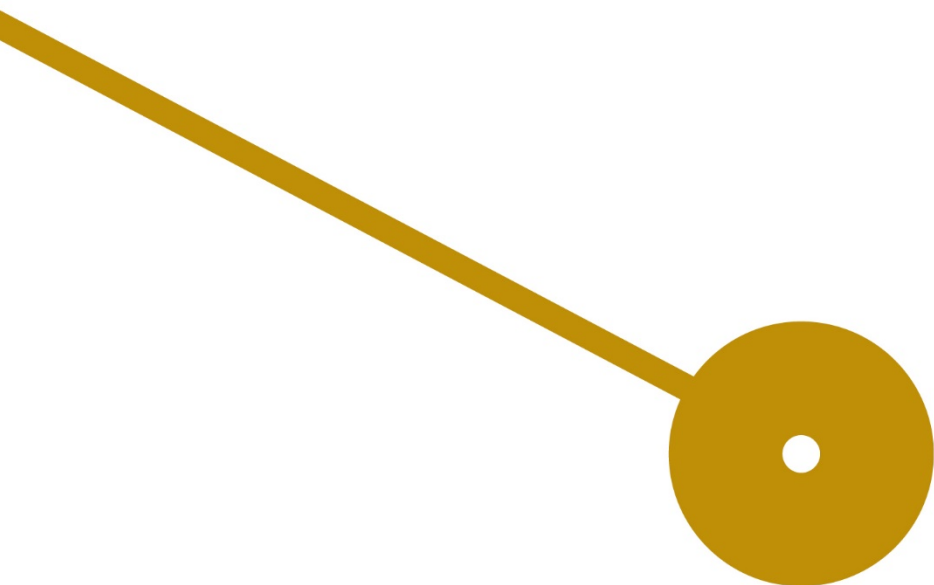


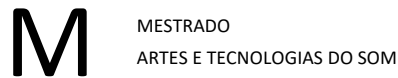


Criação sonora e musical para uma curta- -metragem

António Moreira Branco

2021





Criação sonora e musical para uma curta-metragem

António Moreira Branco

Projeto apresentado à Escola Superior de Música e Artes do
Espetáculo como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre
em Artes e Tecnologias do Som

Professor(es) Orientador(es)

Marco Conceição
Telmo Marques

2021

Agradecimentos

À minha mãe e irmã, pelo apoio e paciência.

Ao meu pai e à Helena, pela disponibilidade e ajuda.

Ao professor Marco e professor Telmo, pela excelente orientação.

Ao Elvis e Mélanie, pelo respeito à minha ausência.

À Alexandra, por me meter na linha.

À Lica, por iluminar os meus dias.

Resumo

Inserido no contexto da curta-metragem *Henry!*, este projeto tem como objetivo desenvolver uma visão criativa sobre a criação sonora e musical de um filme. Com base no trabalho de autores como Walter Murch e Liz Greene, num enquadramento teórico e contextual, farei as minhas próprias análises de trechos de filmes, seguindo com uma desconstrução da banda sonora do filme *Henry!*, e concluindo com observações sobre o que foi feito. É pretendido responder a questões como: qual a relação que deve ser estabelecida entre o departamento do som e o realizador? Até que ponto o design de som e a composição musical podem trabalhar juntos para sustentar a história de um filme? Que tipo de trabalho a fusão dessas duas disciplinas envolverá na fase de pré-produção e na rodagem? Que tipo de tratamento devem ter os diálogos, de modo que não sejam prejudicados pela restante massa sonora que os envolve (design de som, música e *foley*)?

É com esperança que o entusiasmo presente no desenvolver deste projeto, seja aparente e apele à mesma postura por parte do leitor principiante interessado em integrar-se neste mundo do trabalho no cinema.

Palavras-chave: Design de som; Composição musical; Banda sonora; Edição do som; Curta-metragem.

Abstract

In the context of the short film *Henry!*, this project aims to develop a creative vision of the sound and musical creation of a film. Based on the work of authors such as Walter Murch and Liz Greene, in a theoretical framework, I will make my own analysis of film excerpts, following with a deconstruction of the soundtrack of the film *Henry!*, and concluding with some observations of what was done. This project intends to answer questions such as: what kind of relationship should be built between the department of sound and the director? To what extent can sound design and musical composition work together to support a film's story? What kind of work does that merging of the two subjects involve in pre-production and the shooting days? What kind of treatment should the dialogues have so that they are not harmed by the remaining sound elements that surround them (sound design, music and foley)?

Hopefully, the kind of enthusiasm had throughout the process of this project is noticeable and contagious to those who are interested in starting work in the field of cinema.

Keywords: Sound design; Music score; Soundtrack; Sound editing; Short film.

