ação decorre.

Na primeira parte deste documento, irei dividir o texto em duas secções: Na primeira secção irei abordar aspetos da história do som no cinema e, na segunda secção, irei abordar aspetos relacionados com a psicologia e psicoacústica do som, em particular a parte psicológica do som no cinema e os sentimentos que podem despertar no espetador. A forma como todo o argumento é construído para realçar o estado de espírito das diferentes personagens faz com que a união do som com a imagem seja fundamental.

Na segunda parte irei abordar o ponto de vista da equipa em relação à temática apresentada, nomeadamente a fase de preparação e qual o papel do designer de som na produção cinematográfica, bem como apresentando alguns nomes de referência no mundo do som para produções cinematográficas. Será também referido o método de trabalho utilizado para conseguir corresponder às necessidades do argumento apresentado pela Realizadora. Ainda nesta parte, irei analisar algumas das cenas do filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas* e como os efeitos sonoros categorizam a personagem ou o seu estado de espírito. A música funciona como uma ponte entre o real e o sonho e consegue conduzir o espetador durante o espetáculo cinematográfico.

PARTE I

1. Breve história do som no cinema

Perante o espetador é reproduzido um conjunto de imagens as quais este observa atentamente. Ao mesmo tempo, um espetáculo sonorizado eleva e conduz o espetador durante o filme. Os efeitos sonoros prendem o olhar no ecrã, deixando o espectador ansioso pela próxima cena. O que acontecerá? O protagonista consegue salvar o mundo? O monstro irá saltar do escuro? É este universo sonoro que torna a imagem num produto fantástico. Não basta ter uns bons diálogos ou sons “limpos”. Um bom som passa despercebido até ao ponto de êxtase. Aspectos como uma boa banda sonora, silêncios que arrepiam, efeitos sonoros são aspectos que conduzem a emoção do espectador e que, por exemplo, podem levar as pessoas a gritar “FOGE”. Isto é a dança entre som e imagem.

Nos primórdios do cinema, finais do séc. XIX e inícios do séc. XX, adicionar som sincronizado ao filme implicava custos elevadíssimos, portanto, a indústria decidiu adiar esta tecnologia durante 30 anos, especialmente por causa do sucesso do cinema mudo na altura. Thomas Edison¹ foi o grande impulsionador deste espetáculo que mais tarde viria a ser chamado de cinema sonoro. Nas palavras do próprio Edison, “Motion pictures will do for the eye what the phonograph has done for the ear.” (Thomas Edinson, s/d)

Sundell (2006) explica que o quinetoscópio de Edison foi a primeira máquina que permitia visualizar imagens em movimento. Foi apresentado pela primeira vez em maio de 1891 numa convenção anual da Federação Nacional de Clubes Femininos. Em maio de 1893, foi exibida uma versão final no Instituto de Artes e Ciências, em Brooklyn. Em 1894 esta máquina já estava disseminada globalmente. Segundo este autor, os primeiros filmes do quinetoscópio foram lançados ao público em forma de vinhetas sem qualquer narrativa, com o tempo

¹ Thomas Alva Edson (1847-1931) foi um empresário que desenvolveu diversos dispositivos entre os quais a primeira câmara cinematográfica bem-sucedida.

máximo de 30 segundos protagonizadas por artistas de *vaudeville*². Foram exibidos filmes como “Blacksmiths at work” (Williamson, 1899), e também, o que se pensa ser o primeiro filme de terror, uma encenação da “Execução da Rainha Maria da Escócia” (Clark & Edison, 1895).

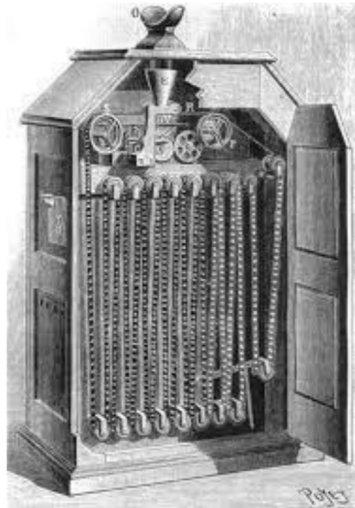


Figura 1 - Quinetoscópio

Apesar de Edison ter feito um trabalho brilhante nesta área, é importante mencionar um membro crucial da sua equipa, William Kennedy Laurie Dickson, que se juntou a Edison em 1883. Sendo o registo sonoro um dos seus principais interesses, Dickson e a sua equipa tentaram sincronizar som com a imagem. Em outubro de 1889 (3 anos e meio antes da apresentação do quinetoscópio em Brooklyn) produziu um filme com som fonográfico. Após esta tecnologia ter sido lançada, muitas outras se seguiram ao longo dos anos, alavancadas pelas potencialidades sonoras e narrativas que até então eram pioneiras, tais como o quinetofone, o gramofone e o fotografofone.

Em 1927, é exibido o primeiro filme com o diálogo e música sincronizados com a imagem: *The Jazz Singer* (Crosland & Zanuck, 1927). Apesar de não haver diálogo durante o filme todo é considerado o primeiro filme falado, popularmente conhecidos por *talkies*. Al Jolson foi compositor da banda sonora e deu a sua voz às músicas. Este filme foi um marco importante na evolução do cinema, pois

² Vaudeville foi um género de entretenimento predominante nos Estados Unidos no início dos anos 1880.

devido ao seu sucesso junto do público, o som sincronizado era agora algo a ser produzido.



Figura 2 - The Jazz Singer

No entanto nem todos os cineastas eram a favor desta tecnologia. Em 1928, Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin e Grigori Alexandrov publicaram uma declaração onde abordam o futuro do cinema e a possível queda que poderia existir com a inserção de sons naturais num filme.

“The dream of a sound film has come true [...]. At the same time we consider it a opportune to state a number of principal premises of a theoretical nature, for in the accounts of the invention it appears that this advance in films is being employed in an incorrect direction. Meanwhile, a misconception of the potentialities within this new technical discovery may not only hinder the development and perfection of the cinema as an art but also threaten to destroy all this present formal achievements” (Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov citado em Weis e Belton, 1985: 83)

Alguns autores designavam a montagem como a principal forma de se contar uma história, e que o uso de som de forma naturalista (i.e., sons reais tal como se ouviriam no mundo “real) iria destruir a cultura da montagem.

“...pois toda adesão do som à montagem visual aumentaria sua inércia como peça da montagem e aumentaria a independência de seu significado – e isso iaá indiscutivelmente acontecer em detrimento da montagem, operando em primeiro lugar não nas peças da montagem, mas em sua justaposição- (Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov citado em Weis e Belton, 1985:84)

Num capítulo do seu livro “On Film Technique” (1929), Pudovkin abordou o som no cinema e as polémicas dos filmes falados. Apesar de ter assinado o

manifesto de agosto de 1928, Pudovkin tinha uma visão diferente de Eisenstein. Ele defendia que a associação de um som a uma imagem não anularia obrigatoriamente o sentido da imagem, mas apenas modificaria a forma como a percebemos.

