

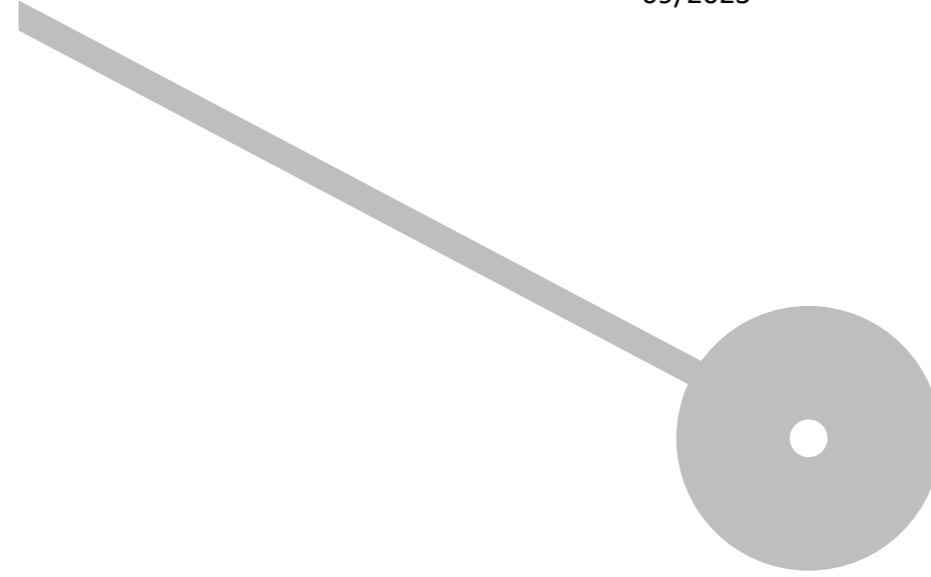
**Estágio na Produtora Filmesdamente: O
Som e o Silêncio no Sound Design**
Marco António Moreira Vieira

09/2023

Marco António Moreira Vieira. Estágio na Produtora Filmesdamente: O Som e o
Silêncio no Sound Design

**Estágio na Produtora
Filmesdamente: O Som e o
Silêncio no Sound Design**
Marco António Moreira Vieira

09/2023



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Marco António Moreira Vieira

**Estágio na Produtora Filmesdamente:
O Som e o Silêncio no *Sound Design***

Relatório de Estágio
Mestrado em Comunicação Audiovisual
Orientação: Professor Marco Oliveira

Vila do Conde, Setembro de 2023
Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Marco António Moreira Vieira

**Estágio na Produtora Filmesdamente:
O Som e o Silêncio no *Sound Design***

Relatório de Estágio
Mestrado em Comunicação Audiovisual
Orientação: Professor Marco Oliveira

Vila do Conde, Setembro de 2023

Marco António Moreira Vieira

**Estágio na Produtora Filmesdamente:
O Som e o Silêncio no *Sound Design***

Relatório de Estágio
Mestrado em Comunicação Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor Filipe Cunha Monteiro Lopes

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Professor Marco Oliveira

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof. Doutor José Vasco Carvalho

Universidade Católica Portuguesa

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradecer ao meu orientador, Marco Oliveira, pela atenção e apoio durante o período de estágio e posterior ao estágio, pelas conversas inteligentes e produtivas que contribuíram para receber e oferecer conhecimento tendo em foco a conclusão deste relatório e do meu percurso académico.

Ao Victor Santos, Coordenador de Estágio na Filmesdamente, pela receção, pela amizade, pelas conversas intermináveis sobre cinema, pelo profissionalismo, pela atenção e respeito. Contribuindo para um excelente tempo enquanto estagiário.

À equipa FILMESDAMENTE que foi durante 5 meses uma segunda casa, que me recebeu de braços abertos, com muita humildade, amizade e uma entreatajuda muito saudável. Agradecer todos os *inputs* que me foram dados, a confiança depositada, o respeito e amizade, desde as idas ao café, almoços juntos e tudo o resto, uma autêntica família, uma equipa com pessoas muito talentosas a quem guardo votos de muita sorte e felicidade no seu futuro.

Ao David Arrepia, companheiro estagiário de som, com quem partilhei e recebi conhecimento. Fomos cumprindo com toda a competência possível a tudo o que nos foi pedido. A produtora não tem nenhum especialista em som que nos orientasse durante o nosso período de estágio, o que fez com que a entreatajuda e comunicação fosse constante, criando uma forte amizade!

À ESMAD e professores, por toda a ajuda e apoio disponibilizado sempre que necessário, pela boa disposição, pelo ensino e partilha de conhecimento, a todos um Obrigado.

Aos colegas de turma por partilharem as mesmas alegrias e frustrações conformadas nestes dois anos.

Aos meus pais, por todo o apoio que me deram durante todo o meu percurso universitário, não há palavras para demonstrar o quão grato estou para com eles! São Inigualáveis.

Aos meus amigos Rogério Lopes e José Alves que de maneiras distintas conseguiam dar-me confiança nos dias que estava mais em baixo e eram capazes de me proporcionar momentos de lazer de modo a poder fazer uma pequena e saudável pausa durante o processo de escrita e estágio.

Agradecer, imenso, à Bárbara Fernandes, que nunca me deixou ficar desmotivado durante o mestrado e período de estágio, que me deu apoio, motivação e amor, naquele que, a nível académico, foi o ano mais atribulado. Sem ela, não teria sido capaz de ultrapassar.

À minha avó, Maria de Lurdes que apesar do Alzheimer, da falta de capacidade de andar e falar, foi e sempre será o meu ponto de abrigo, uma verdadeira fonte de amor e inspiração que apenas a sua presença traz felicidade e luz à minha vida.

E por fim, agradecer à minha tia Maria do Céu, que apesar de já não estar entre nós, o mestrado sempre foi um objetivo que ela queria ter visto eu cumprir, e eu sei que sempre lutou e desejou por aquilo que me fizesse mais feliz. Um ETERNO obrigado para ela.

RESUMO

O Som tem uma preponderância enorme no cinema. É capaz de transmitir sentimentos e emoções em todos os géneros cinematográficos existentes, com a sua ponderada utilização, mas também com a sua ausência. O uso de silêncio é algo muito relativo, pois em momento algum há verdadeiramente ausência de som. Quando todos os sons exteriores desaparecem, é possível ouvir todos os outros sons que são mais impercetíveis, como por exemplo, o som do batimento cardíaco ou da respiração.

Cabe ao *Sound Designer* criar as paisagens e atmosferas sonoras representativas de cada género cinematográfico, seja Drama, Ação, Terror ou Documentário. Para isso conta com a ajuda de cinco elementos: Som Ambiente, *Foley*, *Sound Effects* ou Efeitos sonoros, *Voice-over* e Música. Todos esses elementos são fundamentais para a construção sonora de uma obra cinematográfica, seja num ambiente de cinema ficcional, documental ou até mesmo em filmes publicitários. Nestes últimos há uma maior abundância do uso da produção musical, onde em alguns casos o uso de todos os elementos fundamentais do *sound design* não é estritamente necessário. O contraste sonoro é necessário nos diferentes tipos de projetos audiovisuais. O adequado uso do silêncio num projeto cinematográfico permite ao espectador uma maior reflexão e intimidade com as personagens. Cria uma ponte, que ao ser atravessada, conecta a audiência ao mundo criado que é visível no ecrã, deixando-nos numa espécie de transe capaz de transmitir a maior variedade de sentimentos desejada.

Palavras-chave: Som; Cinema; *Sound Design*, *Foley*

ABSTRACT

Sound has an enormous preponderance in cinema. It can convey feelings and emotions in all existing cinematographic genres, with its thoughtful use, but also with its absence. The use of silence is very relative, as there is never a true absence of sound. When all external sounds disappear, it is possible to hear all other sounds that are more imperceptible, such as the sound of heartbeat or breathing.

It is up to the Sound Designer to create the soundscapes and atmospheres representative of each cinematographic genre, be it Drama, Action, Horror or Documentary. For that, it has the help of five elements: Ambient Sound, Foley, Sound Effects, Voice-over and Music. All these elements are fundamental for the sound construction of a cinematographic work, whether in a fictional, documentary or even advertising environment. In the latter there is a greater abundance of use in music production, where in some cases the use of all the fundamental elements of sound design is not strictly necessary. Sound contrast is necessary in different types of audiovisual projects. The adequate use of silence in a cinematographic project allows the spectator a greater reflection and intimacy with the characters. It creates a bridge that, when crossed, connects the audience to the created world that is visible on the screen, leaving us in a kind of trance capable of exporting the greatest variety of desired feelings.

Keywords: Sound; Film; Sound Design; Foley

ÍNDICE

GLOSSÁRIO	8
LISTA DE FIGURAS	9
INTRODUÇÃO	10-11
PARTE I: O SOM E O SILÊNCIO NO SOUND DESIGN	
1 – OS FUNDAMENTOS DO SOUND DESIGN	14-15
1.1 – PAISAGEM SONORA: CONSTRUÇÃO AUDITIVA DO AMBIENTE CINEMATOGRAFICO	15-16
1.2 – <i>SOUND EFFECTS</i> : SOM ARTIFICIAL COMO ACERTO PONTUAL E EMOCIONAL	17-19
1.3 – <i>FOLEY</i> : UM COMPLEMENTO SONORO	20-21
1.4 – <i>VOICE-OVER</i> : UMA VOZ FORA DE CAMPO	22-23
1.5 – BANDA SONORA: A IMPORTÂNCIA DA MÚSICA NO CINEMA	23-24
2 – O SOM E O SILÊNCIO	25
2.1 – O SOM NO CINEMA	25-26
2.2 – SOM DIEGÉTICO E NÃO DIEGÉTICO	26-28
2.3 – O SILÊNCIO OU AUSÊNCIA DE SOM NO CINEMA	29-31
2.4 – FIDELIDADE E INTELIGIBILIDADE	31-33
2.5 – O USO DO SILÊNCIO NO SOUND DESIGN	34-37
PARTE II: ESTÁGIO NA PRODUTORA FILMESDAMENTE – CAPTAÇÃO E PÓS PRODUÇÃO DE SOM EM PROJETOS AUDIOVISUAIS	
3 – INTRODUÇÃO À PRODUTORA FILMESDAMENTE	39
3.1 – CAPTAÇÃO DE SOM NA CURTA-METRAGEM “SINFONIA” DE NUNO ROCHA	40-41
3.2 – MISTURA DO DOCUMENTÁRIO “SIKAT SUBAR” DE DIOGO PESSOA DE ANDRADE	41
3.3 – CAPTAÇÕES DE FOLEYS PARA “SIKAT SUBAR” e “SINFONIA”	42-43
3.4 – PÓS-PRODUÇÃO DE SOM DA CURTA-METRAGEM “MOLÉSTIA” DE NUNO ROCHA	43-44
3.5 – CAPTAÇÃO DE SOM EM PROJETOS PUBLICITÁRIOS E INSTITUCIONAIS	44-45
3.6 – SOUND DESIGN DE PROJETOS PUBLICITÁRIOS E INSTITUCIONAIS	46
4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
5 – CRONOLOGIA DE ESTÁGIO	48-49
6 – FILMOGRAFIA	50
7 – BIBLIOGRAFIA	51
8 – ANEXOS	52-59

Glossário

BEDS – Pré-mistura que inclui PAN multicanal e não precisa de panning dedicado via metadata de Dolby Atmos;

Blimp – Proteção de microfone para exteriores;

BUS 7.1.4 – Canal Master na edição de som;

Cabo XLR – Cabo específico para interligar equipamentos de áudio;

Condensador direcional – Microfone que possui captação mais sensível e definição mais clara.

Davinci Fairlight – Software de Edição de som da Davinci Resolve;

Deadcat – (en). Gato morto, Bolsa peluda para proteger o microfone do vento;

De-Esser – Função de edição de som para reduzir os S's nas falas;

Dolby Atmos – Som *Surround* (frente, retaguarda, laterais e topo);

Filme Cult – (en). Filme de culto, filmes que adquiriram uma base de fãs apaixonada por ele;

Gaffer – Elemento de equipa cinematográfica encarregue da iluminação;

Hardcut – Corte bruto na música ou cena;

Jumpscare squeek – (en). Efeito sonoro frequentemente usado em filmes de terror;

Limiter - Função de edição de som para definir limite de níveis sonoros desejado;

Live Action – Filme de animação recriado com personagens humanas;

Mastering – (en). Masterização de som;

Mixing – (en). Mistura de som;

Motion Designer – Pessoa que trabalha com animações gráficas animadas;

Motion Graphics – (en). Animação gráfica; Animação que tem o texto como componente predominante;

Noise Reduction – Função de edição de som para retirar ruídos de som indesejáveis;

Punchline – Momentos ou falas chave que despoletam a atenção;

PAN – Função de edição de som que permite colocar diferentes sons em diferentes colunas da sala;

Shotgun – Microfone direcional;

Shotmount – Peça para manter microfone seguro, estando a mesma peça encaixada na perche;

S's – Acentuação na letra S;

Sh's – Onomatopeia “shhh”;

Timeline – Linha de tempo utilizada em programas de edição de vídeo e áudio.