Índice

Figuras	viii
1. Introdução	1
2. Enquadramento teórico e contextual	2
2.1. O som como veículo de significado.....	2
2.1.1. Som ambiente e todo o seu potencial.....	5
2.2. Importância da música e design de som no ritmo de um filme.....	8
2.2.1. <i>Birdman, or the unexpected virtue of ignorance</i> – um guião e um músico.....	11
2.3. Efeitos sonoros.....	13
2.4. Vozes e diálogos – Da pré-produção à mistura.....	14
3. Henry!	16
3.1. Enredo.....	16
3.2. Produção – equipa técnica, calendário e sua articulação com o trabalho do departamento do som.....	18
3.3. O som como veículo de significado.....	20
3.3.1. Composição musical.....	20
3.3.2. Som ambiente.....	23
3.4. Influência da música e design de som no ritmo do filme.....	25
3.4.1. Mescla sonora da moldura com o acidente.....	25
3.4.2. Fuga no interior do carro.....	26
3.4.3. Sequência do elevador e cena do hospital.....	26
3.5. Efeitos sonoros e <i>foley</i>	29
3.5.1. Reassociação de imagem e som a partir de objetos alheios.....	29
3.6. Vozes e diálogos – Comprometimento, pela gravação da rodagem do filme, da imagem sonora concetualizada.....	30
4. Considerações finais	32
5. Bibliografia	34
6. Anexo I	35

Figuras

Figuras 1, 2 e 3 - sequência de frames da simulação da violação em <i>Gone Girl</i> (Fincher, 2014), dos diferentes planos descritos: câmara de vigilância, interior da casa e jardim.	4
Figuras 4, 5 e 6 - sequência de <i>frames</i> do plano em movimento que segue Jackson em <i>Saving Private Ryan</i> (Spielberg, 1998).	8
Figuras 7, 8, 9 e 10 - sequência de <i>frames</i> de dois planos de ondas das nuvens e ondas do mar, em movimento diagonal e ascendente, em sentidos contrários, em <i>Koyaanisqatsi</i> (Reggio, 1982).....	10
Figuras 11 - mapa sonoro retirado do livro <i>Sound Design – The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema</i> (Sonnenschein, 2001, p.19).....	13
Figuras 12, 13 e 14 - sequência de <i>frames</i> do filme <i>Henry!</i> (Findeiss, 2021), que descreve a passagem do segundo acidente para a cena seguinte, em que o segundo <i>frame</i> é o momento de silêncio entre o acidente e o arfar de ar da mulher.	26
Figuras 15 e 16 - rodagem do filme <i>Henry!</i> (Findeiss, 2021).....	31

1. Introdução

A produção de um filme necessita de um conjunto de pessoas trabalhadoras que atuam em diferentes áreas artísticas e técnicas, que consigam servir a ideia do realizador. Cada departamento tomará decisões sempre com a intenção de contribuir para a história, e seja para que avance ou para lhe dar peso emocional, deverá sempre criar um ambiente imersivo para o espectador. Esta condição traz, à partida, o dever, por parte de todos os departamentos, de criarem uma relação com o realizador que permita uma troca fluida de informação de modo que haja um maior entendimento das personagens e para que possam, em troca, sugerir os melhores meios de transmitir a intenção do filme (dentro das competências da equipa).

Os meios sonoros serão explorados neste ensaio, através de uma abordagem criativa e uma abordagem técnica. Em relação à primeira, começando pelo enquadramento teórico e contextual, irei referir, com base no trabalho de autores como Liz Greene e Walter Murch e através do estudo de casos específicos, sendo alguns deles da minha autoria, como o som pode transmitir significado e influenciar o ritmo percebido de um filme. Esta primeira parte, relatada em dois subcapítulos, pretende sensibilizar o praticante a estar atento à sua intencionalidade na escolha e criação de um som (seja em contexto musical ou de design), para um dado momento do filme. Nos dois subcapítulos seguintes, e para fechar o capítulo, é abordada uma visão mais técnica, referindo procedimentos e exercícios, de autores como David Sonnenschein e David Lewis Yewdall, para a recolha de sons e para o tratamento de diálogo, sendo que este é, normalmente, o centro de toda a banda sonora. No terceiro capítulo é feito um paralelo ao enquadramento teórico e contextual com a situação particular do filme *Henry!* integrante neste projeto, começando com uma contextualização do enredo e produção do filme, e depois então, descrevendo os processos criativos e técnicos tomados, com base nas reuniões e discussões com a realizadora e restante equipa de produção.

O filme *Henry!* foi realizado em contexto académico, pela realizadora Deborah Findeiss, aluna no segundo ano do Mestrado em Comunicação Audiovisual – Especialização em Produção e Realização, da Escola Superior de Media Artes e Design. A equipa da produção do filme pertence toda à mesma faculdade, com a exceção da produtora, Clarice Costa, que já colaborou com Deborah Findeiss em projetos anteriores.

2. Enquadramento teórico e contextual

Mesmo no contexto audiovisual atual, em que as grandes empresas e produtoras de conteúdos cinematográficos levam anos a realizar determinadas produções, para que cada departamento tenha o tempo necessário para desenvolver o seu trabalho e oferecer o melhor produto final possível, o tema do design de som, quando teorizado, nem sempre demonstra clareza na definição de limites e fronteiras com outras denominadas áreas do som. Isso pode ser uma consequência do não acompanhamento de novas técnicas e conceitos emergentes durante o século XX – *L'arte dei Rumori* (1913), de Luigi Russolo e os seus instrumentos Intonarumori; *Silence: Lectures and Writings* (1961), de John Cage e a sua obra *4'33''* (1952), entre outros – de uma análise e estudo dos mesmos, com a devida terminologia, quando introduzidos no contexto audiovisual (Greene, Kulezic-Wilson, 2016, p. 2). Liz Greene acrescenta ainda:

(...) the fact that boundaries between scoring and sound design in contemporary cinema are becoming increasingly blurred has affected both film music and sound studies by expanding their range of topics and the scope of their analysis beyond those traditionally addressed. The use of *musique concrète* in sound design, the integration of speech and/or sound effects into film scores as well as musically conceived soundscapes – to mention only some examples of innovative techniques – demand new approaches to the study of the soundtrack which are prepared to consider the increasingly intertwined elements of silence, noise, speech, sound effects, and music as an integrated whole (Greene, Kulezic-Wilson, 2016, p. 2).