“A função que o som tem no filme é muito mais significativa do que a de uma imitação escrava do naturalismo; a primeira função do som é aumentar a expressividade potencial do conteúdo do filme” (Pudovkin citado em Weis e Belton, 1985:86)

Em 1930, e com alguma resistência de alguns artistas, grande parte dos filmes já eram sonorizados e com som sincronizado. Este processo foi algo demorado, pois era necessário equipar salas com o necessário equipamento de som. Esta inovação no cinema veio trazer novos postos de trabalho, assim como certas mudanças nas equipas já existentes. Para ser ator já não bastava ter uma boa aparência, mas também uma boa voz e dicção apropriadas para representar. Já que alguns atores do cinema mudo tinham sotaque ou uma má dicção, estas inovações vieram a resultar no despedimento dos mesmos.

Em 1940, surge o primeiro filme produzido com uma tecnologia chamada Fantasound, da Walt Disney. Eram utilizados 3 canais de áudio que correspondiam ao esquerdo, central e direito. Com esta tecnologia foi possível melhorar a experiência dos espetadores, pois eram imersos num universo sonoro nunca antes experienciado.

As primeiras consolas de mistura de som surgem nos anos 50. Estas permitiam modificar os níveis de 6 entradas diferentes e misturar os seus sinais áudio. Como afirma Altman, tal como citado por Weis e Belton, em 1951, 75% dos filmes em Hollywood eram gravados em suporte magnético (Weis & Belton, 1985). O som e a imagem eram tratados de forma separada, já que as possibilidades tecnológicas permitiam essa diferenciação e, portanto, um trabalho mais minucioso no som e na imagem. Passou a ser possível utilizar um número infinito de fontes sonoras, separar e misturar essas mesmas fontes e conseqüentemente, assim que as possibilidades técnicas de difusão em cada sala de cinema o permitiram, reproduzir em *stereo*. As equipas estavam agora livres de tomar

decisões pois não estavam limitados pelos locais de rodagem, podendo em pós-produção trabalhar no som.

Por fim, surge uma tecnologia que veio revolucionar a forma de como a audiência experiencia o cinema, a tecnologia *Dolby*. Ray Dolby nasceu em Oregon em 1933 e o seu fascínio pelo audiovisual aumentou quando trabalhou numa empresa de eletrónica chamada Ampex, tendo aí começado a trabalhar com *tape recorders*. Em 1956 estudou em Standford, tendo consequentemente recebido uma bolsa em física em 1961 da Universidade de Cambridge. Durante esse tempo fez trabalho de pesquisa na Faculdade de Pembroke, e foi esta ligação que permitiu criar o seu laboratório em Londres no ano de 1965. No ano em que funda a empresa, foi criado o Sistema de Som *Dolby*. Desde então todos os melhoramentos que existiram no som do cinema são creditados à *Dolby*, tal forte tem sido a sua influência.

Desde o *Dolby Stereo* ao *Dolby Surround*, técnicas hoje em dia clássicas, existem diversas formas de difundir som nas salas de cinema ou em casa, mas uma das tecnologias mais revolucionárias e mais recentes é o *Dolby Atmos*. Esta tecnologia foi desenvolvida para uso profissional, nomeadamente para o cinema. Agora é possível ficar completamente imersivo no filme. Esta tecnologia permite até 128 pistas áudio em simultâneo, além dos meta-dados de descrição de áudio espaciais associados. Cada pista áudio pode ser atribuída a um canal de áudio, a um formato ou a um “objeto”. Pelo facto de as salas estarem equipadas com altifalantes a toda a volta e por cima dos espetadores, é possível sentir uma tridimensionalidade ao ouvir um filme misturado em *Dolby Atmos*, tornando assim uma experiência única para o público.



Figura 3 - Dolby

Esta evolução tecnológica sonora tornou-se real devido ao facto de os realizadores e equipas de filmagem terem ambições de alcançar algo mais com as suas ideias, e de quererem melhorar a experiência do espetador ao visionar os seus projetos. Além disso houve também com um forte investimento na investigação tecnológica, que por sua vez, trouxe novas formas de trabalho e criou novos cargos nas equipas, nomeadamente na captura sonora e pós-produção.

2. Elementos do som num filme de ficção

Num filme típico de ficção, grande parte do som pode ser criado em pós-produção, tais como diálogos, sons ambiente, efeitos sonoros e música. Isto significa que o que ouvimos não passa apenas de uma representação psicoacústica que tem como objetivo criar um universo credível para o espetador. O som consegue impulsionar a força de uma cena sem que o espetador se perceba que está a ser conduzido para tal. Normalmente esses efeitos passam despercebidos. Seja com um tom de voz mais acentuado, a música que vai acelerando até ao ponto de explosão ou uma vibração que nos deixa arrepiados, estes elementos juntos pintam o quadro cinematográfico de forma a ser apreciado pela audiência.

2.1. Aspetos Técnicos

Abaixo são elencados os elementos e técnicas mais comuns relacionadas com som num filme de ficção e aspetos do seu trabalho técnico num contexto cinematográfico:

ADR (Automated Dialogue Replacement): Normalmente são gravados em estúdio posterior às filmagens em espaços exteriores. Por um lado, beneficia a qualidade de captura na voz, por outro, perde-se a força do acting da cena. Randy Thom afirma em *Designing a Movie For Sound* (1999) que normalmente os atores

e técnicos vão para estas sessões com a mentalidade de que o resultado será pior do que os takes realizados nas rodagens.

Efeitos sonoros: Sendo apenas uma porta a abrir ou o barulho do trânsito numa cidade, estes efeitos têm o objetivo de “colorir” a imagem de forma real. Já os efeitos especiais, tentam criar um “buildup” na cena ou explicar alguma mudança no estado de espírito numa personagem. Também servem como transições entre cenas.

Ambiente sonoro: Na maioria das vezes basta apenas um efeito sonoro para identificar o local de uma cena. Por exemplo, o som de um apito de um comboio é o suficiente para a audiência perceber que a cena se passa numa estação ou perto de uma linha.

Música: Esta conduz emocionalmente o espetador durante o filme. Muitas vezes passa despercebida até a um momento de grande tensão ou de mágoa. Existem músicas criadas propositadamente para uma cena e músicas pré-existentes que são utilizadas para o filme. Nos termos ingleses, *Scores* são normalmente instrumentais enquanto a *Soundtrack* elenca a seleção de músicas já existentes. Durante a narrativa, é raro a música ser interrompida (a menos que se pretenda algum efeito dramático). Também existem os *Hit Points*, que são utilizados nos momentos mais fortes da narrativa visual, ou para transitar entre cenas de uma forma suave. Um dos principais elementos musicais designa-se de *LeitMotif*, ou seja, um elemento musical que está associado a uma determinada personagem (se uma música está atribuída a uma personagem num filme, basta ser introduzida numa cena para o espetador se aperceber que a personagem irá aparecer).