Lista de figuras

Figura 1 - “The Revenant” de Alejandro González	15
Figura 2 - “Her” de Spike Jonze	16
Figura 3 - “Inception” de Christopher Nolan	18
Figura 4 - Lost in Translation de Sofia Copolla	18
Figura 5 - “Wallace and Gromit” de Peter Sallis	20
Figura 6 - “Star Wars: Episode III Revenge of the Sith” de George Lucas	21
Figura 7 - “Fantasia” de James Algar e 11 outros	23
Figura 8 - “Spider Man” de Sam Raimi	27
Figura 9 - “Blazing Saddles” de Mel Brooks	27
Figura 10 - Performance de John Cage de “4’33”	30
Figura 11 - Fonógrafo e Telefone	30
Figura 12 - “Gangs of New York” de Martin Scorsese	32
Figura 13 - “Marie Antoinette” de Sofia Copolla	32
Figura 14 - “Quiet Place” de John Krasinski	36
Figura 15 - “Scent of Woman” de Martin Brest	36
Figura 16 - Timeline de “Sikat Subar”	41
Figura 17 - Captação de foleys para “Sinfonia”	42
Figura 18 - Imagem de Captação de som de vídeo institucional	44
Figura 19 - Imagem de Captação de som de vídeo institucional	44
Figura 20 - Imagem de Captação de som para a curta-metragem “Sinfonia”	52
Figura 21 - Imagem de Captação de som para a curta-metragem “Sinfonia”	53
Figura 22 - Imagem de Captação de som para a curta-metragem “Sinfonia”	54
Figura 23 - Imagem de Captação de <i>Foleys</i> para a curta-metragem “Sinfonia”	55
Figura 24 - Imagem de Captação de <i>Foleys</i> para a curta-metragem “Sinfonia”	56
Figura 25 - Imagem de Captação de som para <i>service</i>	57
Figura 26 - Imagem de Último <i>Wrap</i> da curta-metragem “Sinfonia”	58

Introdução

Desde o início do meu percurso de dois anos do mestrado de Produção e Realização Audiovisual, era fundamental exercer da melhor forma as funções que mais me atraíam, mas acima de tudo era essencial ter uma integração num percurso mais profissional, algo que durante a licenciatura não me foi possível de adquirir, um período de estágio.

Trabalhei maioritariamente em projetos audiovisuais de contexto universitário, realizando trabalhos nas mais variadas áreas, entre a licenciatura e o primeiro ano de mestrado, desde o design até à realização de duas curtas-metragens no âmbito de residência artística. Durante o período de residência artística desempenhei as funções de Assistente/Chefe de Guarda Roupas e Diretor de Som. A função de Direção de Som deu-me um olhar e abordagem diferente em relação ao cinema, fez-me perceber a verdadeira importância do som no cinema.

Assim, tornou-se muito fácil definir aquilo que seria o restante percurso académico, sobretudo o interesse em integrar uma produtora/estúdio onde fosse possível exercer funções no departamento de som, passando por captações em campo e pós-produção, *sound design* e execução de *foleys*. O passo certo a dar seria então a procura de um estúdio ou produtora que me acolhesse de modo a poder desempenhar funções na área de som. A produtora Filmesdamente foi o resultado dessa pesquisa.

A Filmesdamente, apresenta-se como uma produtora criada com o objetivo de produzir conteúdo criativo na área do audiovisual e fornecer experiências marcantes e emocionantes. A empresa produz sobretudo projetos de cariz publicitário, mas está atualmente mais focada na produção de curtas e longas-metragens de ficção e documental, sendo que a produção cinematográfica é uma das principais fontes de trabalho da empresa desde a sua criação. O estágio estava planeado com o início do período de gravação de uma curta-metragem onde as funções que iria desempenhar seriam as de Operador de áudio e Perchista, captando o som com o uso de gravador e microfones direcionais. O objetivo era dominar o equipamento utilizado pela produtora e progredindo para a pós-produção sonora da curta-metragem, realizar a masterização do áudio no *software Davinci Resolve Studio*, efetuar o *sound design* da curta e de projetos institucionais, realizando ainda captações de *foley*.

Todos os fatores mencionados no parágrafo anterior foram determinantes para a minha escolha em estagiar nesta produtora, pois permitiu-me conjugar o trabalho exercido na prática com os fundamentos teóricos que serão abordados, mais à frente, neste relatório.

Deste modo, optei por dividir o relatório em duas partes.

A primeira prende-se com a investigação teórica, que tem como objeto de estudo o som e o silêncio, analisando os três tipos de aplicações sonoras no cinema - som diegético, não diegético e trans diegético - tendo como exemplo longas-metragens que usam cada um dos componentes abordados no aprofundamento teórico dos mesmos. Serão igualmente abordados detalhadamente os 5 elementos fundamentais do *Sound Design*: a paisagem sonora, o *foley*, os efeitos sonoros,

também conhecidos como *sound effects*, a *voice-over* e a música ou banda sonora, abordando individualmente cada elemento e exemplificando com obras cinematográficas o uso de cada um destes elementos, e de que forma se destacaram.

A segunda parte do relatório consiste na exposição dos diferentes projetos executados no decorrer do estágio curricular, apresentando a diversidade de tarefas realizadas. O enfoque incidirá sobre pormenores mais técnicos e logísticos, ou seja, na pós-produção dos trabalhos desenvolvidos na Filmesdamente, na execução de *sound design*, *foleys*, mistura e masterização com a utilização do *software DaVinci Resolve Fairlight*, fazendo referência do trabalho executado durante o período de estágio com o aprofundamento teórico exposto na primeira fase do relatório.

O relatório de estágio termina com as considerações finais, aprofundando todo o conhecimento adquirido durante a escrita do mesmo e período de estágio. Dois diferentes tipos de conhecimento que se relacionam desde a sua teoria até à prática, fazendo jus à vontade de realizar um período de estágio durante o segundo ano de mestrado em Produção e Realização Audiovisual.

Relatório de Estágio na Produtora Filmesdamente

Marco António Moreira Vieira

Parte I

O Som e a sua Ausência

There is no such thing as an empty space or an empty time. There is always something to see, something to hear. In fact, try as we may to make a silence, we cannot.

Cage, John, 2010, Wesleyan University Press, "Silence: Lectures and Writings", p.22,

1. Os Fundamentos do *Sound Design*

O cinema no seu todo, contém quatro elementos fulcrais: História (ou argumento), cinematografia visual, performance de atores (que também é considerada como parte da “realização”) e áudio/som. Os três primeiros elementos podem ser considerados óbvios, e colocam um pouco de parte o som que é muitas vezes apenas pensado durante os finais da pós-produção. No entanto um bom e criativo *sound designer* pode começar o seu trabalho no início da produção de um filme. Com a criação de paisagens sonoras, uma procura de efeitos sonoros e uma seleção musical cinematográfica, pode ajudar a orientar a produção do filme. O som, mais particularmente o *sound design* do filme é, sem sombra de dúvidas, um elemento fundamental no cinema, capaz de transformar um filme medíocre num bom trabalho, mas igualmente capaz de fazer o oposto. Cabe ao *sound designer* criar a atmosfera sonora ideal para o projeto cinematográfico em questão.

David Sonnenschein descreve adequadamente o designer de som, como alguém capaz de combinar o som com a imagem com a finalidade de encantar o público. Ao contrário dos compositores musicais tradicionais ou artistas de *Foley*, os designers de som concentram-se em criar a paisagem sonora completa de um filme, abrangendo tudo, desde diálogos até efeitos sonoros e música. Eles são contadores de histórias por direito próprio, moldam a narrativa auditiva e garantem a integração perfeita dos elementos sonoros no meio visual.

“...the sound designer of today must develop their perceptive ability, meaning the two sides of creative intelligence: impression and expression. Vocal reproduction of either sound effects (compare a shovel digging into sand, gravel, clay, then snow) or human voices (impersonating friends or famous people) can enhance our ability to hear what is happening and know that it is indeed registering in the brain.” (Sonnenschein, David, 2001, p.xix)

Quando um projeto cinematográfico entra em fase de pós-produção, é necessário que o *sound designer* tenha como base do seu trabalho os cinco elementos sonoros de um filme.

O *Sound designer* deve aplicar ambiências/paisagens sonoras, que ajudem a definir uma cena, oferecem texturas sonoras que podem desenvolver um tema e criar um clima para o projeto ou cena.

Os sons *Foley*, que são usados para recriar sinteticamente os sons que ocorrem dentro de uma cena. Sons como passos, portas ou gavetas a abrir ou fechar, ou até a inclusão de sons que à partida não seriam perceptíveis num ambiente mais ruidoso.

Os *Sound Effects* ou efeitos sonoros são criações de sons, que ao contrário dos sons de *Foley*, não existem no mundo real. Os efeitos de som são usados para pontuar, simular ou até mesmo criar uma ilusão completa do que é sentido no filme.

A *Voice-over*, é um elemento captado em pós-produção que, dependendo do projeto, permite ao realizador ter um narrador a contar a história. É um elemento comunicativo com a audiência de modo a sermos capazes de nos relacionar mais intimamente com a personagem sendo possível fazer ouvir os pensamentos da mesma.

A Música ou banda sonora é usada no cinema com a particularidade de ajudar a criar um clima, podendo em alguns casos ter o mesmo propósito dos efeitos sonoros.

Ao entender o papel dos designers de som, podemos realmente apreciar o poder expressivo do som no cinema e reconhecer a imensa contribuição que fazem para a experiência audiovisual. Assim sendo, como podem, especificamente, cada um dos cinco elementos influenciar o som e a ausência de som de um projeto cinematográfico?

1.1 Paisagem Sonora: Construção auditiva do ambiente cinematográfico

“Qual foi o primeiro som que se fez ouvir? Foi a carícia das águas. Proust chamou o mar de a queixosa ancestralidade da terra perseguindo, como nos dias em que não existia nenhuma criatura viva, sua agitação lunática e imemorial.” (Schaffer, Murray, 1997, p.33)

Murray Schafer enfatiza a importância de ouvir o ambiente. Schafer fundou o termo "paisagem sonora" para descrever o ambiente sonoro que nos cerca. As observações de Schafer sobre o som ambiente enfatizam seu papel na criação de uma experiência multissensorial para o público. O som ambiente molda a nossa percepção do espaço e contribui para a sensação geral de bem-estar. Além disso, Schafer aprofunda o termo "paisagem sonora" e divide-o em duas categorias: *Hi-fi* e *Lo-fi*. Na paisagem sonora *hi-fi*, os sons podem ser ouvidos separadamente de forma clara, sem sobreposição de elementos sonoros. “Em geral, o campo é mais *hi-fi* que a cidade, a noite mais que o dia, os tempos antigos mais que os modernos. Na paisagem sonora *hi-fi*, os sons sobrepõem-se menos frequentemente; há perspectiva - figura e fundo” (Schafer, 1997, p.71). Contrariando a paisagem *hi-fi*, a paisagem sonora *lo-fi*, apresenta maior quantidade de ruídos e a sobreposição de sons é menos inteligível.

O *Sound designer* deve prestar atenção aos detalhes da paisagem sonora, capturando a essência de um local e integrando-a ao áudio do filme. Essa atenção ao som ambiente aumenta o envolvimento do público com o mundo do ecrã, adicionando camadas de profundidade e realismo.

David Sonnenschein destaca a importância de utilizar o som ambiente para transmitir emoções específicas e criar uma experiência mais envolvente para o espectador. Sugere que o som ambiente, quando cuidadosamente projetado, pode-se tornar numa ferramenta eficaz para contar histórias. Ao manipular e sobrepor diferentes ambiências sonoras, os *sound designers* podem estabelecer uma noção de tempo, lugar e clima. Das movimentadas ruas da cidade aos serenos ambientes naturais, a cuidadosa seleção e manipulação das ambiências sonoras podem transportar o público para o centro da história, enriquecendo a sua experiência sensorial.