No entanto, a investigação no contexto deste projeto é feita de forma explorar os vários campos do som, não tanto pelo que os separa, mas pelo que têm em comum.

2.1. O som como veículo de significado

Walter Murch refere a importância da incompletude num filme através da metáfora, pela habilidade que esta tem em criar uma ligação mais profunda com a mensagem do filme. Contrariamente a outras formas de arte como a pintura, ou até mesmo filmes mudos – em que o artista evoca uma mensagem, mas com alguma

ambiguidade decorrente da falta de informação – hoje em dia é de tal forma fácil representá-la num filme, que essa mesma mensagem acaba por ser perdida no processo (Murch, 2000).

Todas as possibilidades criativas sonoras no contexto de um filme, recaem sobre um alicerce fundamental que é a reassociação entre a imagem e o som. A metáfora resultante dessa reassociação, pode ser alcançada de diversas formas (Murch, 2000).

Começando na arte do *foley* – mas mantendo o trabalho de Walter Murch como referência – tomemos a cena do restaurante do filme *The Godfather* (Coppola, 1972), como exemplo. Foi decidido que a cena fosse editada sem música, e para além disso, o que é comunicado, é feito apenas através da expressão corporal e facial das personagens e pelo tom da voz, uma vez que grande parte do diálogo é feito em italiano (que para a audiência do país de origem do filme – E.U.A – poderá haver dificuldade em compreender uma língua estrangeira). Mas o som perfurante e agudo do comboio, bastante contrastante com a expressão mais calma da personagem Michael Corleone, não estando associado a nenhum objeto presente na cena, acrescenta essa dimensão metafórica. O som do comboio pode aqui representar o estado mental de Michael, que é manifestado pelo aumento progressivo da sua intensidade, até ser interrompido abruptamente pelo primeiro tiro a Sollozzo. Portanto, para o efeito resultar, foi também necessário trabalho ao nível da mistura (o aumento do volume, neste caso), que pode potenciar a imersão do espectador no filme, assim como podemos assistir no seguinte exemplo.

Edgar Wright é um realizador que usa o som, normalmente em forma de música, de formas criativas, para apoiar o relato da história. No seu filme *Baby Driver* (Wright, 2017), de modo a criar uma relação íntima entre o espectador e a personagem principal, Wright faz-nos ouvir o mundo da mesma forma que Baby. Na cena em que este foge da polícia a pé, depois da morte de Bats, é-nos sugerido (através da mistura do som do filme), que a música que ouvimos é a mesma que Baby leva no seu iPod, pois mesmo no início da sua corrida, enquanto ele leva apenas um auscultador no ouvido esquerdo, a música é reproduzida apenas no altifalante esquerdo. É um pormenor que normalmente passa despercebido, uma vez que não existe qualquer alusão, na música, ao espaço em que a cena se insere, e segue apenas como um elemento não diegético depois de Baby colocar o auscultador direito.

Um outro caso semelhante ocorre no filme *Gone Girl* (Fincher, 2014), mas é aplicado de forma diferente porque a intenção é diferente. Na tentativa de simular uma

violação, Amy, na sala de estar, coloca-se dentro do alcance de uma das câmaras de vigilância presentes no exterior da casa do ex-companheiro, fingindo estar em estado de choque. Amy grita continuamente, mas David Fincher escolhe usar planos dela gravados do jardim, nunca expondo o grito sonoramente – apenas, momentaneamente, o seu arquejar, num plano interior da casa. Ao invés, o grito é substituído por um trecho da música composta por Trent Reznor e Atticus Ross, mais especificamente um som de sintetizador que se assemelha a um grito, pelo seu caráter ruidoso e pelo movimento ascendente e descendente do filtro passa-baixo, similar ao movimento de uma boca a abrir e fechar.



Figuras 1, 2 e 3 - sequência de frames da simulação da violação em *Gone Girl* (Fincher, 2014), dos diferentes planos descritos: câmara de vigilância, interior da casa e jardim.

Quando a relação entre aquilo que é capturado pelos sentidos da visão e audição cria uma metáfora que não é imediatamente aparente, como nestes três casos – o aumento de intensidade seguido de um corte abrupto do som do comboio e de todo o restante som ambiente para o tiro da pistola de Michael (*The Godfather*, 1972); a reprodução de música não-diegética em apenas um dos altifalantes (*Baby Driver*, 2017); um sintetizador com as características da vocalização humana, mas pouco sincronizado com a expressão facial de Amy (*Gone Girl*, 2014) – podemos encontrar

um significado mais profundo na mensagem do filme (Murch, 2000). Este tipo de abordagem ao trabalho sonoro de um filme não limita os sons à mera função de constituírem uma solução prática para sustentar a credibilidade do filme - como por exemplo, substituindo o som original dos adereços por elementos sonoros mais adequados à narrativa - nem a música à função de guia emocional para o espetador.