2.2. Aspetos Criativos

De seguida, irei abordar estratégias mais ou menos convencionadas de trabalhar criativamente e emocionalmente os elementos acima mencionados:

Antecipação: É possível perceber o que irá aparecer na cena seguinte se momentos antes da transição se ouvir um som alusivo à imagem. Por exemplo, se

duas personagens estão em casa a combinar passear de carro e momentos antes da próxima cena se ouvir o motor do carro, conseguimos entender o que irá acontecer.

Fidelidade: Esta vertente corresponde à relação perfeita entre o som e a sua fonte. Imaginando uma cena onde duas pessoas estão a dialogar, o normal seria ouvir as suas vozes naturais. Mas se o realizador quiser colocar efeitos de *cartoon* para trazer algo cómico, já não se torna “natural”. Normalmente há alterações de fidelidade sonora quando se quer transmitir algo dramático ou cómico. Em *A Felicidade e Coisas Mórbidas* vemos a água com sangue a espalhar-se no chão, mas ouvimos as ondas do mar e um frango a ser degolado.

Volume: nos filmes, o volume é constantemente alterado durante as cenas. Podemos ter um plano geral da cidade de Nova Iorque onde o trânsito é barulhento e os barulhos citadinos são realçados, mas quando duas personagens entram em cena e começam a dialogar, todo este barulho torna-se secundário.

Seleção: Normalmente o cérebro humano está capacitado para filtrar e selecionar certos sons inconscientemente. Numa sala de aula, normalmente escutamos a voz do professor e esquecemos o barulho das cadeiras a arrastar, a caneta a escrever no caderno e os sons dos pássaros no exterior. No cinema não é diferente. Os técnicos de som selecionam o que é importante ouvir para que pareça tudo natural.

2.3. Aspetos Analíticos

Por fim, em termos analíticos, é possível classificar cada som ou conjunto de sons num filme da seguinte forma:

Som diegético: É o som perceptível pelas personagens em cena, tais como sons ambiente (pássaros, carros numa cidade, barulho num restaurante, etc), ou o diálogo entre personagens. Os sons diegéticos podem decorrer dentro do enquadramento visual (on screen) ou não (off screen).

Sons não-diegéticos: Universo sonoro que não é perceptível pelas personagens. Estes sons são importantes para o espectador perceber ou experienciar algo diferente numa cena; a narração, a música e os efeitos especiais são alguns exemplos de sons não diegéticos.

Sons meta diegéticos: Estes sons traduzem o imaginário de uma personagem e normalmente retrata o seu estado de espírito. Um dos exemplos mais conhecidos é no filme *BlackMail* (1929) de Alfred Hitchcock, onde a personagem Alice (Anny Oundra) após ter assassinado uma pessoa com uma faca na noite anterior, senta-se à mesa na loja dos seus pais e ouve uma senhora a falar sobre o tema. Após algum tempo a palavra *knife* é repetida na conversa e vai entrando na mente de Alice, que só consegue ouvir essa palavra. Isso reflete o estado de espírito perturbado da personagem.

Worldizing: Walter Murch é considerado um dos grandes *sound designers* da história do cinema muito por causa das suas técnicas e conceitos que serviram para inovar a arte de fazer som. Em 1973 durante as rodagens de *American Graffiti* (Lucas & Coppola) utilizou um processo a qual nomeou *worldizing*. Este processo consiste em pegar em qualquer som “seco” gravado em estúdio e reproduzi-lo num espaço totalmente diferente, onde volta a ser gravado com a acústica desse local. Mais tarde na edição, sincroniza-se as duas gravações e obtém-se uma versão com uma espécie de efeitos sonoros. Esta técnica veio beneficiar o cinema e a forma que o espaço é apresentado em termos sonoros. Em *Godfather* (Coppola & Rudy, 1972) na cena do casamento de Connie (Talia Shire), filha de Vito Corleone (Marlon Brando), esta técnica foi aplicada de uma forma muito bem conseguida, criando uma espécie de profundidade de campo. Ao ajustar os níveis nas diferentes pistas é possível simular a proximidade do som, podendo assim manipular o visual da forma pretendida. Quando as pessoas estão a dançar, o objetivo é ter a versão original para ter um som mais limpo, mas quando existem diálogos é preferível ter a versão gravada para “colorir” o espaço narrativo e evitar baixar o volume da música drasticamente.

George [Lucas] and I took the master track of the two-hour radio show with Wolfman Jack as DJ and played it back on a Nagra in a real space - a suburban backyard. I was fifty-or-so-feet away with a microphone recording that sound onto another Nagra, keeping it in sync and moving the

microphone kind of at random, back and forth, as George moved the speaker through 180 degrees. There were times when microphone and speaker were pointed right at each other, and there were other times when they were pointed in completely opposite directions. So that was a separate track. Then, we did that whole thing again. – (Walter Murch, s/d)

Este conceito foi algo bastante inovador para a época, pois na altura não existiam *softwares* que fossem capazes de reproduzir este efeito. Walter Murch foi experimentando consoante as necessidades pretendidas para cada filme e conseguiu retratar assim a primeira espécie de *reverb* no cinema.

Apesar desta técnica não ter sido utilizada durante as gravações de *A Felicidade e Coisas Mórbidas*, serviu de inspiração para a gravação e manipulação do som nos locais de filmagem.

O silêncio: O cinema é a única das sete artes que consegue reproduzir o silêncio e torná-lo perceptível aos espetadores. Quando nos referimos ao silêncio no cinema não estamos a falar de silêncio absoluto, até porque não é natural e raramente é utilizado, mas sim do *room tone* (mencionado no capítulo 4.1.). Apesar do seu volume ser pouco perceptível, a sua ausência causaria uma estranheza nos espetadores, pois não estão habituados a presenciar isso no seu quotidiano.

Bela Balazs (Weis & Belton, 1985) afirma que o silêncio cria profundidade no plano, o facto de poder cortar qualquer som circundante e priorizar um som distante causa essa ideia, pois a percepção de profundidade é dada através desse som distante, o que inconscientemente traduz numa sensação de silêncio na proximidade. Em contraste, é possível recriar a mesma sensação ao dar ênfase aos sons que normalmente estão presentes no dia-a-dia, mas que são quase inaudíveis, como o vento, as folhas a serem arrastadas pelo chão, etc.

Estes tipos de silêncios são bastante importantes no cinema pois irão realçar algo de importante no plano. Ao sonorizar uma cena correspondente aos componentes visuais mostrados e de seguida provocar um silêncio abrupto faz com que o espetador fique atento pois sabe que algo mudou. Se houver só um som a transitar para a próxima cena, esse manterá a sua importância e continuará a ser o foco no espetador, pois os seus níveis de ansiedade aumentaram com a

mudança abrupta na cena, deixando-os assim a esperar o inevitável ou o surpreendente.

3. Análise de Filmes

Neste capítulo irei abordar dois filmes que, apesar de nada terem a ver com as características narrativas de *A Felicidade e Coisas Mórbidas*, são exemplos da importância do som como um elemento narrativo desde o seu preenchimento na imagem ao estado de espírito das personagens e, por isso mesmo, serviram de pontos de referência para eu pensar o som em *A Felicidade e Coisas Mórbidas*.