“Ambience from the production tracks is mostly important for creating a seamless sonic landscape, helping to create the illusion that all the cuts of the scene are taking place in a continuum.” - (Sonnenschein, David, 2001, p. 36)

O silêncio, quando aplicado ao som ambiente, pode ser uma ferramenta poderosa no design de som. Assim como um pintor usa luz e sombra para criar contraste e profundidade, os designers de som usam o silêncio estrategicamente para aumentar o impacto do som ambiente.

“The Revenant” (2015) de Alejandro González, utiliza o som ambiente para representar o silêncio como um meio de transmitir isolamento e vulnerabilidade. Numa das cenas do filme, o protagonista, Hugh Glass (interpretado por Leonardo Dicaprio), caminha sozinho no silêncio da floresta, encontra um urso pardo e acaba por ser atacado, consegue sobreviver e mata o urso. Em toda a cena o som ambiente é bastante presente criando profundidade. A cada aproximação do urso com a personagem, o som ambiente dissipa-se devido aos rugidos altos do urso, e assim que o urso se afasta do personagem o som ambiente volta novamente a ser audível, dando à audiência momentos de silêncio, momentos para que o público, assim como a personagem, possa respirar.

Ao incorporar habilmente os momentos de silêncio, os designers de som podem criar uma interação rítmica entre o som ambiente e o silêncio, aumentando o impacto geral da experiência de áudio. Além disso, a ausência de som ou atenuação seletiva do som ambiente pode ser usada para amplificar o significado de alguns sons ou diálogos.

Ao criar um vazio momentâneo na paisagem sonora, os designers de som podem gerar um foco maior em elementos de áudio específicos, permitindo que transmitam informações narrativas cruciais como por exemplo: Em "Her" (2013) de Spike Jonze, uma história de amor não convencional que explora a relação entre um homem, Theodore, e um sistema operacional de inteligência artificial, Samantha. Theodore e Samantha compartilham uma experiência virtual na praia. À medida que conversam, o som ambiente diminui e as ondas suaves na praia tornam-se o foco principal do áudio, transmitindo uma sensação de tranquilidade e conexão emocional entre as personagens.



Figura 1: “The Revenant” de Alejandro González



Figura 2: “Her” de Spike Jonze

1.2 *Sound Effects*: Som artificial como acerto pontual e emocional

Os efeitos sonoros desempenham um papel crucial no aprimoramento da experiência cinematográfica. Servem como uma ferramenta poderosa para os cineastas cativarem o público, evocarem emoções e darem vida às suas histórias. A evolução dos efeitos sonoros no cinema tem sido notável, transformando a forma como os filmes são percebidos e apreciados. Os filmes, antes do aparecimento do som sincronizado, dependiam apenas da imagem para contar histórias. Os filmes mudos empregavam música ao vivo, narração e intertítulos para transmitir a narrativa. No entanto, foi a adição de efeitos sonoros que realmente revolucionou o meio cinematográfico.

A transição para os "*talkies*" no final da década de 1920 assinalou um marco na história dos efeitos sonoros. Os cineastas puderam sincronizar o som com a imagem, permitindo-lhes criar uma experiência mais envolvente e realista para o público. Portas rangiam, armas disparavam e passos ecoavam, tudo perfeitamente sincronizado com a ação.

“One of the most surprising audiovisual phenomenon allows the audience to believe that whatever sound is synchronized to the image is the sound being emitted by that image.”
(Sonnenschein, David, 2001, p.35)

Com o avanço da tecnologia, os efeitos sonoros no cinema tornaram-se mais sofisticados. A introdução da gravação de fita magnética na década de 1940 permitiu maior flexibilidade no design de som. Tornou possível gravar e manipular sons, abrindo todo um novo mundo de possibilidades. Essa era viu o surgimento de designers de som inovadores como Walter Murch, que experimentou

paisagens sonoras em camadas para aprimorar a narrativa. Por exemplo, em "Apocalypse Now" (1979), Murch usou uma combinação de sons reais e surreais para criar uma atmosfera sobrenatural e alucinatória.

A era digital trouxe uma revolução nos efeitos sonoros para cinema. Com os avanços na tecnologia de computador e software de edição de áudio digital, os *sound designers* ganharam um controlo incomparável sobre todos os aspetos do design de som. Os efeitos sonoros agora podem ser criados com precisão e sincronizados com a imagem, permitindo que se criem cenários de áudio mais dinâmicos e mais imersivos.

Hoje, os efeitos sonoros são parte integrante do cinema, capazes de servir múltiplos propósitos. Contribuem para a construção de um mundo, ajudam a estabelecer o tempo, o lugar e a atmosfera do filme. Seja nas ruas movimentadas de uma cidade vibrante ou no silêncio assustador de uma casa abandonada, os efeitos sonoros preparam o cenário para o desenrolar da história. Além disso, eles ajudam no desenvolvimento da personagem, fornecem informações sobre o estado emocional de uma personagem ou intensificam as ações da mesma. O som de um batimento cardíaco acelerado, uma respiração ofegante ou o roçar subtil de roupas pode criar uma conexão mais profunda entre o público e as personagens presentes no ecrã.

Os efeitos sonoros podem servir como pistas narrativas e desviar a atenção do público, fornecendo contexto. No thriller de Christopher Nolan, "Inception" (2010), o som característico do peão torna-se um motivo auditivo crucial, pois alude à natureza ilusória da realidade dentro da narrativa baseada em sonhos do filme.

Os efeitos sonoros desempenham um papel vital na construção de tensão e suspense. Um súbito rangido no piso, um rosnar ou zumbido ameaçador de uma máquina podem causar arrepios no público, aumentando a expectativa que ainda está para acontecer. Eles amplificam o impacto das sequências de ação, tornam as explosões mais explosivas, os socos mais impactantes e as perseguições de carro, mais emocionantes, com mais adrenalina.

Além disso, os efeitos sonoros são essenciais para criar uma experiência auditiva equilibrada e imersiva. O diálogo e a música garantem que cada elemento de áudio do filme seja harmonioso e complementar à imagem. A ausência de efeitos sonoros pode criar uma experiência incompleta, enquanto sua inclusão cuidadosa pode elevar o filme a novos patamares.

O silêncio permite o uso estratégico do espaço negativo, com a criação de tensão e destacando os momentos-chave de um filme. Na obra cinematográfica de Alfred Hitchcock, "Psycho" (1960), a icónica cena do chuveiro apresenta uma assombrosa ausência de música. Em vez disso, o público é bombardeado com o som penetrante da faca que amplifica o terror do momento. A escolha estratégica de eliminar a música nesta cena aumenta o impacto dos elementos visuais e auditivos, deixando uma impressão inextinguível nos espectadores. O silêncio pode também proporcionar espaço para reflexão e contemplação. Em "Lost in Translation" (2003), de Sofia Coppola, os momentos de silêncio entre as personagens, acompanhados por um som ambiente subtil, transmitem uma sensação de isolamento e introspeção. A ausência de uma paisagem sonora

movimentada permite que o público se conecte com os personagens a um nível emocional mais profundo.

“Designed sounds are usually exaggerated for effect, but that doesn’t always mean over the top. Sometimes a sound is exaggerated with silence or muted sounds. “

(Viers, Ric, 2008, p.167)



Figura 3: “Inception” de Christopher Nolan



Figura 4: “Lost in Translation” de Sofia Coppola

1.3 *Foley*: Um complemento sonoro

No campo do cinema, existe uma forma de arte que passa despercebida pelo público, mas é indispensável para criar uma experiência cinematográfica imersiva. O *Foley*, em homenagem a Jack Foley, um pioneiro da técnica, é o processo de gravação e adição de efeitos sonoros personalizados para aumentar o realismo de um filme. Do subtil roçar das roupas aos passos ecoantes de uma personagem, o *Foley* dá uma sensação de autenticidade e profundidade aos filmes de animação, *live-action* e todos os outros géneros.

Nos primórdios do cinema, capturar o som no set não era suficiente para criar uma experiência auditiva verdadeiramente verossímil. Isso levou ao desenvolvimento do som *Foley*. Os primeiros usos de *Foley* eram frequentemente usados ao vivo durante a exibição dos filmes, com o uso de artistas de *Foley*, com vários adereços e dispositivos ao dispor para imitar os sons necessários.

O *Foley* é particularmente crucial em filmes de animação, onde todos os elementos devem ser criados do zero. Personagens animadas não geram sons naturais enquanto se movem, por isso, os artistas de *Foley* desempenham um papel vital em trazê-los à vida.

“...the sound effects for cartoons generally were done with acoustic contraptions or even simple kitchen or tool-room paraphernalia, synchronizing to real-time images in the studio. Whether done in the studio or post-synced, this area remains one of the most fertile grounds for inventing new sounds, especially when combining two or more.”

(Sonnenschein, David, 2001, p58)

No mundo encantador de “Wallace & Gromit”, a animação em *stop-motion* requer atenção meticulosa aos detalhes. Os artistas de *Foley* recriaram os sons dos passos, o tilintar das chávenas de chá e os sons das engenhocas inventivas de Wallace. Esses efeitos sonoros personalizados aumentaram a credibilidade e o humor das ações das personagens, acrescentando uma camada de charme aos filmes.

A importância do *Foley* reside na capacidade de preencher a lacuna entre a imagem presente no ecrã e a experiência auditiva. Ele traz um nível de realismo que não pode ser alcançado apenas por meio de gravações no set ou bibliotecas de som de *stock*. O *Foley* captura as sutilezas do movimento humano e o peso dos objetos, tornando o filme mais autêntico e envolvente.

No mundo pós-apocalíptico de “Mad Max: Fury Road”, o *Foley* desempenha um papel fundamental na criação de uma paisagem sonora caótica e visceral. Os motores acelerados, o chiar dos pneus e as batidas explosivas são meticulosamente elaborados para mergulhar o público na ação. Os artistas de *Foley* trabalharam em conjunto com os designers de som para garantir que cada efeito sonoro se alinhasse com a intensidade da imagem, resultando numa experiência cheia de adrenalina. David Sonnenschein apresenta mais exemplos de *Foleys* criados para filmes, referindo ainda o que foi usado para simular o som visto no ecrã.

“Experimentation is the key here, so don't be closed to the potential of some unexpected sound you may create.” (Sohennschein, David, 2001, p58)

Além disso, o *Foley* é um processo criativo que permite aos cineastas ter controle total sobre o design de som. Os artistas de *Foley* podem usar uma diversidade de materiais para recriar sons que não são possíveis de ser capturados devido à brutalidade da cena ou devido à cena conter objetos fictícios que na realidade não emitem qualquer som como os sabres de luz na saga “Star Wars”. Os sons de *foley*, apesar de imperceptíveis, fazem parte da história e ao visualizar o filme e ao escutar os sons, dá-nos a percepção que determinado som faz parte da realidade.

O som *Foley* leva o artista a procurar soluções criativas para a criação de sons que sejam fiéis à imagem. Os sons não têm necessariamente de ser captados com o exato material que está a ser visto no ecrã, pois o som, quando semelhante e sincronizado com a imagem pode ser uma mentira que todo o espectador acredita. Por exemplo: para recriar o som de chuva, muitos artistas de *foley* captam som de bacon a fritar. Em contraste com a chuva, o fogo pode ser recriado em termos sonoros captando palha de aço ou um saco de batatas fritas.

Para além de ser possível recriar sons já existentes no mundo é também possível inventar sons não existentes no mundo real, como os sabres de luz em “Star Wars” onde foi captada uma combinação de um zumbido de motores de intertravamento inativos em projetores de filmes antigos com a interferência de uma televisão com um microfone sem proteção.



Figura 5: “Wallace and Gromit” de Peter Sallis



Figura 6: “Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith” de George Lucas

1.4 *Voice-over*: Uma voz fora de campo

A técnica denominada de *voice-over* destaca-se como uma ferramenta coadjuvante para contar histórias. A *voice-over* é uma ferramenta que nos fornece comentários, percepções, pensamentos e até mesmo narração para acompanhar a imagem presente no ecrã e, pode-nos oferecer também uma voz fora do campo de visão. Essa técnica tem sido utilizada em filmes há décadas e, quando utilizada de forma eficaz, permite elevar o filme em questão para novos patamares, acrescentando emoção e uma perspectiva única à narrativa.

É captada em pós-produção, num estúdio acusticamente preparado para captação de som e devidamente isolado de modo a não captar ruídos exteriores, obtendo um diálogo ou fala mais limpo e compreensível. Se a gravação destas vozes servir para substituir diálogos, trata-se de uma prática conhecida como ADR (*Automated Dialogue Replacement*), que é distinguido para criar essas atmosferas sonoras, os diálogos que não são visíveis, mas audíveis, que contribuem para a atmosfera do filme.