Liz Greene (2016) refere ainda a possibilidade de transportar significado na música do filme através da sua própria mistura. O tema musical que abre o álbum da banda sonora do filme *The Social Network* (Fincher, 2010), composta por Trent Reznor e Atticus Ross, “Hand Covers Bruise” é distribuído por três cenas que acompanham o afastamento de Mark Zuckerberg dos seus princípios éticos. Alinhado com esse afastamento progressivo, está o piano do tema musical que, cada vez que toca, apresenta mais reverberação, dando a ideia de que se distancia do ouvinte. A esta capacidade de alterar a forma, ou o carácter de um som, Greene designa “hiperorquestração” (Green, Kulezic-Wilson, 2016). A autora descreve cinco princípios, que se baseiam em certas potencialidades desta prática: alteração da fidelidade auditiva dos sons/instrumentos; integração destes na restante banda sonora (diálogos, design de som, *foley*); criação de sons específicos para o filme, independentemente da sua origem; intervenção na diegese do filme (como o exemplo de *Baby Driver* referido anteriormente); criação musical não linear, em que os instrumentos são gravados em alturas diferentes, e processados conjuntamente mais tarde.

2.1.1. Som ambiente e todo o seu potencial

Sometimes the most wonderful thing about a background is its magnificent power (...), and sometimes it is its delicacy and intimate subtlety (...). Backgrounds set a mood – like choral inversion airs or tonal presences. (Yewdall, 2003, p. 237)

Num filme tão contemplativo como *The Revenant* (2015), realizado por Alejandro González Iñárritu, cuja história se passa num tempo que possui uma paisagem sonora muito diferente e distante da atual, preenchida pelos sons urbanos, a equipa do departamento do som teve de explorar os sons da natureza para criar ambientes de tempestade com ventos fortes, contrapondo-os com o tempo de bonança que se segue, e os pingos do gelo derretido que cai sobre a neve; os dias solarengos com a vida animal, os pássaros a cantar de entre as árvores de dezenas de metros de altura

numa floresta densa, contrastando com outras paisagens desérticas onde só existem mantos de neve e silêncio; água sobre um pântano que se move levemente com os passos lentos dos caçadores e as correntezas fortes de um rio sobre o qual navegam e carregam as suas peles. Em *The Revenant* (Iñárritu, 2015) importa a imersividade do espetador nas condições extremas que a personagem Hugh Glass tem de atravessar, apontando para a força que o desejo de vingança lhe concede, para que se consiga manter vivo. O som tem um papel muito importante nesse sentido.

O ambiente sonoro, quando é bem enquadrado numa história envolvente, tem efeito a nível emocional e psicológico sobre o espetador, mas na forma de uma sugestão subliminar. Normalmente é decifrado apenas quando o filme é assistido com o intuito de o analisar (como muitas vezes acontece com o trabalho do designer de som). Ainda assim, consegue fornecer mais do que uma informação genérica do sítio onde decorre a ação, e enfatizar movimentos ou gestos físicos e psicológicos das personagens, sincronizando-os com variações no som. A cena do filme *Saving Private Ryan* (Spielberg, 1998), que começa aos 00:51:20, envolvendo a disputa entre dois *snipers*, serve como exemplo ilustrativo: depois de um dos soldados ser abatido por um *sniper* inimigo de quem ninguém tinha consciência que estava presente, todo o esquadrão se esconde sem saber de onde chegou o tiro. O *sniper* pertencente ao esquadrão, Jackson, prepara-se para entrar em movimento e encontrar uma melhor posição, de modo a ter uma visão menos obstruída para a janela da torre onde desconfia estar o inimigo. Até este ponto, vemos uma cena composta por um soldado no chão no meio da lama, por baixo de uma chuva torrencial. De um dos seus lados, existe um carro, atrás do qual está parte do esquadrão com uma criança que tentaram resgatar, a pedido dos pais dela. Do outro lado, está a restante família da criança, juntamente com os restantes soldados, cobertos por uma ruína. No decorrer da cena, esta alterna entre vários planos (geral, fechado, médio) e, sendo um cenário caracterizado pela destruição da guerra, encontram-se todo o tipo de destroços à volta das personagens. Estes são tidos em conta, em termos sonoros, para cada plano, uma vez que o som da chuva difere dependendo do material onde cai. Para além disso, o lugar da ação não é o único sítio onde existem disputas entre inimigos, pelo que se ouve à distância o trabalhar dos tanques de guerra. A certa altura, Jackson move-se para encontrar a tal posição. Com a câmara a segui-lo pelas costas, contorna o carro pelo lado mais distante da torre, passa por debaixo de um alpendre e corre uns metros em frente, onde encontra, por detrás de um monte de destroços, o sítio mais favorável para apontar a arma. De modo a envolver mais o espetador do filme na história,

colocando-o no lugar da câmara, sente-se o percurso do soldado, distinguindo os obstáculos que o rodeiam através do som da chuva e criando uma analogia entre a sua posição no campo estéreo de reprodução e o da própria diegese: o cair da água nas chapas do carro que vai ficando para a direita, abrindo espaço para a lama na frente, entrando debaixo do alpendre onde se ouvem menos, mas maiores pingos de chuva que escorrem e caem do telhado, até o soldado chegar aos destroços. No ponto mais tenso da cena, Jackson só tem uma oportunidade para acertar num alvo que não vê, antes de dar a conhecer a sua posição ao inimigo com o som da arma. Com grande mestria na direção de fotografia, enquanto vemos pela primeira vez a cara do inimigo, dentro da torre, a inspecionar o largo onde está o esquadrão, à procura de potencial perigo, alternando com planos fechados de Jackson concentrado a acertar a mira para uma janela escura, a chuva parece ficar mais rarefeita e o som dos tanques à distância vai desvanecendo, muito gradualmente, até que, através da ótica da arma do inimigo, vemos Jackson a entrar na mira e a dar o tiro certo. Toda a tensão do momento desaparece e o som ambiente da chuva e tanques, mesmo a agitação dos soldados do esquadrão, voltam a ouvir-se claramente.