3.1. A quiet place (Krasinski & Bay, 2018)

A Quiet Place veio revolucionar a forma de como os guiões são escritos e os filmes são vistos. Nos géneros de terror, o som sempre desempenhou um papel importante, seja nos efeitos arrepiantes, no silêncio que nos deixa ansiosos, ou no barulho que denuncia a localização do protagonista. Mas *A Quiet Place* elevou a fasquia quando tornou o som num elemento-chave da narrativa. O realizador John Krasinski afirmou numa entrevista que o *sound design* é a personagem principal do filme. Como referido no capítulo anterior, a maior parte dos argumentos são escritos sem pensar no som, sendo este um trabalho para ser realizado em pós-produção. Quando Scott Beck e Bryan Woods começaram a escrever o guião de *A Quiet Place* eles aperceberam-se do desafio que tinham pela frente.

“Writing a silent movie isn’t easy. You can’t use dialogue as a crutch. And you can’t bore the reader with blocks of description... This process forced us to take an unorthodox approach to screenwriting, in which we threw formatting styles to the wind” – (Bryan Woods and Scott Beck, 2018)

Num argumento as indicações sonoras normalmente aparecem na descrição da ação, ou em maiúsculas, mas Beck e Woods decidiram mudar o paradigma e elevar a sua escrita a outro nível, escrevendo desde palavras com diferentes tamanhos (para dar ênfase à tensão sentida pelas personagens) até uma palavra por página (para ditar o ritmo do filme). Nas primeiras duas páginas existem certas palavras e ações sublinhadas para evidenciar o silêncio nas cenas. Com isto entende-se que o silêncio desempenha um papel importante na vida desta família.

A traffic light up ahead turns yellow. John drives right through it.

JOHN
Nevermind. It's nothing.

A SPEEDING VAN CUTS THROUGH THE INTERSECTION AND BROADSIDES THEIR TRUCK WITH TREMENDOUS MOMENTUM --

SUDDENLY AND WITHOUT WARNING:

THE TRUCK FLIPS

END OVER END

CRASHING TO A VIOLENT STOP

A silent beat. Smoke billows from the hood. Glass shards litter the street.

John crawls out of the overturned pickup.

JOHN
NO NO

He pulls April out of the wreckage.

Figura 4 - Frame do guião de A Quiet Place

Um dos objetivos mais importantes na escrita de um guião é fazer com que o público sinta empatia para com as personagens, o mesmo para o *sound design*. Um dos *sound designers* de *A Quiet Place* Erik Aadahl refere numa entrevista que em todas as narrativas iremos querer experienciar o que as personagens estão a sentir de uma forma íntima, e que o som é uma das principais ferramentas que os cineastas têm para ajudar a criar essa experiência.

Como uma das protagonistas é surda é importante retratar certas partes do filme de acordo com essa incapacidade. E foi o que aconteceu. Em *A Quiet Place* o espectador é colocado no lugar de Regan (Millicent Simmonds) e em certos momentos existe uma quebra total no som. Logo nas cenas iniciais vemos a família a caminhar sobre uma ponte, e do nada, o brinquedo do seu irmão Beau (Cade Woodward) começa a emitir sons. Até aqui o espectador é presenciado com todos os sons presentes em cena, mas quando o plano passa para um *shot* em que dá a entender que é o ponto de vista de Regan a ver o pai a voltar para trás, o som é cortado. Esta cena é bastante forte pois na cabeça de Regan era um dia normal com a sua família e de repente vê o seu irmão a ser comido por um monstro que é atraído pelo som. Esta personagem é bastante amada pelo espectador, pois conseguem sentir as dificuldades de não ouvir num mundo onde esse é o elemento principal.

Mas é importante perceber a dinâmica do filme. O *sound designer* Ethan Van der Ryn explicou a dinâmica que se vive ao longo do filme. Ele menciona as *wavelengths* do filme e afirma que se o som ficar *flat*, a audiência começa a perder a tal experiência sonora, como se alguém os libertasse da cadeira. Se o som fosse reproduzido com o mesmo volume durante o filme todo, deixaria de haver momentos de tensão. Felizmente em *A Quiet Place* sempre que a tensão aumenta o som segue fiel, até que ambos explodem no momento certo. Mas nem nos momentos de maior tensão o som ou o enredo se mantém a 100%, isto serve para acalmar um pouco o espectador, mas ao mesmo tempo deixá-lo receoso porque algo está demasiado calmo.

Algo muito benéfico neste filme é a utilização do silêncio. Num capítulo do livro “*Soundscape: The School of Sound*” Mike Figgis aborda o silêncio completo e o seu fascínio por ele. Sempre foi um objetivo ter silêncio completo num filme, baixar os *faders* a zero e sair absolutamente nada das colunas. Sempre que tentava fazer isto, algum técnico de som dizia que não era possível, pois no cinema não existe silêncio. Aquilo que conhecemos por silêncio chama-se *room tone*, uma espécie de *white noise* a servir de som ambiente. O ser humano não está acostumado a ter completo silêncio, então utiliza-se esta técnica para parecer natural.

“There are two things you can’t do in film: one – never ever look into the lens, it’s too frightening for the audience, always have them look slightly to the left or slightly to the right. And the other thing you can never do is have silence.”- (Mike Figgis, 2003)

Há uma cena específica em *A Quiet Place* onde o silêncio desempenha um papel fulcral. As duas crianças estão dentro da carrinha e o aparelho auditivo de Regan começa a dar interferência e ela desliga-o. A audiência é surpreendida com silêncio total. Regan olha para o irmão e vê a sua cara de puro terror. O facto de existir imensos barulhos (gritos e o monstro a destruir o carro) mas o espectador não os ouvir é uma forma de sentir o que é estar no lugar de Regan. Esta cena é bastante forte muito por causa da performance de Noah Jupe mas também por existir o contraponto com o silêncio absoluto. Para o *sound designer* Erik Aadahl esta é a sua cena favorita e a experiência mais aterrorizadora que já experienciou. “I think the best movies are scripted with sound in mind”- (Erik Aadahl, 2018)

Esta abordagem não convencional de Scott Beck e Bryan Woods é um bom exemplo do que os argumentistas conseguem fazer quando escrevem com o som em mente. É possível criar uma ligação emocional entre espectador e personagem e haver uma empatia com a situação em que estas se encontram. No cinema, o som é mais eficaz quando é utilizado de forma dinâmica para criar momentos de contraste.

3.2. All is Lost (Chandor & Elwes, 2013)

All is Lost (2013) é um drama realizado por Jeffrey McDonald Chandor e o único protagonista é Robert Redford. Este filme tem apenas 51 palavras faladas. O filme começa com o *flash-forward* de um homem a narrar uma carta para os seus entes queridos. Oito dias antes o homem acorda com um contentor a bater no seu barco. Com o seu equipamento de navegação e rádio estragados, veleja pelo oceano na esperança de encontrar terra.