“ADR (automated dialogue replacement) groups specialize in creating these atmospheres, ad libbing dialogue that may never be listened to but contributes to the feeling of the scene.”
(Sohennenschein, David, 2001, p.158)

A *voice-over* serve a vários propósitos no cinema. Podem fornecer informações essenciais, uma introspeção da personagem, transmitir emoções ou guiar o público no decorrer da narrativa. Ao dar aos espectadores acesso direto aos pensamentos de uma personagem, as narrações oferecem uma conexão mais íntima e pessoal, permitindo que o público se relacione emocionalmente com a personalidade da personagem.

Alguns exemplos do bom uso de uma *voice-over* são: “Fight Club” (1999) de David Fincher, a *voice-over* serve como recurso para contar a história. A personagem principal, interpretada por

Edward Norton, faz um comentário cínico e introspectivo sobre o consumismo e a desilusão da vida moderna. A narração ajuda a navegar na história complexa do filme, revelando os pensamentos da personagem e desvenda camadas da narrativa. E “Fear and Loathing in Las Vegas” (1998) de Terry Gilliam. Uma história baseada no livro de Hunter S. Thomson, onde a *voice-over*, é mais uma vez usada como sendo o pensamento da personagem principal, Raoul Duke/Hunter Thompson, interpretado por Johnny Depp. A *voice-over*, guia-nos na narrativa e pensamento da personagem devido à complexidade e confusão e manipulação que é visível no ecrã devido a uma simulação visual e sonora do uso de drogas. Uma particularidade do uso do uso da *voice-over* no filme de Gilliam é a transição da audição do pensamento para falas da personagem em tempo real, tornando o pensamento de som não diegético para som diegético, simulando também efeitos da droga. Deste modo é possível criar uma maior imersão no filme e no psicológico da personagem.

A eficácia da *voice-over* no cinema reside na capacidade de aprimorar a narrativa, evocar emoções e criar uma atmosfera distinta. Pode oferecer informações valiosas da narrativa, medos, motivações e desejos de uma personagem. A *voice over* estabelece uma sensação de intimidade, leva o público a aprofundar-se na história e permite que tenham empatia com as personagens a nível mais íntimo. No entanto, é importante salientar que a eficácia das narrações depende muito do equilíbrio e da habilidade da sua implementação. O uso excessivo ou má execução da *voice-over* pode interromper o fluxo do filme ou fazê-lo parecer denso e monótono. A narração deve melhorar a história sem sobrecarregar ou desviar a atenção dos elementos visuais.

1.5 Banda Sonora: A importância da música no cinema

A música é um elemento importante na história do som no cinema, sendo cada vez mais trabalhada e bem executada para a produção de projetos cinematográficos, realçando os sentimentos que desejam ser passados para o espectador.

“Fantasia” (1940) da Walt Disney usa durante toda a extensão do filme, a música que é o elemento predominante desta obra cinematográfica, orquestrada por Leopold Stokowski com a Orquestra de Filadélfia. As ações das personagens nesta longa-metragem são conduzidas e enfatizadas através da música, sendo que cada gesto da personagem animada é capaz de transmitir à audiência diferentes tipos de sensações e estados de espírito.

“A música tem uma considerável função psicológica no cinema, já reconhecida nos tempos do cinema mudo: a de dar ao espectador a sensação de uma duração efetivamente vivida e “de libertá-lo do terrível peso do silêncio”. Tem também uma função estética e psicológica de altíssimo grau, criando um estado onírico, uma atmosfera, choques afetivos que exaltam a emotividade” (Betton,1987, p. 47).

Segundo Dennis Polkow (2015), “When Disney released *Fantasia* in 1940, it was so revolutionary in its scope, design, and use of technology that few knew what to make of it. Critics, often an impatient lot when confounded, mostly shunned it, as it fit no particular category. Was it a

highfalutin cartoon, an animated anthology for longhairs, or a music-appreciation lesson for lovers of Mickey Mouse?”

“Fantasia” foi mais falado do que realmente visto por décadas. Permanecendo assim reconhecidos alguns segmentos como o tratamento histórico “The Rite of Spring” de Stravinsky e possivelmente o mais reconhecido de todos: “Duka’s Sorcerer Aprentice”, que apresenta Mickey Mouse com alguma dificuldade para tentar conter um pouco de magia que o ajudaria a fazer as suas tarefas. Este segmento tornou-se um ícone da televisão e do cinema por si só.

O verdadeiro ressurgimento do interesse em Fantasia veio no final dos anos 60 e início dos anos 70, depois de nomes como “Yellow Submarine” (1968) de George Dunning e “2001: A Space Odyssey” (1968) de Stanley Kubrik. Fantasia tornou-se um verdadeiro filme *cult* e uma experiência cinematográfica psicadélica devido a todas as ações das personagens estarem síncronas com cada nota musical, sugerindo, de acordo com Deems Taylor, narrador de Fantasia, outras coisas à nossa imaginação como cores, formas geométricas, sombras e até paisagens.

“At first, you’re more or less conscious of the orchestra. So, our picture opens with a series of impressions of the conductor and the players. Then the music begins to suggest other things to your imagination. They might be... oh, just masses of colour, or they may be cloud forms or great landscapes or vague shadows or geometrical objects floating in space...” (Taylor, Deems, 1940)



Figura 7: “Fantasia” de James Algar e 11 outros

2. O Som e a sua ausência no cinema

2.1 O Som no cinema

A transição para o som, no final da década de 1920, foi complicada devido à exigência de grandes desembolsos de capital que envolveram negociações entre tecnologias concorrentes e estratégias corporativas. De uma perspectiva histórica, é notável que a conversão para o som foi problemática devido à limitação na liberdade dos movimentos de câmara e dos atores. Com o passar do tempo, os problemas técnicos e estéticos foram resolvidos, o que fez com que no início da década de 1930 o uso de diálogos, efeitos sonoros e música não constituíssem nenhuma restrição.

Em 1927, no clássico “The Jazz Singer”, era introduzido o diálogo no mundo do cinema, repartindo opiniões. O que parecia ser um retrocesso na linguagem, hoje tornou-se indispensável numa boa produção. Cineastas importantes demoraram a render-se a este novo recurso. Charles Chaplin, por exemplo, demorou anos para fazer o seu personagem falar. Somente em 1936, em “Modern Times”, Chaplin deu o tom da sua voz, ao cantar e apenas falou de verdade em 1940 no filme “The Great Dictator” dando um discurso emocionante, o que prova que estava errado ao negar a evolução do cinema.

“To those who can hear me, I say - do not despair. The misery that is now upon us is but the passing of greed - the bitterness of men who fear the way of human progress. The hate of men will pass, and dictators die, and the power they took from the people will return to the people. And so long as men die, liberty will never perish...” (Chaplin, 1940)

Existia uma apreensão relativamente ao som. Muitos achavam que seria a morte da arte visual do cinema mudo, despertada pelas limitações dos primeiros microfones e aparelhos de gravação, que limitavam a liberdade da câmara e, por conseguinte, a liberdade da ação.

O som descreve tudo o que está presente no campo cinematográfico, e também elementos não visíveis, fora de campo, alguns deles sobrepondo-se à própria imagem. O som fora de campo também afeta diretamente a cena em questão, podendo criar involuntariamente uma sensação de expectativa do que está por vir, tornando o som no foco principal, deixando a imaginação do espectador antecipar-se ao filme. Segundo Crawford: “Isto acontece em variadíssimas situações, sendo a mais comum, a antecipação do som à mudança de plano, em que já conseguimos ouvir novos ambientes e diálogos antes da introdução de uma nova imagem. Esta técnica, tem como objetivo chamar a atenção do espectador de que o tempo ou o espaço vão mudar, mas pode também ser usada meramente de uma forma estética: um vento ou uma onda que entram ligeiramente antes do tempo, suavizam uma troca de plano mais agressiva.”

No Cinema o som desempenha um papel fundamental na relação emocional, define a atmosfera, aprimora a experiência de contar histórias, com diálogo ou até mesmo com a sua ausência. Quando o diálogo é excluído, os restantes elementos sonoros tornam-se mais preponderantes para a passagem de emoções, o que leva a uma maior exigência no foco do design e composição sonora. Cada som desempenha uma peça essencial para a narrativa, os efeitos

sonoros tornam-se particularmente proeminentes, com a capacidade de fornecer pistas e contextos vitais para o desenrolar da história.

A ausência de diálogo também permite a exploração de abordagens criativas para o design de som, como o uso estratégico do silêncio. Momentos de silêncio podem criar um forte contraste, podendo intensificar o impacto emocional ou enfatizar uma ação ou expressão específica. Com uma orquestração de som cuidadosa, os realizadores são capazes de criar uma experiência cinematográfica imersiva e atraente, envolvendo a audiência a um nível emocional e sensorial.

2.2 Som diegético e não diegético

O termo Diegético advém do termo Diegese. Desde o século IV AC. Platão e Aristóteles acreditavam na importância da música para a sua sociedade. Platão exigia a educação musical como fundamental para a formação do cidadão, pois considerava que os elementos que compõem uma música penetram na alma e afetam-na com o dobro intensidade, podendo influenciar o comportamento de toda a sociedade.

Aristóteles afirmava particularmente que a música possui grande similaridade com a emoção, sendo ambas compostas de movimento, visto que a palavra “emoção” é originada através da palavra latina “emovere”, que significa incitar ou instigar movimento, assim a música começa a ser considerada como uma imitação da emoção humana.

Neste período, a música era entendida como um processo de imitação. Platão definia dois tipos de atividades comunicacionais: a Mimese, imitação de um fenômeno observado e a Diegese, a narrativa de um fenômeno observado. Simplificando, para Platão e Aristóteles, a mimese “mostra sem explicar”, enquanto a diegese “explica sem mostrar”.

Michel Chion, cineasta francês e teórico do som, desenvolveu e estudou assim a diegese do som no cinema, determinando três grupos sonoras: “Offscreen”, sons complementares ao ambiente não visíveis; “Non-Diegetic”, sons que as personagens não ouvem, mas estão fora do mundo da obra cinematográfica, como a banda sonora; e “Diegetic”, sons que as personagens ouvem. Sendo que o “Offscreen” e o “Non Diegetic” fariam parte da zona Acusmática e o “Diegetic” faria parte da chamada zona de visualização.

O **Som Diegético** é o termo usado para o som que as personagens da obra cinematográfica ouvem, o seu principal propósito é criar um mundo em volta das personagens com a capacidade de gerar dimensão sonora ao mundo cinematográfico sendo permitido ouvir aquilo que não aparece em cena, incluindo sons como: o som ambiente, sons de automóveis ou trânsito, diálogo, música presente no filme, e em casos muito raros *Voz Off*. Se a *Voz Off* representa os pensamentos de um personagem então é denominado de som diegético interno que significa que apesar das outras personagens não ouvirem o pensamento, este continua a fazer parte daquela história e daquele mundo.

Também é importante o plano subjetivo (POV), que substitui os olhos do personagem. Da mesma forma que é possível ao espectador ver aquilo que o personagem vê, também é possível ouvir apenas aquilo que o personagem ouve, como em “Spider Man” (2002).

Embora, mais importante do que a utilização destes elementos sonoros de referência, é conseguir que o som diegético tenha impacto em toda a duração da obra cinematográfica.

O **Som Não Diegético** é, contrariamente ao Diegético, o som que as personagens do filme não ouvem, tal como:

Os efeitos sonoros, um som não diegético que permite enfatizar movimento para elevar a intensidade de uma cena, para dar *punchline* de uma piada numa obra de comédia e também para assustar usando por exemplo o clássico *Jumpscare squeek* num filme de terror;

Voz *off* que não tenha papel no filme, este tipo de narração é o mais aproximado à ideia tradicional de ‘contar uma história’;

A banda sonora ou *score* do filme tem um papel fulcral na experiência do espectador. Sem ela, “UP” não seria tão doloroso e “Black Panther” não seria tão triunfante. Seria contraintuitivo criar um mundo fictício apenas para aplicar um elemento tão invasivo como a música em cima dele, isso poderia arruinar a experiência cinematográfica, contudo é um elemento muito utilizado e essencial para uma curta ou longa-metragem.

O **Som Trans Diegético** é perceptível quando algo não diegético parece diegético, brincando com as expectativas da audiência, Mel Brooks faz isso com a música em “Blazing Saddles” (1974), proporcionando momentos em que o espectador pode achar que a música é não diegética e, de repente, ele transforma-a em diegética assumindo em cena o emissor dessa mesma música.