O som pode dar contorno ao foco da atenção do espectador, guiando-o nas entrelinhas do texto, sentindo coisas que estão para além do que é captado pela visão. E em cenas onde se toma a decisão de não inserir música, o ambiente pode ser a alternativa ideal – situação semelhante à cena do restaurante do filme *The Godfather* (Coppola, 1972).





Figuras 4, 5 e 6 - sequência de *frames* do plano em movimento que segue Jackson em *Saving Private Ryan* (Spielberg, 1998).

2.2. Importância da música e design de som no ritmo de um filme

É comum, principalmente por parte de pessoas que trabalham em práticas artísticas multidisciplinares, adjetivar certas formas de arte, como a literatura e o cinema, com termos associados à música, afirmando que têm uma certa musicalidade ou uma forma musical. Danijela Kulzic-Wilson (2015) estabelece, primeiramente, um denominador comum entre essas artes, começando por questionar a qualidade básica daquilo que é musical, independentemente do género ou estilo, chegando à conclusão de que se trata da sensação de movimento e do estado de imersividade (dito de uma forma simplificada) do espetador aquando da sua exposição a uma obra. Esta ideia é semelhante à de Maxine Sheets-Johnstone, em relação à perspetiva do criador da obra:

To think in movement is to think in terms of dynamics, to be witness to the qualitative nature of the form one is creating, its waxing and waning, its now vibrant, now hushed character, the way in which it flows, the way in which it builds, the way in which its parts interconnect—in short, its overall spatio-temporal-energetic character. Whatever the art, its creator thinks in dynamic terms, which is to say in movement. (Sheets-Johnstone, 2013, p. 22)

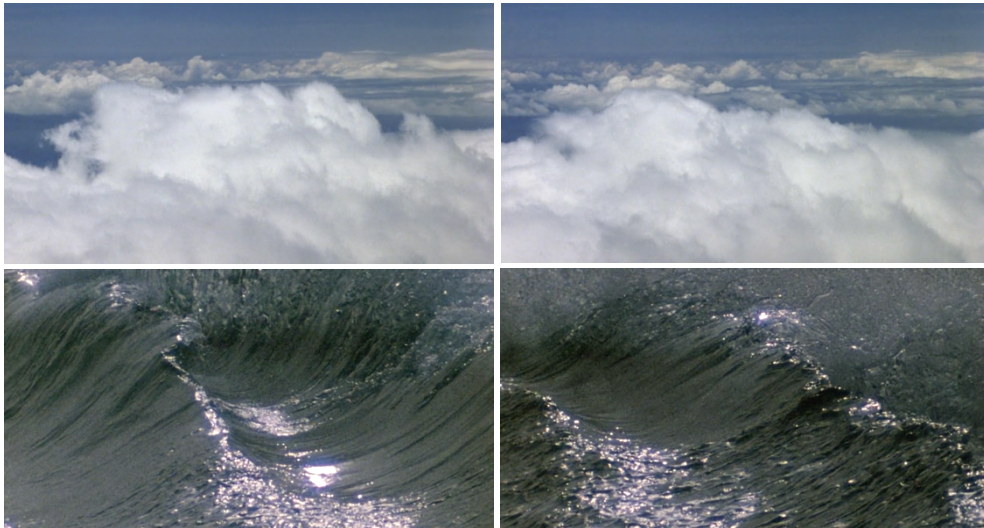
De modo a descrever a importância do som no ritmo de um filme, com a ajuda do estudo da semiótica e da análise dos filmes de Jean Mitry, Danijela Kulzic-Wilson compara também os atributos concretos da arte do cinema (o som e a imagem em movimento) e de que forma interagem.

Embora Kulzic-Wilson centralize o seu estudo na música no cinema, os atributos ou propriedades descritas consideram-se aplicáveis a toda a banda sonora de um filme, entrando em sintonia com a argumentação de Liz Greene, que sugere que a diferença entre música e design de som é cultural. Completa a ideia referindo que, embora composição musical e design de som sejam duas disciplinas diferentes na produção de um filme, essa associação ontológica entre música e design de som permite que toda a banda sonora funcione como uma única peça e que fique integrada no produto final (Greene, Kulezic-Wilson, 2016, p. 70). Este pensamento também parece corroborar a afirmação de Walter Murch (2005): “Sometimes a sound effect can be almost pure music. It doesn’t declare itself openly as music because it is not melodic, but it can have a musical effect on you anyway.” (Murch, 2005)