O *supervising sound editor* Steve Boeddeker explica numa entrevista que desde o início o realizador J. C. Chandor mostrava um enorme interesse no som e

que o filme iria ser gravado de forma que o espetador conseguisse estar no ponto de vista do protagonista e que queria retratar essa mesma perspetiva do ponto sonoro. A primeira coisa que é apresentada ao espetador são sons pacíficos como se a audiência fosse embalada. De repente há um som estrondoso que abala a sala, um contentor vai contra o barco e a água começa a entrar no mesmo. Este som foi propositadamente exagerado de forma a criar um elemento dramático e começar aí o ponto de vista sentimental da personagem.

O artista explica também que trataram o barco como uma segunda personagem, estando as duas juntas no mundo exterior (oceano). A maior parte dos sons que o barco faz são de elementos não visíveis no ecrã, desde a água a bater na lateral do barco, às cordas a roçar no metal, criando assim um universo sonoro envolvente em todos os aspetos. É necessário retratar o real, portanto era difícil usar efeitos sonoros que não justificassem o absurdo.

Uma das maneiras pensadas para criar tensão foi selecionar os sons que normalmente seriam altos, como o bote salva-vidas, e baixar o seu volume para que o espetador mal consiga ouvir. Este método dá a entender que a tempestade é bastante perigosa e ao mesmo tempo obriga a audiência a inclinar-se das cadeiras e ir buscar esses sons.

Como este filme é ausente de diálogos o departamento de som focou-se em aspetos sonoros que normalmente são secundários, como respiração, passos e grunhidos, e transformaram-nos em sons cruciais.



Figura 5 - Frame do Filme All is Lost

À semelhança de *A Felicidade e Coisas Mórbidas* o filme pretende colocar o espectador no lugar do protagonista, portanto a música do filme teria que ser adequada ao seu estado de espírito. O compositor Alex Ebert menciona que quando viu o filme pela primeira vez sem música achou que estava perfeito, pois sentia-se na pele da personagem e adorava a sensação de estar preso no meio do nada. Ao compor a primeira versão no piano, notou que o seu tempo não fluía com a imagem. Então decidiu alongar a música para não ter tempos, mas sim para acompanhar a imagem.

Como em todas as narrativas do cinema existem evoluções nas personagens, em *All is Lost* não é diferente. Não é muito comum ter um objeto como personagem, mas este filme incorpora uma bastante importante para o desenrolar da ação. O barco vai mudando o seu aspeto e é notório a partir dos sons emitidos. Começam como sons limpos e depois já se começam a ouvir sons que a equipa de som acha importante para a narrativa. Os pequenos sons começam a ficar mais altos e em momentos de silêncio e calma ouve-se o barco a “falar” de forma clara.

4. Conclusão

O *sound design* é uma ferramenta bastante importante na narrativa cinematográfica porque tem a vantagem de se camuflar e enriquecer a experiência cinematográfica do espectador. Os *sound designers* conseguem ter várias sugestões que podem moldar o argumento ao longo do processo criativo, mas raramente têm a oportunidade de o demonstrar porque o aspeto visual é prioritário. Para alterar este ideal, Randy Thom sugere que o *sound design* não pode ser algo que acontece apenas em pós-produção. É necessário que as ideias sejam implementadas no início do projeto, e que se adaptem até à última fase. Nas palavras do próprio “Great sound design in film cannot be applied cosmetically; it

must be built into the basic structure of the movie, beginning with the screenwriter. (Thom, 2019). Existem alguns realizadores que seguiram esta linha de pensamento tais como Orson Welles, Alfred Hitchcock, Martin Scorsese e Francis Coppola.

PARTE II

1. O som em *A Felicidade e Coisas Mórbidas*

Consideramos o cinema uma arte audiovisual, e da mesma forma que construímos os elementos visuais na narrativa, o som em *A Felicidade e Coisas Mórbidas* vem complementar essa ideia e acrescentar ainda algo que não se vê, isto é, o som irá aproveitar-se dos elementos diegéticos presentes na imagem para explicar o ponto de vista psicológico das personagens.

O som e a imagem irão funcionar como uma espécie de dança, onde um acompanha o outro ao longo do filme. Foi pressuposto desde o início do processo de criação que o som em *A Felicidade e Coisas Mórbidas* iria ser 50 por cento do filme, permitindo assim ao espectador entender e mergulhar no universo narrativo.

Sound is 50 per cent of a film, at least. In some scenes it's almost 100 per cent. It's the thing that can add so much emotion to a film. It's a thing that can add all the mood and create a larger world. It sets the tone and it moves things. Sound is a great "pull" into a different world. And it as to work with the picture – but without it you've lost half the film" (Lynch, 2003: 52).

1.1. Nota artística da realizadora

O filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas* é uma reflexão sobre a morte. Nele coabitam diversos instantes de memórias e recordações da ideia e do medo que desenvolvemos da nossa própria morte.

O filme não apresenta uma narrativa linear, muito menos convencional. No entanto, apresenta diversos elementos que de um modo universal nos ligam diretamente à ideia de morrer. Por exemplo estão os animais mortos, o guarda-roupa negro da equipa de rodagem, a velha, e mais metaforicamente a profundidade de campo presente em diversos planos.

A discussão em torno daquilo que haveria de ser o som do filme levou vários meses, e foi sofrendo diversas alterações, principalmente, e à medida que as imagens iam surgindo e o filme passava do papel para a sua edição. Numa fase mais madura e depois de várias versões do filme, concluímos que o som do filme se deveria aproximar a uma estética **minimalista**, por minimalista quero dizer que o filme não teria grande variação nos sons ambiente e no volume. Se inicialmente consideramos, inclusive, a utilização de som totalmente assíncrono, abandonamos essa ideia assim que nos apercebemos da força e poder das imagens.

Com uma narrativa verdadeiramente ambígua, achamos que o som do filme não deveria gerar ambiguidade adicional. Nesse sentido procuramos que o som fosse dando suporte à narrativa sem perder a sua identidade e autonomia. Começamos por uma **breve sensação de conto de fadas**, como se de uma fábula se tratasse para no decorrer do filme **irmos deixando de ouvir música** e sermos confrontado com o som ambiente cada vez mais horripilante à medida que nos vamos aproximando do mar, até a Margarida efetivamente entrar nele.

Com a suposta morte da personagem, o filme vai integrando algum silêncio até entrarmos na igreja e no funeral.

1.2. Inspirações da realizadora Débora Gonçalves

Uma das principais inspirações da realizadora Débora Gonçalves para a criação e realização deste filme foi o realizador Roy Andersson.

Andersson, nasceu na Suécia em 1943, durante a segunda guerra mundial. A difícil infância vivida nesses tempos horrendos são o que marca vigorosamente

o seu estilo cinematográfico. Portador de uma personalidade melancólica, Andersson evoca nos seus filmes uma estética quase perfeita em termos de composição do plano. Cada *frame* é pensado meticulosamente e o seu estilo narrativo não convencional procura criticar a sociedade nórdica de uma maneira cómica.

No filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas*, a equipa procurou honrar este artista, adotando certos métodos usados por ele. O filme não segue uma narrativa linear, funciona antes como uma espécie de viagem entre o real e o sonho. O uso de planos fixos é um dos pontos principais de Andersson, onde as personagens entram e saem do quadro, tendo o cuidado de manter uma certa distância das personagens. O facto de trabalhar com não atores foi um desafio importante na construção deste filme, pois dá aos espetadores a oportunidade de experienciar o real e, ao mesmo tempo, com o uso de planos longos, transmitir a sensação de “viver”.

De uma forma geral o objetivo deste filme é poder explorar a definição da morte pensada por cada membro da equipa e retratá-la de uma forma poética, afastando-se assim da vertente comercial.

1.3. Pensar o som do filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas*: diálogos com a Realização

Neste capítulo irei focar-me essencialmente no método de trabalho implementado no filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas* inspirado em vários artistas da área do som. Aqui verifica-se a forma como esse modelo influencia todo o processo de produção do filme relativamente ao departamento do som.

Foi importante incluir toda a equipa no processo criativo do filme, principalmente a componente sonora, pois foi crucial para mim perceber as necessidades da realizadora em relação à narrativa pretendida, mas também poder definir o tipo de som que moldará o filme e as personagens.

Randy Thom (2018) quando questionado numa entrevista acerca do que é um *sound designer* e qual é o papel que desempenham num filme, afirma que num mundo ideal o papel do *sound designer* é auxiliar o realizador a descobrir como é que o filme deve soar. Normalmente os realizadores têm uma vaga noção do som que pretendem, mas é necessário haver várias etapas de experimentação até atingir o patamar pretendido. Todos os filmes têm um aspeto visual e sonoro único e é necessário questionar-se sobre o estilo pretendido. Este autor explica também na sua publicação online *Designing a Movie For Sound* (1998) no website Filmsound.org que deseja o mesmo estatuto entre os diversos departamentos artísticos no processo de criação da história. Este método de trabalho era utilizado por Walter Murch, Ben Burt, George Lucas e Francis Ford Coppola na American Zoetrope e em filmes como *Apocalypse Now* (Coppola & Coppola, 1979) e *Star Wars* (Lucas & Lucas, 1977). Estes dois últimos viam o som como um elemento poderoso no filme e incluíam-no desde a pré-produção, onde desenvolviam a história, até à pós-produção. O som deixava assim de ser algo secundário no cinema.

Baseado neste método de trabalho apresentado anteriormente, questionei a realizadora sobre qual o papel do som no filme, e que tipo de som imaginava para a narrativa. A cooperação entre Realizador e Designer de Som na fase inicial do argumento é algo recorrente na história do cinema. Esta colaboração permite melhorar todo o universo sonoro narrativo e serve de exemplo para a minha abordagem na fase de pré-produção do filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas*. Ao longo do processo de produção, o *Sound Designer* aconselha e dá feedback acerca de todas as escolhas tomadas pela equipa de forma a poder influenciar positivamente a visão imaginada para o filme.

"Designing your sound (...) should be no less experimental and no less influenced by process. When we begin to imagine a scene, the first few sounds that come to mind will usually be "appropriate" in a general way, but not very deeply connected to what is really happening dramatically". (Randy Thom, s/d)

Normalmente os locais são escolhidos em função da ideia visualizada pela Realizadora, mas por vezes a componente sonora torna impossível escolher certos locais, e é aí que os meus comentários foram importantes. Como se trata de um filme utópico, todo o ambiente envolvente em *A Felicidade e Coisas Mórbidas* irá retratar algo entre o sonho e real, mas também o estado de espírito das personagens.

Contrariamente ao que se tinha planeado inicialmente, este filme está ausente de diálogos e de uma voz narrativa para conduzir o espetador, estando agora dependente da componente visual e sonora para “explicar” a narrativa. Normalmente o meu método de trabalho é semelhante ao método de trabalho do realizador Quentin Tarantino e do seu *sound mixer* Mark Ulano, onde estes gravam todos os diálogos nas rodagens, evitando assim a perda de qualidade na representação do ator.

“We never replaced a single word of dialogue that we recorded on production. He’s committed to using the work that happens on the set: the performances that happen there are essential for the way he wants people to experience his films. In my world, that’s a dream scenario.” - (Mark Ulano, 2015)

Mas como em *A Felicidade e Coisas Mórbidas* seriam “não atores” a contracenar, seria benéfico contemplar a técnica de *ADR* para todos os diálogos e narração. Esta mudança veio trazer algumas facilidades ao departamento de som, pois sem a preocupação em mente de gravar diálogos com boa qualidade num local difícil para esse efeito, seria mais fácil focar noutros pontos-chave do filme.

Randy Thom (2019) no seu blog coloca-nos as seguintes questões: “Escolham uma personagem do vosso guião. O que é que nós podemos criar para ela ouvir que nos dirá algo sobre ela? Como é que a perceção desse som, ou a memória desse som mudará ao longo da narrativa?”

Estas questões sobre como será o universo sonoro das personagens e como podem replicar o seu estado de espírito ao longo da narrativa, servem como pilar na construção sonora para o filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas*, pois é necessário perceber como cada personagem entende o espaço onde está inserido. Como se trata de uma espécie de ensaio visual, em *A Felicidade e Coisas Mórbidas*

são atribuídos sons específicos para os diferentes grupos. A acústica e o tipo de espaço em que cada uma se insere são diferentes, sendo que a sua percepção do mesmo espaço se torna diferente consoante o estado de espírito de diferentes personagens. Para este trabalho sonoro sobre acústica e espaços acústicos, foi importante a pesquisa que desenvolvi sobre *Worldizing* abordado no **sub-capítulo 3.3**.

2. Aspetos da Pós-Produção do filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas*

Com a chegada do som nos finais dos anos 20 começaram a ser levantadas questões acerca da função do som no cinema, e se este iria beneficiar ou prejudicar. Surgiu então o termo de **contraponto** para definir a noção do filme sonoro como um cinema livre de redundância, onde o som e imagem iriam surgir como duas faixas independentes de cada uma. (Chion, 2011:35)

If there exists something one can call audiovisual counterpoint, it occurs under conditions quite different from musical counterpoint. The latter exclusively uses notes all the same raw material while sound and image fall into different sensory categories. – (Michel Chion, 2011)

2.1. Harmonia ou contraponto?

Apesar de se executar em condições diferentes das inspirações da música clássica ocidental que entendia contraponto como o modo de composição das várias vozes musicais seguidas, no seu desenrolar horizontal, coincidindo com as outras vozes individualizadas; já a harmonia é vista como o ponto vertical que envolve uma ligação de cada nota às outras notas ouvidas simultaneamente. Este pensamento serviu de princípio para a ideia do uso do contraponto sonoro onde o som no filme era visto como uma “voz” sem estar obrigatoriamente relacionada com a outra “voz” (imagem).