O som diegético também se pode tornar em não diegético dando a possibilidade de suavizar algumas passagens. Como por exemplo, o som diegético de uma música a ser reproduzida através de um rádio presente no campo de visão, e a transformação dessa música para não diegética possibilita a mudança de cena sem cortar abruptamente a música e obter uma transição mais suave. Esta técnica é também utilizada para ajudar a atenuar passagens temporais como na recente série, “The Last of Us”, no final do terceiro episódio. Confecionar estas transições entre som diegético e não diegético, é uma maneira diferenciada de atravessar as linhas entre fantasia e realidade.

Naturalmente há quem quebre estas regras ou conceitos com o intuito de proporcionar experiências diferentes à audiência, havendo possibilidade de tornar uma música não-diegética audível para uma personagem em questão, transparecendo ao público o seu estado mental, como em “Joker” (2019) quando este canta para a psiquiatra uma música que é entendida como não diegética para o público, intensificando ainda mais a ideia de instabilidade mental do personagem.



Figura 8: "Spider Man" de Sam Raimi



Figura 9: "Blazing Saddles" de Mel Brooks

2.3 O Silêncio ou ausência sonora no cinema

Desde sempre, o silêncio pode ser encontrado em contato com a natureza, nos santuários ou igrejas, locais que estariam preservados dos sons e dos ruídos. Esses seriam espaços onde as pessoas se refugiariam e se relacionariam com dimensões superiores da vida, posto que, nesse contexto, o silêncio seria capaz de promover a possibilidade de comunicação divina. Depois disso, como efeito das sucessivas mudanças na dinâmica econômica das sociedades, o gesto de contemplação começou a desaparecer de forma progressiva na cultura ocidental (Schafer, 1997, p. 351-355).

O filósofo Blaise Pascal considerava o silêncio intimidante: “o silêncio eterno desses espaços infinitos assusta-me” (Schafer, 1997, p. 355). Esta ideia revela o aspeto negativo que o silêncio adquiriu e que tende a perpetuar-se até os dias de hoje, com a exceção dos pensamentos artísticos e filosóficos que serão posteriormente expostos. De acordo com Pascal, o silêncio clarifica a carência de atividade humana. A noção de ruído e a compreensão do silêncio nos estudos musicais ocidentais foi assim transformando-se ao longo dos tempos.

O silêncio caracteriza-se por uma experiência, um ato de introspecção, uma busca. A cultura oriental desenvolve outra relação com o conceito de “nada”, quando comparada com o pensamento ocidental. “Nada”, bem como “silêncio”, não proclamam o “vazio”, nem negam uma existência. Assim, entende-se que há um processo, um caminho e uma constante formação (Heller, 2011, p. 41-43).

O Cinema aparece em 1895, pelas mãos dos Irmãos Lumière, captado através do cinematógrafo, máquina criada pelos irmãos com o intuito de conceber fotografias animadas. Sem a possibilidade de reproduzir som em conjunto com as imagens, alguns pesquisadores declaram que o cinema nunca foi mudo e que o termo ‘silencioso’ seria mais adequado.

A visão e a audição, são sentidos dos quais dependemos inteiramente no nosso dia a dia, os olhos ilustram o mundo, e a audição intensifica o seu significado, assim como no cinema a emoção de uma imagem passa também pelo som que lhe foi atribuído, sendo esse som realista, artificial ou mesmo o silêncio! (Crawford Martin, 2017)

No entanto, os filmes não eram assistidos em silêncio absoluto. Segundo Carreiro (2018, p. 36): “[...] aquelas exibições históricas das fotografias animadas não eram feitas sem som. Precavidos, Louis e Auguste Lumière já tinham pensado nesse detalhe e contrataram uma pianista que pudesse providenciar um acompanhamento sonoro às imagens pioneiras”. Atualmente o silêncio é usado para enaltecer sentimentos, momentos embora seja um elemento muito seletivo aos olhos dos realizadores de hoje. Mas então como se pode definir o silêncio?

O silêncio é um tema que por si só é extremamente extenso e complexo para ser definido, pois não tem uma definição precisa e coerente, repartindo opiniões de pessoa para pessoa. Para John Cage, compositor e filósofo, o silêncio é visto como algo inexistente, impossível de ser escutado. Aquilo que se entende por silêncio é possível de se ouvir, pois existe sempre uma fonte de som, seja

humana, proveniente da natureza ou material, visto isto, pode considerar-se o silêncio que tanto se procura definir como ausência sonora.

“There is no such thing as an empty space or an empty time. There is always something to see, something to hear. In fact, try as we may to make a silence, we cannot.”

(Cage, John, 1973, p.13)

Qualquer ser humano é capaz de escutar o ‘silêncio’, tornando inexistente os momentos de ausência sonora, ou seja, até na sala mais isolada acusticamente será sempre possível ouvir sons ou frequências sonoras que no dia-a-dia passariam despercebidas.

O silêncio tem pontos de vista distintos para cada indivíduo. Uma pessoa que habite na cidade, terá uma noção de silêncio diferente de quem vive no campo ou no meio rural. O silêncio da cidade pode ser o barulho de trânsito, das pessoas na rua etc. Enquanto que, no meio rural, pode ser o vento ou alguns animais que emitam sons subtis.

Erling Kagge, editor, colecionador de arte contemporânea, advogado, empresário e político, refere a importância de como o “silêncio relativo” que é capaz de encontrar no quotidiano lhe acalma o desejo pelo silêncio “perfeito”, encontrando o “silêncio relativo” em caminhadas na natureza: “Para mim, o silêncio da natureza tem o máximo valor. É aí que me sinto mais à vontade. No entanto, se não tivesse sido capaz de experimentar o silêncio no meio do bulício citadino, o meu desejo de silêncio seria imenso e teria a necessidade de regressar mais vezes ao contacto com a natureza.” (Kagge, Erling, 2017, p.22)

Deste modo é viável presumir que o silêncio é um conjunto de momentos de interiorização e reflexão do ser humano, sendo sempre possível escutar o ambiente que nos rodeia. Kagge, remete a vigorosa contingência que a consecução desse silêncio depende somente da capacidade de abstração do ruído que nos sufoca.

“O silêncio é sobretudo uma ideia. Uma noção. O silêncio que nos rodeia pode conter muito, mas o tipo de silêncio mais interessante é o interior. Um silêncio que cada um de nós tem de criar”

(Kagge, Erling, 2017, p.21)

Foi com esta definição de silêncio que o compositor americano e filósofo musical, John Cage em 1952 compôs a sua mítica obra “4’33” onde o som predominante dessa obra é única e simplesmente o silêncio, neste caso é o som que a plateia ou audiência fazem durante o seu silêncio, sendo possível ouvir espirros, movimentos corporais e as respetivas roupas a roçarem-se, cadeiras a ranger, etc. A composição tornou-se um verdadeiro hino ao silêncio onde o compositor ouvia a sua obra ser tocada para ele, ao invés de ser o mesmo a tocar para a plateia.

“There’s no such thing as silence,” Cage said, recalling the première. “You could hear the wind stirring outside during the first movement. During the second, raindrops began pattering the roof, and during the third people themselves made all kinds of interesting

sounds as they talked or walked out.” Indeed, some listeners didn’t care for the experiment, although they saved their loudest protests for the question-and-answer session afterward. (Ross Alex, 2010, “John Cage in Searching for Silence”)



Figura 10: “4’33” de John Cage

2.4 Fidelidade e Inteligibilidade

Fidelidade e inteligibilidade são dois conceitos críticos do cinema que requerem domínio para criar um filme de sucesso, James Lastra, Professor do Departamento de Estudos de Cinema e Mídia, compara o conceito de fidelidade versus inteligibilidade com o fonógrafo visto como “fidelidade perceptiva” e o telefone visto como inteligibilidade. O Fonógrafo é estabelecido como uma reprodução fiel de uma performance cinematográfica “as if heard from the best seat in the house”. O Telefone em contraste, sacrifica a especificidade acústica em favor de tornar o diálogo mais claro sob condições muito variadas.



Figura 11: Fonógrafo e Telefone

“THE TWO GENERAL MODELS of sound recording that dominated—and to a remarkable degree continue to dominate—technicians’ ideas about sound representation could be called the “phonographic” (or “perceptual fidelity”) model and the “telephonic” (or “intelligibility”) models.” (Stern, Jonathan, 2012, p248)

A fidelidade refere-se ao grau de precisão com que o filme retrata a realidade, enquanto a inteligibilidade se refere à facilidade com que o público entende a história, os diálogos e os recursos visuais. Além disso, o silêncio pode desempenhar um papel significativo no aumento da fidelidade e da inteligibilidade, dependendo de como é utilizado.

Ao assistir um filme, é essencial que o público entenda o que acontece no ecrã. Afinal, os filmes são feitos para contar histórias, se essas histórias forem incompreensíveis, o filme acabará

por fracassar. No entanto, há mais no filme do que apenas inteligibilidade. É necessário ter em conta a fidelidade, que se refere no cinema à precisão com que um filme é capaz de espelhar a realidade. Por exemplo: um filme considerado de época, diga-se que a história se desenrola no século XIX e que retrata com precisão a moda, a arquitetura e a cultura daquele período será considerado uma obra cinematográfica de alta-fidelidade. Por outro lado, uma longa-metragem ambientada no mesmo período que toma liberdades significativas, recriando as personagens, cenários e diálogos seria considerado de baixa fidelidade.

Um filme como "Gangs of New York" (2002), de Martin Scorsese, é um exemplo de alta-fidelidade, pois os cineastas recriaram a cidade de Nova York do século XIX com grande detalhe, incluindo figurinos e cenários autênticos. Outro exemplo seria "Once Upon a Time in Hollywood" (2019), de Quentin Tarantino, que retrata com precisão a Los Angeles dos anos 1960. Por outro lado, um filme como "300" (2006) seria um exemplo de baixa fidelidade, devido ao facto do filme tomar liberdades criativas relativas ao aspeto histórico, como retratar os espartanos com a barriga tonificada e sequências de ação altamente estilizadas. "Marie Antoinette", de Sofia Coppola, pode também ser considerado um filme de baixa fidelidade devido à abordagem estética e narrativa adotada pela realizadora. Ao retratar a vida da rainha francesa com sensibilidade moderna, Coppola utiliza uma banda sonora contemporânea e figurinos extravagantes para criar uma atmosfera visualmente deslumbrante, o que não é um retrato preciso, de um ponto de vista histórico.

A inteligibilidade, por outro lado, refere-se à facilidade com que o público acompanha o enredo e compreende o diálogo. Um filme com um som confuso pode ser difícil de seguir, tornando a experiência de visualização frustrante e insatisfatória.

"No Country for Old Men" (2007) dos irmãos Coen é um grande exemplo de como a inteligibilidade pode elevar um filme. A narrativa clara e os diálogos precisos do filme tornam mais fácil para o público entender as motivações e ações das personagens, apesar de uma natureza muitas vezes violenta e de personagens complexas.

O silêncio é uma ferramenta poderosa que pode aumentar a fidelidade e a inteligibilidade no cinema. O filme mudo de 2011 "The Artist" é um exemplo de como o silêncio pode contribuir para a fidelidade de um filme, recriando com precisão a aparência da Hollywood dos anos 1920. A imagem a preto e branco do filme e os cartões de intertítulo fazem com que aparente ser um verdadeiro filme mudo, e sua falta de som ajuda a transportar o público para a época desejada. O silêncio também pode aumentar a inteligibilidade de um filme. Em "There Will Be Blood" (2007), o realizador Paul Thomas Anderson usa o silêncio para criar tensão e melhorar a atmosfera do filme. Os diálogos dispersos ao longo do filme e a falta de música ajudam a criar uma sensação de pavor, tornando as cenas de clímax ainda mais impactantes.

O objetivo de qualquer filme deve passar por encontrar um equilíbrio entre fidelidade e inteligibilidade. Um filme que é realista e fácil de entender pode ser uma poderosa obra de arte que se relaciona com o público a um nível emocional profundo que pode ser intensificado com o uso do silêncio. Alcançar esse equilíbrio requer uma atenção cuidadosa aos aspetos técnicos e artísticos da produção cinematográfica.



Figura 12: "Gangs of New York" de Martin Scorsese



Figura 13: "Marie Antoinette" de Sofia Coppola

2.5 O Uso do silêncio no *Sound Design*

A definição do silêncio em momentos reais e fictícios ou cinematográficos pode mudar de realizador para realizador, embora o silêncio no cinema possa também ser explorado como ausência de som, contrariando o conceito de Erling e de Cage.