Num filme, existem pelo menos duas formas de transparecer movimento, ou dinâmica, e de provocar o espetador emocionalmente: através da edição, ou seja, cortes entre planos, e da intensidade da ação que decorre dentro de um mesmo plano – sendo que, para efeitos de melhor compreensão e articulação com o tema do som, tudo isto estará implícito na palavra “ritmo”. Estes dois fatores são comparados, primeiramente, ao “acento musical”, que pode acontecer ao nível da pulsação de uma música, ou então ser aquilo que marca o início e o fim de um gesto musical (ênfatizando que a palavra “musical” neste caso, se aplica também a efeitos sonoros ou a sons concretos, como vou referir mais tarde). Adicionalmente, existe o espaço temporal entre cada um desses “acentos”, durante o qual pode existir mais ou menos ação sonora. Porém, num filme, o corte de planos não tem o mesmo efeito emocional ou psicológico que tem o “acento” no som, nem o tempo de um plano é percecionado pela duração absoluta do mesmo, como é percecionado entre dois “acentos” sonoros. As imagens acrescentam outra dimensão, a do espaço, que acaba por influenciar também a sensação temporal provocada no espetador através da intensidade da ação que o vídeo contém, seja física ou psicológica (Kulzic-Wilson, 2015, p. 37-51).

É possível, na observação desta relação entre imagem e som, experienciar, em filmes como *Koyaanisqatsi* (Reggio, 1982), mais do que a soma do que é percecionado pelos sentidos da visão e audição (Chion, 1994, p. 136). Realizado por Godfrey Reggio, *Koyaanisqatsi* é constituído pela justaposição de planos de paisagem natural e humana nos Estados Unidos, e acompanhado, sonoramente, apenas pela composição musical de Philip Glass. Saliento o trecho de 00:12:10 a 00:16:26, para uma análise da minha autoria, em que as filmagens de nuvens e água são reproduzidas a diferentes velocidades, de modo que a agitação do movimento dos dois elementos se equipare

de plano para plano, isto é, o trabalho de câmara evidencia a semelhança entre imagens de ondas do oceano em câmara lenta e de nuvens em *time-lapse*. A música, neste caso, é a ponte entre os cortes dos planos, resultando na sensação de que existe apenas uma linha contínua da ação, embora o espaço mude drasticamente. Isto deve-se ao fato de a música ser constituída por vários padrões rítmicos, sobre uma pulsação regular, nomeadamente a subdivisão do tempo marcada por um sintetizador. O padrão harmónico, e seu devido arranjo com uma secção de metais, encaixado numa quadratura, assim como as variações que vai sofrendo ao longo do tempo, servem de pontos de sincronismo com os cortes de planos, o que também é relevante para a sensação de continuidade. Acrescento ainda que neste caso, a música permite uma melhor fixação da estrutura do filme na memória do espetador, mudando de tema consoante os grupos de sequências de planos.



Figuras 7, 8, 9 e 10 - sequência de *frames* de dois planos de ondas das nuvens e ondas do mar, em movimento diagonal e ascendente, em sentidos contrários, em *Koyaanisqatsi* (Reggio, 1982).

Em contraste com *Koyaanisqatsi*, o segundo filme de *Sherlock Holmes*, realizado por Guy Ritchie (2011), tira partido dos mesmos princípios, mas recorrendo a um tipo de montagem da imagem e som completamente diferente. Na cena de perseguição na floresta, a ação – Sherlock Holmes e os seus companheiros escapam ao exército alemão – é-nos apresentada através de uma série de cortes rápidos, interrompidos por planos mais longos com o movimento desacelerado, mas mantendo um elevado nível de intensidade, através da destruição que está a ser provocada pelas balas das armas que atravessam a tela de um lado ao outro, à volta das personagens,

enquanto estas estão quase estáticas. Por outras palavras, com a alteração da velocidade de reprodução das imagens, é dado protagonismo a diferentes elementos da ação. Acompanhando esses efeitos visuais exagerados, estão, ainda mais extremos, os efeitos sonoros, antecipando e acentuando a direção e o movimento das balas. No seguimento desta sequência, sensivelmente a meio da mesma, o exército começa a preparar um canhão para disparar. Vemos esse processo a acontecer numa série de *close-ups*, cuja justaposição não faz alusão a nenhum gesto específico, pelo que o espetador perderia a sensação de continuidade, não estivessem os efeitos sonoros a agir como uma transição entre os vários *takes*. Isto pode dever-se ao fato de os sons utilizados pertencerem a uma “família”, pois o seu conjunto sugere que os soldados estão a interagir com objetos grandes, pesados e metálicos, que batem uns nos outros ou que se friccionam. Esta ideia vai de encontro ao sugerido por Michel Chion: “Is there such thing as *visualists of the ear*, the opposite of *auditives of the eye*?”, prossequindo com a descrição de filmes que lhe deixaram uma memória visual resultante de uma paisagem sonora e vice-versa (Chion, 1994, p. 135), reforçando a ideia de que o filme é mais do que a soma de uma experiência visual e auditiva.