The first experimental work with sound must be directed along the line of its distinct non-synchronization with the visual images. And only such an attack will give the necessary palpability

which will later lead to the creation- of an orchestral counterpoint of visual and aural images. – (Pudovkin, Alexadrov e Eisentstein, 1928)

Como mencionado no capítulo 2, cineastas como Pudovkin, Alexadrov e Eisentstein manifestaram-se contra esta nova visão, e num manifesto escrito em 1928, afirmavam que eram contra a consonância audiovisual e defendiam que a montagem era o pilar do cinema.

Estes dois conceitos serviram de base para o desenvolvimento sonoro de *A Felicidade e Coisas Mórbidas*. Desde a fase de pré-produção que ficou esclarecido que o som seria uma parte fundamental na compreensão do universo narrativo. A viagem entre o real e o sonho é algo constante ao longo do filme, e por isso, é necessário o aspeto sonoro na ligação entre ambos.

Aqui procura-se tanto uma dissonância como uma consonância audiovisual. Apesar de haver uma relação entre as duas vozes (som e imagem) em várias cenas do filme, existem também certos momentos onde o som não é síncrono, mas também não está relacionado com a imagem com o objetivo de apresentar outro significado. Este ensaio visual não contém uma narrativa linear, portanto a montagem torna-se um ponto fundamental na construção do filme.

2.2. Exemplos

A construção sonora de *A Felicidade e Coisas Mórbidas* é baseada no estado de espírito mental das diversas personagens que aparecem ao longo da narrativa, juntamente com o espaço envolvente. A liberdade sonora e a falta de coerência com a imagem era um dos pontos importantes elencados durante a pré-produção deste filme, pois cada elemento da equipa tem um ponto de vista diferente acerca da temática abordada. Tentei usar alguns efeitos sonoros como uma espécie de *leitmotif* para conseguir avisar o espetador que se fala sobre a morte, mas também para retratar o sonho.

2.2.1. Água do balde



Figura 6 - Frame do Filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas*

A água é um elemento recorrente em *A Felicidade e Coisas Mórbidas* com diversos significados. Nesta cena vemos a água ensanguentada, mas ouvimos o som das ondas juntamente com o frango a ser degolado. Nesta cena pretende-se retratar o cadáver da realizadora na cena inicial, criando assim um presságio sobre o desfecho da mesma e ao mesmo tempo, criar um contraste de pânico juntamente com a sensação de paz que a morte traz.

2.2.2. Frango



Figura 7 - Frame do Filme a Felicidade e Coisas Mórbidas

O frango funciona como uma espécie de comparação à realizadora. O ser humano é retratado como um animal e nesta cena vemos o frango a ser partido em vários pedaços. Durante esta cena, é possível ouvir um cão a ladrar enquanto a Dona Graciosa corta o frango. O latir do cão significa que algo perigoso está para acontecer. Como o cão tem um significado protetor para o ser humano, quando este ladra significa que ele pode estar em perigo. Esta cena funciona como um contraste relativamente à cena anterior, pois vemos o sangue do frango (corpo da realizadora) juntamente com o som do mar (morte/paz), em contraste com a dureza das imagens do frango a ser cortado (corpo da realizadora) e do latir do cão (possibilidade de perigo).

2.2.3. Cacarejar dos galos



Figura 8 - Frame do Filme a Felicidade e Coisas Móbidas

O som dos galos foi utilizado propositadamente com o objetivo de retratar os seres humanos durante o filme. A sua expressividade de sentimentos é notória nesta cena através do som. O primeiro frango (realizadora) está dentro da panela que está a ser cozinhado (chamas), e o espaço narrativo é complementado com efeitos sonoros típicos de ambientes rurais. Durante este plano é possível ouvir uns galos a cacarejar, com isto, tento dar a entender que estes sons retratam a equipa de filmagem que chora a morte da realizadora. Esta ideia é complementada com o plano seguinte onde a equipa aparece vestida de preto a almoçar, sem qualquer expressão nos seus rostos.

2.2.4. Roupa a secar



Figura 9 - Frame do Filme a Felicidade e Coisas Móbidas

A praia é um local recorrente durante a narrativa de *A Felicidade e Coisas Móbidas* e funciona como uma balança no estado de espírito de todas as personagens. Enquanto as personagens rurais mostram que este sítio faz parte do seu quotidiano, mas também funciona como ponte entre a vida e a morte para as outras duas personagens (Realizadora e Marilena). Na cena 9 Vemos Graciosa e Valentina a estender a roupa e o que se ouve é simplesmente o som da praia num dia ventoso. Já na cena 20, após a morte de Marilena é possível voltar a ver um plano da roupa estendida ao vento, mas desta vez ouve-se bandeiras ao vento. Esta cena funciona como uma espécie de metáfora para a rendição de Marilena e a sua passagem para o além através do mar.

A partir destes três exemplos verifica-se um certo distanciamento na coerência sonora em relação à imagem com o objetivo de desenvolver o estado psicológico das personagens que vivem num limbo entre o real e irreal. Ao mesmo tempo é notório uma certa consonância audiovisual entre som e imagem no universo onde as personagens se encontram.

Desenvolver uma história a partir do som faz com que o público esteja menos atento ao que se passa. Na maior parte dos filmes o som está lá apenas por uma questão de realidade e conforto, deixando a imagem guiar o espectador. Mas quando o som apresentado não é normalmente associado à imagem no ecrã, fará com que o público preste atenção às possíveis mudanças e que realmente veja o filme.

The disadvantage of doing a story through sound cues is that the audience is less aware of what's happening. Sound has the peculiarity of seeming to simply be there and not to have been placed there by the filmmakers. The bell in the background or the freeway or the creaking stair, all of those little sounds that happen are in fact all placed there by the filmmakers very deliberately and chosen to be that and not something else. When an audience looks at the film, if the film is working, they simply accept all of that as a given whereas an image, by its nature, is more present in kind of a confrontational way. It says 'Here I am, do you like me or not?' whereas sound can insinuate itself into your thinking without you being aware of it. It's kind of like what happens if the alarm clock goes off while you're sleeping: you incorporate that sound into your story. Versions of that are happening all the time in films—or at least in films that make a creative use of sound. – (Walter Murch, s/d)

2.3. O Design de Som de *A Felicidade e Coisas Mórbidas*

O *design* sonoro de *A Felicidade e Coisas Mórbidas* surgiu de uma combinação de teorias da equipa sobre a temática abordada. Cada elemento deixou claro o que significava a morte para si, e com isso, foi criado um universo com base nas suas opiniões. A maior parte dos sons ambiente e dos efeitos sonoros foram gravados no locais de filmagens para manter uma coesão com o meio escolhido. No entanto existem alguns sons que foram trabalhados em pós-produção, tais como os sinos da igreja e as bandeiras ao vento.

O princípio deste filme não é manter uma total coerência sonora ao longo da narrativa. Baseado em métodos mencionados anteriormente, o som foi trabalhado para servir de ponte para as sensações e estado de espírito das personagens. Para uma maior eficácia na procura da transmissão dessa ideia foi necessário pensar numa montagem eficaz, mas livre, tendo o som a função de unir

todos os planos de forma coerente. Como se trata de um ensaio visual é necessário entender que o filme terá um significado bastante pessoal para cada um dos espectadores. O design de som foi tido em conta a pensar nesse mesmo aspeto e foi pensado de uma forma bastante livre.