No que ao Cinema diz respeito, o silêncio pode ser abordado de todas as maneiras, desde ao silêncio do campo ou cidade até à ausência total de som, transmitindo à audiência os mais variados tipos de sentimentos como em “Star Wars – The Last Jedi”, na “*Lightspeed scene*” quando da explosão das naves, o espectador espera ouvir uma grande explosão e surpreendentemente não se ouve nenhum tipo de som focando a audiência no sacrifício que “Haldo” fez e naquilo que o personagem sente, apresentando assim, uma ausência total de som. Neste caso o silêncio é simplesmente ausência de som, contudo para os espectadores a experiência cinematográfica ganha sensações diferentes e atinge objetivos diferentes, mais profundos, que não seriam possíveis de atingir com o eventual som explosivo da nave.

“Quiet Place” de John Krasinski propõe uma pequena alteração à nossa noção de silêncio. Pela temática narrativa (na qual os personagens são obrigados a viver em silêncio de modo a não serem atacados por uma entidade atraída por som), o *sound design* do filme foi produzido de maneira que o mínimo som, como um pé descalço a pousar numa folha seca, se torne alto o suficiente, dando ao espectador uma pequena percepção da audição destas entidades, assim como sons da roupa a roçar-se é de tal maneira exagerada que se torna até um pouco desconfortável para os ouvidos da audiência de tão fora do normal que é.

Em “Sound Of Metal” de Darius Marder, o uso do silêncio e ausência de som, permitem à audiência, colocar-se na pele do protagonista. Um baterista que vai gradualmente ficando surdo e tem o desejo de voltar a ouvir. O *sound designer* manipula o som, permite ouvir a bateria e música de forma nítida, inicialmente. Posteriormente, permite ouvir apenas as vibrações da bateria, progredindo até ao silêncio absoluto. “Sound of Metal”, para além da mensagem emotiva que tem, é uma lição sobre som, volumes, ritmo e frequências.

Conforme foi discutido por Norbert Elias (2007), o silêncio é um elemento constituinte da experiência do tempo porque marca as diferenças dos eventos sonoros principalmente em termos de duração, ritmo, frequência e dinâmica.

O silêncio pode ser analisado como um processo seletivo, como um modo de catalogar os sons através da sua distinção em termos de densidade, foreground ou background e presença ou ausência, tendo a habilidade de pautar cada obra cinematográfica na qual seja notória a sua presença. Permite retratar pensamentos e sentimentos de uma personagem como se pode visualizar numa das cenas mais famosas de “Goodfellas” de Martin Scorsese, onde “Henry” fica em silêncio depois que “Tommy” o confronta “com raiva” por dizer que ele é engraçado. O silêncio faz o espectador sentir-se como se estivesse na sala e permite que ele sinta a tensão entre os dois homens.

O silêncio é prolongado de tal forma que faz acreditar que algo violento vai acontecer, e para a maioria das pessoas, é estranhamente difícil lidar com silêncios prolongados, deixando-as

desconfortáveis, tornando o próximo movimento, passo ou fala totalmente imprevisíveis. No entanto, assim que o público é colocado na ponta dos assentos, o silêncio quebra-se com Henry a dizer a Tommy para calar a boca, libertando a tensão que fora criada, provocando momentos de alívio, neste caso específico, um momento com um certo humor.

O silêncio dá igualmente permissão ao espectador para entrar no mundo do filme, para se tornar um personagem. Scorsese articula esse ponto em outra das suas obras cinematográficas, quando “Jake LaMotta” enfrenta “Sugar Ray Robinson” em “Raging Bull”. Nesta cena, “LaMotta” fica com os braços paralelos ao corpo no ringue de boxe, não protegendo a face e permite que Robinson o soque repetidamente. O silêncio da cena é contrastado pela sua localização, *Madison Square Garden*, um lugar que por norma é bastante ruidoso, ruído esse causado pela audiência presente no edifício. A ausência de som permite uma partilha sentimental da dormência e dor sentida por “LaMotta”. O silêncio permite-nos criar uma conexão com a personagem num nível mais íntimo, esquecendo o enorme ruído envolvente de um pavilhão cheio.

O silêncio tem a força de puxar ou elevar os sentimentos da plateia à flor da pele, tendo capacidade de o fazer em qualquer categoria ou circunstância, seja para criar suspense num filme de terror, pausas numa comédia que intensificam uma piada, até mesmo um momento melodramático capaz de entristecer e até mesmo levar ao extremo da tristeza e causar choro.

É provavelmente com Francon de Cologne, escritor e músico alemão, e sua obra “*Ars cantus mensurabilis*”, no século XIII, que se instala uma noção de tempo métrico tanto na duração dos sons como na duração das pausas. O silêncio torna-se então numa simples interrupção entre as falas, articulações respiratórias entre palavras, transformando-se numa função musical meramente estética e de pontuação.

Em “*Scent of Woman*” (1992) de Martin Brest, o diálogo é determinante, tendo sido decisiva, por consequência, o casting decisivo com a escolha de Al Pacino, que tem uma presença forte e uma capacidade de projetar a voz de modo a conseguir contrastes sonoros com momentos de alta tensão com as pausas que são executadas no diálogo, oferecendo destaque a momentos de reflexão, conforto e desconforto.

Assim no diálogo como na música, por vezes o silêncio é pensado como um ecrã branco, um fundo virgem onde a figura do som emerge numa relação similar à figura, uma bolha silenciosa que deve “protegê-lo” contra o ruído que, nesse contexto, identifica-se como um som indesejado. Nota-se que na música existe uma consciência acerca da existência do silêncio evidenciada pela busca e pelo desenvolvimento da sua definição. Entretanto, aos nossos olhos e ouvidos contemporâneos, essas definições supracitadas ainda parecem demasiadamente restritas, pois tratam o silêncio como uma questão simples e dicotómica, designando-o como ausência de som, ausência de estímulos, uma simples sinalização para a mente que percebe uma forma de “pausa de pensamento entre dois instantes musicais”, como nos diria Marie-Christine Forget (FORGET, 1995, nota 68).

O uso do silêncio no diálogo permite dar ritmo à fala e conseqüentemente é criada uma harmonia, que de certo modo permita que o diálogo seja a música do filme, sendo transmitidas

emoções e sentimentos através do silêncio, ao contrário de *Fantasia* (1940) que apela à imaginação e subconsciente da audiência provocando sentimentos através da música.

“No cinema, o som também é silêncio, expectativa e sentimento. O som é importante porque passa uma sensação ao espectador, prepara ele para a cena. Você escuta o cinema, a sonoridade, o silêncio” (Assis apud Viana, 2018).

“*The Horse Whisperer*” de Robert Redford, ao contrário de “*Scent of Woman*” utiliza o diálogo sobreposto, cria um fluxo contínuo de conversa que não deixa espaço para o silêncio. Essa técnica adiciona uma sensação de realismo às interações entre as personagens. À medida que as personagens se envolvem em discussões intensas, as falas, devido à falta de silêncios entre si, sobrepõem-se perfeitamente, refletindo as complexidades da comunicação humana. A sobreposição de diálogos aumenta a autenticidade do filme, mas também contribui para um ritmo dinâmico, mantendo os espectadores atentos e enfatizando a urgência das experiências das personagens.

O silêncio pode ser definido de maneiras distintas e, partindo desta investigação, posso concluir que a definição mais lógica para o silêncio é que pode ser encontrado em contato com a natureza, não existindo ruído proporcionado pela atividade humana. O silêncio caracteriza-se por uma experiência, um ato de introspecção, sendo diferente de pessoa para pessoa.

Esta ideia de silêncio como ato de introspecção, faz com que o silêncio seja também trabalhado e manipulado no cinema, tendo em conta a noção de silêncio do realizador e o trabalho do *sound designer* que, com o uso dos fundamentos do *sound design*, é capaz de criar uma paisagem sonora credível, tornando os momentos de silêncio em momentos significativos e fortes no filme, transmitindo uma variedade indeterminável de sentimentos para o espectador.



Figura 14: "Quiet Place" de John Krasinski



Figura 15: "Scent of Woman" de Martin Brest

Relatório de Estágio na Produtora Filmesdamente

Marco António Moreira Vieira

Parte II

Estágio na Produtora FILMESDAMENTE

CAPTAÇÃO E PÓS PRODUÇÃO DE SOM EM PROJETOS AUDIOVISUAIS

3 – Introdução à produtora FILMESDAMENTE

A Filmesdamente é uma produtora situada no Porto, na Rua Infanta D. Maria, no Porto, em frente à escola Carolina Michaelis. Fundada no ano de 2010 por Victor Santos e Nuno Rocha, o nome FILMESDAMENTE tem origem no conceito das ideias que permitem criar filmes para mexer com a mente do público, que é sempre uma das mais importantes e complexas tarefas do realizador, quer seja de cinema ou de vídeo publicitário.

Assim, a Filmesdamente apresenta-se como uma produtora audiovisual que trabalha maioritariamente na produção de vídeo de cariz publicitário, promocional e institucional, mas que ambiciona e procura, diariamente, levar a sua atividade unicamente para a produção de cinema registando já mais de 70 prémios.

Atualmente, a produtora possui 3 sócios (1 produtor e 2 realizadores) e 5 colaboradores especializados a tempo inteiro.

De 21 de Novembro 2022 a 21 de Abril/Maio de 2023, a produtora acolheu três estagiários, comigo incluído, desempenhando a função de técnico de som, assim como outro estagiário, o David Arrepia, proveniente da Universidade Católica. A terceira estagiária desempenhou funções na área da edição de imagem e vídeo, também proveniente da Universidade Católica, Ana Nakamura.

O investimento em soluções tecnológicas que proporcionam uma vantagem competitiva, possibilitam que a empresa aumente a sua participação no mercado e a sua receita, assim como abre espaço para agregar outros produtos e serviços. Com o fundo monetário adquirido, o enriquecimento tecnológico e a experiência ganha durante 10 anos, a Filmesdamente ganhou a sustentabilidade que lhe permitiu alargar horizontes, lançando-se nos tão desejáveis projetos cinematográficos.

A Filmesdamente pretende ser uma produtora audiovisual de referência nacional e de satisfação máxima para os seus clientes. A confiança, o profissionalismo e a criatividade são assim os principais valores que a produtora pretende aplicar e transmitir não só aos seus clientes, mas também a todos os potenciais interessados em trabalhar com a Filmesdamente.

3.1 - Captação de som na curta-metragem “Sinfonia”

O meu período de estágio na FILMESDAMENTE iniciou-se com captações de som em *set* da curta-metragem “Sinfonia”. Após estar familiarizado com o material de som disponível na produtora, nós, departamento de som, fomos para o set com o seguinte material: Microfone *NTG2* para a câmara encarregue do *making of*, Microfone *NTG3*, Perche *RODE*, Gravador *MixPre-6*, Gravador *Zoom H4n* para gravações Stereo como ambientes, 4 kits de pilhas (16 pilhas), 1 emissor e 2 recetores *Sennheiser* e respetivos cabos, 2 *headphones*, 1 *kit Rycote (Blimp e Deadcat)*, 2 cabos XLR (macho-fêmea) e 1 cabo XLR mini (macho-fêmea) e por fim 2 cartões SD.

Todo o som a ser captado durante a produção da curta-metragem seria captado apenas como referência a pedido do realizador. O filme estava inicialmente pensado para ser um filme sem diálogo ou com muito pouco uso do mesmo. Isso levou-me a ter em maior consideração todo o som proveniente de ações das personagens, devido à importância de todos esses sons no cinema sem diálogo, mencionada no 5º e 6º paragrafo da página 19. Sons como: passos, o chutar de uma bola, o riscar da caneta num papel iriam ser preponderantes para a narrativa e apesar de serem captados apenas referencia, tinha a ambição de conseguir captar a maior quantidade de som possível que na pós-produção se pudesse utilizar. O processo de gravação acabou por ser muito normal, sendo o pedido de som sempre efetuado quando se marcava cada plano a gravar.

Nos primeiros dois dias de gravações, fui intercalando de posição com o outro estagiário de som, David Arrepia, ficando eu a operar o gravador ou então como perchista. Quando ficava encarregue de operar o gravador, estava constantemente atento às baterias do material, e certificava-me que o som estaria nas melhores condições.