2.2.1. *Birdman, or the unexpected virtue of ignorance* – um guião e um músico

Para *Birdman, or the unexpected virtue of ignorance*, um filme de 2014, Alejandro González Iñárritu mostrou-se ambicioso, ao criar uma comédia depois de quatro dramas, e com o objetivo de ser experienciada como um único *take* – ainda que na realidade tenha cortes. Numa entrevista à *Indiewire* (2015), Iñárritu refere a importância do ritmo do filme numa comédia, e como teve de recorrer ao baterista Antonio Sánchez para elaborar a *mise-en-scène* de *takes* que levaram dezenas de minutos a serem gravados: “The drums, for me, was a great way to find the rhythm of the film. Allow the audience to flow with the beat and find the tempo of each scene”. Iñárritu descreve ainda que, com o guião e antes de filmar, dirigiu-se a Sánchez e descreveu a energia que queria para certas cenas do filme, pedindo-lhe que improvisasse sobre elas, à medida que as ia visualizando, dando *feedback* e fazendo correções quando fosse necessário. Gravou o áudio dessas sessões, utilizou-o no set de filmagens e sobrepô-lo no *rough cut* como referência para as gravações da bateria (Thompson, 2015).

Este é um dos vários exemplos em que os responsáveis pelo som ou música intervêm no filme, numa fase em que tudo existe ainda apenas no papel. O filme é experienciado através de um aparente longo *take*, e a história não avança enquanto a personagem central da ação, não avançar também do ponto A ao ponto B. Daí a preferência por este exemplo, dado que o avanço é diretamente dirigido pelo som. E não podia ter sido com um instrumento mais representativo da palavra “ritmo”.

Como Walter Murch refere numa entrevista à BAFTA Guru (2018), muitos dos problemas que surgem na fase de edição, têm a ver com a ausência de uma imagem completa do filme na mente do realizador numa fase inicial da produção, que resulta muitas vezes num *screenplay* menos rigoroso. No entanto, se o diretor do som tiver a oportunidade de colaborar ainda nessa fase inicial, poderá fazer sugestões para enriquecer o guião – mas apenas se houver uma relação entre as duas partes que o permita. Tirando partido do “olho que escuta”, David Sonnenschein, menciona um conjunto de técnicas/práticas em volta do guião, cujos resultados, se partilhados com o realizador, podem potenciar neste um “ouvido que observa”. Se receber as sugestões com interesse, levá-las-á de volta para o guião, podendo “ajudar o produtor a baixar os custos da produção e assegurar mais consistência com a direção da narrativa do filme” (Sonnenschein, 2001, pp. 23-24).

Os vários passos que Sonnenschein sugere fazer para se desenhar o primeiro mapa sonoro para o filme, passam por, inicialmente, fazer uma leitura do guião, a um ritmo de 1 minuto por página em média, anotando, sem interromper o fluxo da leitura, todo e qualquer som que suscite no pensamento, sejam sons explicitamente escritos no guião, sons que façam referência ao espaço ou ambiente onde se desenrola a ação, sons que surjam da insinuação de palavras dos diálogos ou narrativa e representem estados emocionais das personagens ou espectadores, e sons resultantes de uma mudança de direção da narrativa, como por exemplo, entradas súbitas de personagens ou mudança radical do espaço da ação. De seguida, juntar esses sons em grupos mais pequenos, com o intuito de perceber quais se opõem, criando os polos que definem a temática do filme e entre os quais a história varia. Tendo-os definidos, cria-se um gráfico descrevendo o percurso geral do design de som, entre os polos (eixo vertical), ao longo das várias cenas do filme (eixo horizontal).

Com o material recolhido até esse ponto, pode-se então consultar o realizador, para confirmar que as escolhas sonoras estão a ser tomadas no sentido correto, e finalmente começar a criar um mapa sonoro, ou um quadro, em que se estabelece um

conjunto de sons para diferentes cenas ou momentos do filme, consoante quatro grupos de sons: sons concretos, sons musicais, música e voz.

SEQ. 23 RACE TRACK			
concrete sounds gates clang open horses breathing hooves pounding	musical sounds clock ticking	music mechanical rhythm 4/4 beat	voice crowd roar
SEQ. 24 STOCK MARKET FLOOR			
concrete sounds phones ringing agitated footsteps	musical sounds clock ticking	music mechanical rhythm 4/4 beat	voice aggressive shouting

Figuras 11 - mapa sonoro retirado do livro *Sound Design – The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema* (Sonnenschein, 2001, p.19)

2.3. Efeitos sonoros

Free association and dream imagery can be keys to liberating new contexts of sound and image. By relaxing with a scene, closing your eyes and reviewing it in your mind, let the ideas link with the images. They may come in sounds, other images, verbal associations or puns. They may be wild or wacky or subtle and mysterious. What does the story and emotion call for? Play with a sound library, mixing not-so-obvious audio files with the scene at hand. (Sonnenschein, 2001, p.190)

As possibilidades criativas de reassociação de som e imagem passam, em grande parte, pela recolha de uma variedade de sons no “campo”, isto é, em locais mais propícios a encontrar sons com maior probabilidade de serem usados no filme, depois de serem limpos, manipulados e testados com a imagem.

Os conteúdos de *foley* são preferencialmente produzidos em ambientes controlados, construídos propositadamente para esta prática. Nestes espaços pode encontrar-se todo o tipo de pavimentos e objetos, com os quais o artista de *foley* interage de forma sincronizada com o filme que é reproduzido numa tela. Numa régie, deverá estar o técnico de som a controlar o sinal de entrada captado a partir dos microfones que rodeiam a ação da sala. Um dos maiores desafios por parte do artista

de *foley*, é estar atento à sua interferência nas gravações, através da respiração e movimentos. David Lewis Yewdall refere que, durante a maior parte do seu tempo a gravar sons nestes espaços, vestia um fato de banho para evitar qualquer ruído de tecido (Yewdall, 2003, pp. 316-317).