A componente musical também seguiu os ideais implementados neste projeto. Com um ritmo lento, a música enalta a imagem e ao mesmo tempo une-se ao som para criar um ambiente único. O *Designer* de Som não teve envolvido no processo de criação e escolha das músicas escolhidas para este filme, apesar de ter sugerido e concordado com os temas escolhidos desde uma fase inicial.

No início do filme é apresentada a vertente sonora antes da visual através de um som ambiente calmo e vivo juntamente com a música, em contraste com o final do filme, onde se verifica um ambiente mais sombrio juntamente com a música. O contraste entre sonho e realidade é posto em causa desde o início sem o espectador ter visto um único *frame* e cria-se um paralelismo e a completação de um ciclo, o da vida. O som do ambiente nas duas primeiras cenas trabalha sensorialmente a ideia de paz e calma, contrastando com a imagem da Realizadora morta na segunda cena, causando assim o primeiro choque visual no espectador.



Figura 10 - Frame do filme A Felicidade e Coisas Mórbridas



Figura 11 - Frame do filme A Felicidade e Coisas Mórbridas

3. Conclusão

Com a elaboração deste ensaio pretende-se analisar e explicar o uso de várias técnicas utilizadas por diversos artistas da área do som na realização do filme *A Felicidade e Coisas Mórbidas*, bem como uma breve menção da história do som no cinema. Como referido na introdução, o interesse pelo som surgiu de uma forma inesperada, mas rapidamente se tornou numa enorme paixão. A possibilidade de criar um universo totalmente submerso e despertar sensações únicas no espetador é o sonho de qualquer artista, e tendo as ferramentas para realizar esse projeto não há limitações para a criatividade de uma equipa.

O som de *A Felicidade e Coisas Mórbidas* foi idealizada com base nos pressupostos de manter uma liberdade sonora para que a mente do espetador pudesse tirar as suas próprias conclusões. A criação sonora é bastante real ao longo do filme, uma forma que utilizei para retratar o sonho foi a colocação de sons reais e ouvidos no dia-a-dia para transmitir a sensação de sonho lúcido.

Juntamente com a Realizadora fui desenvolvendo um trabalho a pensar sempre na temática, onde ia apresentando diversas bibliotecas sonoras que tinha gravado anteriormente ou guardadas na minha biblioteca de sons. Tentei fazer uma reflexão e perceber o que a morte significava para mim, e ao mesmo tempo, teorizar sobre a “morte sonhada”, isto é, se o que vivemos realmente não passa de um sonho e a morte é o despertar. Durante as gravações tive a oportunidade de experienciar uma rodagem mais profissional, onde a equipa teve que se deslocar e ficar junta durante dias. Consegui gravar em locais novos e experimentar várias técnicas de captação de som e materiais de som que nunca tinha usado anteriormente. Isto resultou numa nova forma de estar durante as rodagens e fez com que valorizasse o trabalho com equipas pequenas.

No futuro gostaria de prosseguir na área do audiovisual, com o sonho de abrir uma produtora onde me dedicaria a publicidade e música.

4. Bibliografia

10 claves sobre Roy Andersson | Filmin. (2020). [Video]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ZfAJZ54rbSs&t=1s>

Alexandrov, G., Eisenstein, S.M. & Pudovkin, V. (2014) A Statement on Sound (USSR, 1928), MacKenzie, S. (ed.) *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: A Critical Anthology*, Berkeley: University of California Press.

Bordwell, D. & Thompson, K. (1985) Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema, Belton, J. & Weis, E. (ed.) *Film Sound: Theory and Practice*, Nova Iorque, Columbia University Press.

Chion, M. (2011) *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema*, Trad. P.E. Duarte, Lisboa: Edições Texto & Grafia.

Designing for sound by Randy Thom. Retrieved 17 July 2021, from http://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm

How The Sound Effects In 'A Quiet Place' Were Made | Movies Insider. (2018). [Video]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=WnozP8OWeik&list=LL&index=11>

Lynch, D. (2003) Action and Reaction, Freeman, D. & Sider, J & Sider, L. (ed) *Soundscape: The School of Sound Lectures 1998-2001*, Londres: Wallflower Press.

More Confessions Of A Sound Designer. Retrieved 27 September 2021, from <http://www.filmsound.org/randythom/confess2.html>

MovieMaker Magazine | HOP Volume 2, Issue #1 | Editor/Sound Designer Walter Murch. Retrieved 15 July 2021, from

<http://web.archive.org/web/20040405141023/http://www.moviemaker.com/hop/09/editing2.html>

Not Replacing A Single Word In Post-Production - Production Sound Mixer Mark Ulano Full Interview. (2015). [Image]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=5FOmDtJDa2Q>

Pudovkin, V. I. (1949). *Film technique and Film acting: The cinema writings of V.I. Pudovkin*. New York: Lear

Retrieved 16 April 2021, from <https://www.scriptslug.com/assets/scripts/a-quiet-place-2018.pdf>

Screenwriting For Sound. Retrieved 19 July 2021, from <https://randythomblog.wpcomstaging.com/2019/04/11/screenwriting-for-sound/>

SoundWorks Collection: The Sound of All is Lost. (2016). [Image]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Qp5y3kE3P9o&t=630s>

Um Lugar Silencioso – Contando uma estória com sons. (2018). [Video]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=T-s81-Wl2v0>

Walter Murch Articles. Retrieved 15 July 2021, from <http://www.filmsound.org/murch/murch.htm>

Weis, E. & Belton, J. (1985). *Film Sound*. New York: Columbia University Press.

5. Filmografia

Crosland, A. & Silvers, L. (1927) *THE JAZZ SINGER*. USA.

Chandor, J. (2013). *All is Lost* [Film].

Coppola, F. F. (1972). *The Godfather*. Paramount Pictures.

Coppola, F. F. (1979). *Apocalypse Now*. United Artists.

Lucas, G. (1977). *Star Wars Episode IV A New Hope* [DVD]. America.

Krasinski, J. (2018). *A Quiet Place*. Paramount Pictures.

Anexo

Link com o filme e conteúdos promocionais

https://ipppt-my.sharepoint.com/personal/9150320_esmad_ipp_pt/_layouts/15/onedrive.aspx?originalPath=aHR0cHM6Ly9pcHBwdC1teS5zaGFyZXBvaW50LmNvbS86ZjovZy9wZXJzb25hbC85MTUwMzlwX2VzbWfkX2lwcF9wdC9Fdk84ZnN2VkFlWkpXVDRoMnBtZWlGSUItSmxuTGtUc09IMmowNUya3V5V3F3P3J0aWl1PXlldnBfX2lEMlVn&id=%2Fpersonal%2F9150320%5Fesmad%5Fipp%5Fpt%2FDocuments