Ao intercalar a posição com o David e começar a desempenhar funções de perchista, o meu foco era manobrar da melhor maneira o *Boom Pole* (Perche *RODE*) não deixando que o microfone aparecesse em plano e conseguisse captar e direcionar o microfone de modo a captar um som mais limpo. Foi usado o microfone *RODE NTG 3*, um microfone *shotgun*, condensador direcional, para uma captura de som mais limpa. Nos interiores o microfone, seguro no *shotmount*, era apenas protegido por uma esponja particular do microfone para aliviar o peso da perche. Pelo contrário, no exterior, a esponja era retirada e era colocado o *blimp* e o *deadcat* de modo a não captar sons parasitas como os movimentos da perche e o vento

Ao terceiro dia, fiquei encarregue de operar o gravador e de ser perchista em simultâneo devido à impossibilidade do meu parceiro de som estar presente. Com maior responsabilidade, fui capaz de pôr em prática tudo aquilo que tinha executado nos dias anteriores com muita naturalidade, mostrando-me capaz de responder às necessidades propostas. Respeitei sempre o espaço dos outros departamentos, sempre em alerta para os níveis dos sons a ser captados, as baterias do material, e sempre atento à chamada da marca para colocar a gravar e rapidamente posicionar o microfone de modo a captar nitidamente o som.

Começar o estágio com a produção de uma curta-metragem foi vantajoso para uma melhor integração na produtora, pois exigiu que a comunicação com a equipa fosse constante no decorrer

do trabalho. Num ambiente profissional, mas muito amigável, foi possível criar intimidade com a equipa, sentindo-me mais confiante para o que estava ainda para vir.

3.2 - Mistura do documentário “Sikat Subar” de Diogo Pessoa De Andrade

Após a produção da curta-metragem, foi iniciado um pequeno curso online sobre o *Davinci Resolve Fairlight*, *software* utilizado pela produtora. Esse pequeno curso serviu como uma ambientação e familiarização com o software e também como preparação para a mistura do documentário “Sikat Subar” de Diogo Pessoa de Andrade.

Posteriormente, foi então realizado um visionamento do documentário para percebermos o trabalho que teria de ser feito. Ficou desde logo perceptível que as vozes teriam de ser tratadas sendo fiel ao espaço onde os entrevistados se encontravam, devido à importância de o documentário retratar a realidade, como é mencionado no 2º parágrafo da página 24. Por isso foi necessário manter a fidelidade sonora na longa-metragem. Ficou também perceptível a importância dos momentos sem diálogo, como momentos para respirar toda a informação que é recolhida ao longo do documentário, que também são momentos importantes e contrastantes em termos de som e ausência de som ou silêncio, criando um impacto emocional na audiência.

O primeiro passo, foi tratar das vozes. Foi aplicado na maioria das vozes um ligeiro *De-noise*, com o objetivo de limpar ruídos desnecessários para uma melhor perceção do que é dito. Foi usado também o *De-Essex*, para reduzir um pouco os *S's* e os *SH's* de modo ao diálogo estar mais linear e não conter essas frequências altas naturalmente reproduzidas pelo ser humano. Assim que os efeitos foram aplicados, foi necessário nivelar os níveis das vozes. Algumas das vozes estavam naturalmente mais altas, e foi necessário usar um *Limiter* para não permitir que o nível de determinada voz ultrapassasse o limite definido.

Para além das vozes, foi necessário nivelar as músicas e som ambiente e os *foleys* que foram captados posteriormente ao tratamento das vozes. Permitindo assim trabalhar, ainda que com pouca ou nenhuma liberdade criativa, o *sound design* da longa-metragem documental.

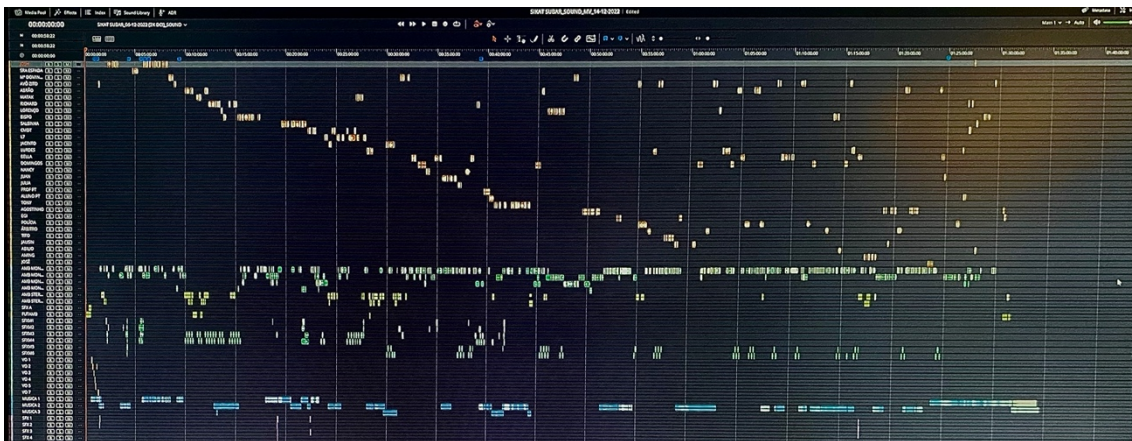


Figura 16: *Timeline* de “Sikat Subar” de Diogo Pessoa de Andrade

3.3 - Captações de *foleys* para “Sikat Subar” e “Sinfonia”

Durante o período de estágio, eu e o David Arrepiá captamos som *foley* para “Sikat Subar” de Diogo Pessoa de Andrade, onde foi necessário captar passos em areia, relva rente ao solo e erva alta e em asfalto, Flexões em terra batida com mudança de posição das mãos durante a explosão da impulsão da flexão, pedras a ser atiradas para um balde, bicicleta em movimento e alguns *foleys* que necessitavam o uso de água.

Para os passos em areia, calcei umas luvas relativamente espessas nas mãos e pressionei os polegares num saco de areia de forma síncrona com a imagem, não levantando os dedos em circunstância alguma. Em relva baixa usei uma saia havaiana dobrada em dois para criar o efeito da relva, ainda com as luvas calçadas. Em relva alta, usei um vaso de folhas artificiais, esfregando e pressionando as folhas com a mão e dedos. Na *timeline* do projeto, optei por juntar o da relva baixa com o da relva alta, para criar passos mais credíveis em erva baixa, pois parecia demasiado vazio apenas com o que fora captado com o vaso da planta artificial.

Com as mesmas luvas utilizadas nos passos, pressionava e arrastava as mãos na carpete do estúdio de modo a obter um som que se parecesse com as flexões em terra batida, o que acabou por resultar e foi utilizado.

Os *foleys* com água foram captados com total segurança, para não correr o risco de danificar nada no estúdio. Utilizei uma base, geralmente usada para colocar cimento, com uma toalha no fundo e um regador para simular uma mangueira.

Nas últimas semanas do período de estágio captamos *foleys* para “Sinfonia” de Nuno Rocha. Em “Sinfonia”, para além de uma quantidade inúmeras de passos nos mais variados pisos que tivemos de captar e do roçar de roupas, o maior desafio foi mesmo tentar recriar ao pormenor e camada a camada um jogo de futebol de crianças que apareciam em plano. Para tal, com a mesma base para a água utilizada em “Sikat Subar”, mas agora com terra batida e também com uma bola

que fomos arrastando e batendo, para conseguir criar uma paisagem sonora de crianças a jogar futebol bastante credível.



Para as captações utilizávamos sempre dois microfones distintos, o *Lewitt LCT 440 PURE* e o *Sennheiser MK8060*, pois tínhamos a possibilidade de ser experimentais e queríamos explorar de que forma os efeitos soariam a partir dos sons captados por diferentes microfones. Efeito esse que não se mostrou muito significativo, pois o *MK8060* mostrou ser mais funcional para a captação de *foleys* por ser um microfone direcional.

Figura 17: Captação de *Foleys* para “Sinfonia”

3.4 - Pós-produção de som da curta-metragem “Moléstia”

Com a conclusão da mistura de “Sikat Subar”, o realizador pediu aos estagiários de som que trabalhassem o *sound design* de uma curta-metragem chamada “Moléstia” realizada pelo próprio. Foi-nos proposto (a mim e ao David), realizar o *sound design* separadamente, e no final ele escolheria o projeto que mais lhe agradasse.

Ao visualizar o projeto, percebi que seria uma boa oportunidade de explorar e usar o silêncio como uma vantagem no meu *sound design*. Comecei por tratar os diálogos com *Noise Reduction* e *De-Esser*. Tentei não limpar muito do ruído exterior para manter uma certa fidelidade em relação ao espaço em que o som foi capturado, o que deixou tudo mais natural e muito fácil de ouvir. Logo após o tratamento de diálogo, comecei a olhar para a curta-metragem como que para uma música, pensando como e onde seriam os melhores momentos para colocar a banda sonora, de forma a manter o som do filme coeso e não anti climático.

De seguida defini o momento onde queria trabalhar e deixar o silêncio passar sentimentos para a audiência. Escolhi um momento apaixonante e intenso de modo a poder passar esse mesmo sentimento que a personagem sentiu para a audiência, começando com a banda sonora a tocar gradualmente numa troca de olhares e assim que o olhar seria interrompido dando um *hardcut* na música. Logo após o *hardcut*, somos levados para o plano da outra personagem que trocou olhares com a personagem principal, deixando o silêncio puxar ou elevar os sentimentos da plateia à flor da pele, como é referido no segundo parágrafo da página 28.

Para a cena acima transcrita fiz duas opções, na eventualidade do realizador não gostar muito da ideia de deixar o silêncio comunicar com a audiência através da passagem de sentimentos. A alternativa passava por manter a banda sonora a tocar durante a cena toda, apenas baixando gradualmente quando o olhar era interrompido e voltar a subir na mudança de plano para a outra personagem de modo a permitir uma passagem de sentimentos mais dinâmica que só a banda sonora é capaz de passar. Este edit alternativo da cena acabou por ser escolhido por Nuno Rocha para a curta-metragem.

Após terminar o *sound design*, tratei de do *mastering* da curta, sendo o passo final deste projeto, fazer uma transição de *stereo* para um *mix* em *Dolby Atmos*.

Para ter um *mix* em *Dolby Atmos*, o *BUS* do projeto teria de ser em 7.1.4 (*Dolby preset*) e criei 3 *BEDS*, uma para os diálogos, outra para a música e outra para os *sound effects*, sendo eles os passos, o acender de um isqueiro, a batida de uma bola de basquetebol, entre outros. Os diálogos mantive-os no speaker central (*PAN* ao centro), para a música dupliquei as *tracks* para que pudesse ter música na esquerda e direita frontais e na retaguarda igual. Os *sound effects*, eram direcionados nas colunas de acordo com a imagem, por exemplo, quando a bola de basquetebol batia no solo da esquerda para a direita do ecrã, a *PAN* passava da coluna esquerda para a direita de forma síncrona com a bola.

No fim do trabalho, o realizador mostrou-se agradado com ambos os projetos, sendo que os dois tinham momentos muito bons em diferentes aspetos. Escolheu o meu, fazendo com que o próximo passo fosse colocar outras 2 versões que havia da mesma curta, com uma outra atriz principal, com o *sound design* que executei.

3.5 - Captação de som em projetos publicitários e institucionais

Os projetos institucionais eram os trabalhos mais regulares na Filmesdamente, visto que são a fonte de rendimento da empresa. Em termos sonoros competia-me estar presente em *set* na eventualidade de ocorrer algum erro ou falha sonora, pois a montagem de áudio do *set* era bastante simples. Não recorriamos ao uso do gravador *Mix Pre 6* para as gravações, sendo apenas necessário o microfone RODE NTG3 ou o adquirido recentemente pela produtora, o *Sennheiser MK8060*, ambos direcionais, que seriam conectados diretamente na câmara *Sony FX6* através de um cabo XLR macho-fêmea. No *set*, certificava antes de começar as gravações que o som estava a ser captado pelo microfone direcional e não pelo microfone interior da câmara acedendo às definições da câmara, estando tudo apostos, mantinha os fones nos ouvidos, permanecendo em silêncio durante as gravações.



Figura 18: Captação de Som para vídeo institucional para empresa de healthcare



Figura 19: Captação de Som para vídeo institucional

3.6 – Sound Design de projetos institucionais

O *Sound Design* dos projetos institucionais eram maioritariamente projetos para a Siemens, trabalhos esses que na maioria seriam passados para mim através da pessoa encarregue de *Motion Graphics*. O processo criativo passava por encontrar uma música que fosse do encontro com o perfil e gosto da Siemens, e após a escolha da música seriam adicionados *sound effects* para criar uma experiência auditiva mais equilibrada e imersiva. Lado a lado com o diálogo e a música, os *sound effects* nos projetos institucionais garantem que cada elemento de áudio do projeto seja harmonioso e complementa o visual como é referido no final da página 14 e início da página 15.

Os projetos institucionais, são vídeos particularmente mais curtos em comparação a uma longa ou curta-metragem, por isso devem ser diretos, factuais e conclusivos. Devido à adição de muitos elementos sonoros num espaço de tempo tão curto não é tão comum o uso do silêncio pois pode quebrar o ritmo do vídeo, retirando-lhe a dinâmica de um vídeo institucional.

Para além dos que eram passados pelo *motion designer* da empresa, também tratávamos da pós-produção dos projetos que eram captados para a empresa de healthcare e de formação artística. Embora o processo de trabalho não fosse diferente, era apenas adicionado o tratamento do diálogo para que ficasse mais limpo e perceptível.

O projeto institucional que me permitiu uma maior liberdade criativa em termos de *sound design* foi para uma empresa de healthcare, onde tive como inspiração vídeos do canal de Youtube “Diary of a CEO”. Era igualmente um trabalho de matriz institucional onde recorri ao uso de *sound effects* para pontuar momentos do vídeo e o uso do silêncio era ainda mais escasso, devido à sobreposição das falas nos momentos de transição, como em “Horse Whisperer” de Robert Redford, mencionado no último parágrafo da página 28.

4 – Considerações Finais

O estágio curricular revelou ser, na minha opinião, a fase mais importante nos dois anos de Mestrado. Durante esse período, foi possível colocar em prática todos os meus conhecimentos a nível sonoro, assim como me permitiu aprender novas técnicas. Com a ajuda de pessoas experientes na área foi possível aprender, observar e melhorar em todos os aspetos relativos ao cinema. A FILMESDAMENTE não emprega de momento nenhum especialista na área de som, isso permitiu que fosse mais autónomo para solucionar problemas e encontrar soluções que fossem necessárias.

Com esta experiência, foi possível crescer, tanto a nível laboral como pessoal, visto que foi o meu primeiro contacto com uma produtora audiovisual com uma equipa bem composta. Foi possível ganhar ritmo de trabalho, melhorar a minha capacidade de comunicação em trabalho de equipa, sendo um aspeto importantíssimo para um bom ambiente de trabalho. A FILMESDAMENTE permitiu aos estagiários ter um lado crítico, de modo a serem capazes de analisar o trabalho e procurar sempre melhorias, fazendo juntamente com a equipa inteira *briefings* sobre os trabalhos, refletindo sobre o que foi feito bem ou mal, procurando sempre melhorar.

Foi possível estar em contacto com o material de som disponível na FILMESDAMENTE, com o qual fiquei familiarizado nos primeiros dias de estágio, porque na segunda semana tive minha primeira experiência em set com a equipa para a curta-metragem de Nuno Rocha. Essa primeira experiência foi importante para mim, porque foram 4 dias de gravação onde coloquei os meus conhecimentos e práticas em ação. Permitiram-me criar imediatamente um laço com cada elemento da equipa, o que desde logo me deixou mais à vontade e confiante para todo o período de estágio.

No fim das captações, no estúdio, realizei um pequeno curso online, via Youtube, para me ambientar o mais rápido possível ao *Davinci Fairlight*, podendo posteriormente avançar para o meu primeiro *sound mixing* e *mastering* de uma longa-metragem, a primeira longa-metragem na qual trabalhei.

Reconheço que ainda tenho muito para aprender, nesta área e arte que é o cinema, que está em constante evolução, devendo sempre manter a calma, encarar o trabalho com seriedade e devendo sempre ser humilde. Terminei assim esta etapa muito satisfeito, com a sensação de dever cumprido e com vontade de progredir e continuar a melhorar em todos os aspetos.

5 – Cronologia de Estágio

21/11/2022 – Apresentação e visionamento de trabalhos da produtora

22/11/2022 – Testes e familiarização com material de som

23/11/2022 – Montagem de cenário de “Sinfonia” e Montagem de set para projeto institucional de empresa de formação artística.

24/11/2022 – Preparação para gravações de “Sinfonia” e Captação de som do projeto institucional para empresa de formação artística.

25/11 – 28/11/2022 – Gravações da Curta-metragem “Sinfonia”

29/11/2022 – Montagem de *Sound Booth* para Voz-off de referência para projeto institucional.

05/12/2022 – Introdução ao Programa *Davinci Resolve Fairlight* (1 semana)

12/12/2022 – 1º Visionamento e levantamento de sons *foley* para “Sikat Subar” de Diogo Pessoa de Andrade

13/12/2022 – Levantamento definitivo de sons *foley*

14/12/2022 – Início de mistura de “Sikat Subar” (individual)

15/12/2022 – Gravação de *Foleys* para “Sikat Subar”

16/12/2022 – Gravação de *Foleys* para “Sikat Subar”

22/12/2022 – Início de mistura de “Sikat Subar” (com David Arrepiá, devido a problemas técnicos)

23/12/2022 – 1ª revisão da mistura

13/01/2023 – Revisão a Diálogos em “Sikat Subar”

17/01/2023 – Uso de *Izotope* para melhor tratamento de voz

26/01/2023 – *Bounce* de “Sikat Subar” e *Sound Design* de projeto institucional para a Siemens: “Zoe”

27/01/2023 – *Sound Design* de projeto institucional para empresa de healthcare: “New Ambition”

31/01/2023 – Última revisão da longa-metragem

01/02/2023 – *Export* Final de “Sikat Subar” em Stereo

03/02/2023 – Aprendizagem de como trabalhar com Dolby Atmos (1 semana)

10/02/2023 – Transição de Stereo para *Dolby Atmos* em “Sikat Subar”

13/02 – 27/02/2023 – Mistura da curta-metragem “Moléstia” em Stereo e Dolby Atmos

01/03/2023 – Último dia de Rodagem para “Sinfonia”

03/03/2023 – *Export* de “Moléstia”

06/03 – 09/03/2023 – Tratamento de voz para projeto institucional de empresa de formação artística.

13/03/2023 – *Export* Final de Moléstia.

14/03/ - 15/03/2023 – Tratamento de música para “Sinfonia”.

16/03/2023 – *Design* de capas (*Behind The Scenes*) para redes sociais da produtora.

17/03 – 20/03/2023 – Preparação para *service* para empresa de engenharia.

22/03/2023 – Captação de som em *service* para empresa de engenharia.

23/03/2023 – Desenho de Iconografia para Instagram da Produtora

27/03/2023 – *Best-Boy* em projeto publicitário para empresa de aparelhos auditivos.

30/03/2023 – Levantamento de *Foleys* para “Sinfonia”

03/04 – 07/04/2023 – *Sound Design* de projeto institucional para empresa de healthcare: “Loading”

10/04 – 14/04/2023 – Masterização para TV de projeto para empresa de aparelhos auditivos e captação de *foleys* para “Sinfonia”

17/04 – 21/04/2023 – Captação de *foleys* para sinfonia e Conclusão de estágio.

6 – Filmografia

Algar, James e 11 outros (1940) “Fantasia”
Anderson, Paul Thomas (2007) “There Will Be Blood”
Brest, Martin (1992) “Scent of Woman”
Brooks, Mel (1974) “Blazing Saddles”
Chaplin, Charles (1936) “Modern Times”
Chaplin, Charles (1940) “The Great Dictator”
Coen, Ethan e Coen, Joe, (2007) “No Country for Old Men”
Coogler, Ryan (2018) “Black Panther”
Coppola, Francis Ford (1979) “Apocalypse Now”
Coppola, Sofia (2003) “Lost in Translation”
Coppola, Sofia (2006) “Marie Antoinette”
Crosland, Alan (1927) “The Jazz Singer”
Docter, Pete e Peterson, Bob (2009) “UP”
Dunning, George (1968) “Yellow Submarine”
Fincher, David (1999) “Fight Club”
Gilliam, Terry (1998) “Fear and Loathing in Las Vegas”
Gonzalez, Alejandro (2015) “The Revenant”
Hazanavicius, Michel (2011) “The Artist”
Hitchcock, Alfred (1960) “Psycho”
Hoar, Peter (2023) “The Last of Us: Episode 3: Long, Long Time”
Johnson, Rian (2017) “Star Wars: Episode VIII - The Last Jedi”
Jonze, Spike (2013) “Her”
Krasinski, John (2018) “Quiet Place”
Kubrick, Stanley (1968) “2001: A Space Odyssey”
Lucas, George (1977) “Star Wars”
Marder, Darius (2019) “Sound of Metal”
Miller, George (2015) “Mad Max: Fury Road”
Nolan, Christopher (2010) “Inception”
Park, Nick (1993) “Wallace and Gromit: The Wrong Trousers”
Phillips, Todd (2019) “Joker”
Raimi, Sam (2002) “Spider Man”
Redford, Robert (1998) “The Horse Whisperer”
Scorsese, Martin (1980) “Raging Bull”
Scorsese, Martin (1990) “Goodfellas”
Scorsese, Martin (2002) “Gangs of New York”
Snyder, Zack (2006) “300”
Tarantino, Quentin (2019) “Once Upon a Time in Hollywood”

7 - Bibliografia

- Ankerich G. Michael (2011), "The Sound of Silence: Conversations with 16 Film and Stage Personalities Who Bridged the Gap Between Silents and Talkies", McFarland & Company, Inc
- Assis, Cláudio apud Viana, Hugo (2018) "Folha de Pernambuco" disponível em: <https://www.folhape.com.br/cultura/a-importancia-do-som-no-cinema/62217/>
- Betton, Gérard. (1987) "Estética do cinema" São Paulo: Martins Fontes
- Cage, John (1961) "Silence" 1. ed. Connecticut: Wesleyan University Press.
- Cage, John (1967) "A Year from Monday: New Lectures and Writings" Wesleyan University Press, Hanover.
- Cage, John (1973) "Silence: Lectures and Writings", Wesleyan University Press, Middletown Connecticut
- Chion, Michel (2021), "Music in Cinema (Film and Culture Series)", Columbia University Press
- Crawford Martin, (2017), "Som no Cinema", disponível em <https://revistabica.com/som-no-cinema/>
- David Sonnenchein (2001) "Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema", Michael Wiese Productions
- De Cologne, Francon (1997) "Ars Cantus Mensurabilis (XIII século)" Texto original integral editado por NAVARRE, Jean-Philippe
- Elias, N. (2007), An essay on Time. Dublin: University College Dublin Press.
- F.Alton Everest e Ken Pohlmann (2021), "Master Handbook of Acoustics, Seventh Edition"
- Heller, Alberto Andrés (2011) "John Cage e a poética do silêncio" Blumenau: Letras Contemporâneas
- Kagge, Erling (2017), "Silence: In the Age of Noise", Becky L. Crook
- Katz, Bob (2015), "Mastering Audio, Third Edition: The Art and the Science", Focal Press
- Lang, G. Harry, Stark Jason e Hairston E. Ernest (2021), "Turn on the Words!: Deaf Audiences, Captions, and the Long Struggle for Access", Gallaudet University Press
- Luko, Alexis (2015), "Sonatas, Screams, and Silence: Music and Sound in the Films of Ingmar Bergman", Routledge
- Ross Alex (2010) "John Cage in Searching for Silence", The New Yorker, disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2010/10/04/searching-for-silence>.
- Schafer, Murray R. (1997) "A afinação do mundo", UNESP
- Stern, Jonathan (2012) "The Sound Studies Reader", Routledge
- Taylor, Deems (1940) "Self - Narrative Introductions" disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0032455/characters/nm0852252>.
- Viers Ric (2008), "The Sound Effects Bible", Michael Wiese Productions
- Viers Ric (2012), "The Location Sound Bible: How to Record Professional Dialog for Film and TV", Michael Wiese Productions

ANEXOS

Anexo A – Imagem de Captação de som para a curta-metragem “Sinfonia”

Anexo B - Imagem de Captação de som para a curta-metragem “Sinfonia”

Anexo C - Imagem de Captação de som para a curta-metragem “Sinfonia”

Anexo D - Imagem de Captação de *Foleys* para a curta-metragem “Sinfonia”

Anexo E – Imagem de Captação de *Foleys* para a curta-metragem “Sinfonia”

Anexo F – Imagem de Captação de som para *service* para empresa de engenharia

Anexo G – Imagem de Último *Wrap* da curta-metragem “Sinfonia”

ANEXO A



ANEXO B



ANEXO C



ANEXO D



ANEXO E



ANEXO F



ANEXO G