Nos casos em que o som pretendido não tem origem no mesmo objeto ou fenómeno representado no filme, é preciso recorrer a uma forma de escuta, em primeiro lugar, não causal. Essa escuta separa o que o som é daquilo que o causa, conceito primeiramente apresentado em *Traté des objets musicaux: Essai Interdisciplines* (Schaeffer, 1966) e explorado em *Guide to sound objects* (Chion, 2009), o da escuta reduzida. Isto pode ser necessário em várias situações, como por exemplo, quando o som do objeto ou fenómeno correspondente à imagem, não soa real, ou não soa fiel, nos termos de Liz Greene (Greene, Kulezic-Wilson, 2016) (caminhar em amido de milho parece sugerir melhor o andar sobre a neve que a própria neve, por exemplo), situações que são improváveis ou impossíveis de recriar (para o pedregulho de que Indiana Jones foge, foi usado o som dos pneus de uma carrinha desengatada, sobre uma estrada descendente de terra batida), ou situações em que o objeto ou fenómeno não existe, ou não há maneira de saber como realmente soa (para o rugido de Balrog, no filme *The Lord of the Rings* (Jackson, 2001), foram usados blocos de cimento friccionados sobre placas de madeira).

No entanto, para se usar os sons recolhidos, de forma eficiente, é importante criar uma biblioteca de sons, com um sistema de etiquetagem inteligível, de modo a que possam ser encontrados o mais rapidamente possível. No filme *The Matrix* (1999), realizado por Andy e Larry Wachowski¹, o diretor do som, Dane Davis, juntamente com a sua equipa, criou um conjunto de sons diferente para cada luta, e, sem os repetir em cada conjunto, foi tornando as lutas mais intensas ao longo do filme. Nestas situações é ainda mais importante ter uma biblioteca sonora organizada, que permita uma exploração fácil da interação dos sons com a imagem. (Sonnenschein, 2001, p. 200). David Lewis Yewdall (2003) sugere nomenclaturas que podem ser aplicadas em *software* de gestão de ficheiros de som, como o Soundminer, ou o *sampler* do Kontakt.

2.4. Vozes e diálogos – Da pré-produção à mistura

Aparte dos filmes como *Koyaanisqatsi* (Reggio, 1982), que são isentos de diálogo, ou *Tenet* (Nolan, 2020), cujo diálogo é, por vezes, ininteligível

¹ Hoje conhecidas como Lilly e Lana Wachowski

propositadamente, normalmente, o elemento sonoro central da banda sonora é o diálogo, e, idealmente, este deveria ser abordado numa fase inicial da produção (caso a contratação do designer de som ocorra nessa altura). Os exercícios sugeridos por David Sonnenschein, referidos no segundo capítulo, na secção “*Birdman, or the unexpected virtue of ignorance* – um guião e um músico”, têm o propósito de preparar o leitor mentalmente, subconscientemente começando por concetualizar os seus objetivos sobre como preparar e implementar a música e o design de som na banda sonora (Sonnenschein, 2001, pp. 1-23; Yewdall, 2003, pp. 402-403). A partir desse ponto, deve ser estudado como os implementar, de modo a que atuem eficazmente sem nunca meter em causa a inteligibilidade dos diálogos. Assim, a edição será mais fluente e rápida, e a mistura mais simples por, à partida, se evitarem sobreposições constrangedoras de sons de objetos ou efeitos sonoros com o diálogo.

As gravações dos dias de rodagem do filme influenciam também o processo de edição e mistura. O perchista, captando um áudio com um sinal de entrada nem muito baixo nem muito alto, e com o mínimo de interferência possível do som ambiente, a não ser que as condições do local não o permitam, dará ao editor de som material adequado para se extrair a melhor performance dos atores, como, por exemplo, corrigindo a dicção a partir de trechos de áudio de outros *takes*, ou eliminando ruídos que o ator possa fazer com a boca e que distraiam o espetador do diálogo. Por outro lado, facilitará a mistura tornando os cortes de plano, que inevitavelmente terão *room tones* (a cor do som de fundo) diferentes, sonoramente mais suaves e “invisíveis” ao ouvido. Este, como David Yewdall refere, é o objetivo fundamental: o trabalho da edição dos diálogos tem de ser invisível. Caso contrário, não foi bem feito. (Yewdall, 2003, p. 251)

Existem situações em que as condições não são favoráveis para a captação de áudio adequado no decorrer da rodagem. Nesses casos, o problema pode ser contornado gravando as falas necessárias dos atores no final, assegurando o silêncio no *set* por parte do resto da equipa, fazendo uma procura mais exaustiva de trechos de *takes* por parte do editor, substituindo as partes problemáticas do diálogo, ou redobrando as falas, cujo nome técnico é ADR (Automated Dialogue Replacement). (Sonnenschein, 2001, p. 32)

Encerrando este capítulo, relembro o essencial dos quatro pontos aqui abordados, que são necessários para a compreensão daquilo que em seguida vai ser descrito sobre o filme *Henry!*. Em primeiro lugar, através do estudo de casos específicos como *Saving Private Ryan* (Spielberg, 1998) e *Gone Girl* (Fincher, 2014), e

da abordagem ontológica de Liz Greene (2016) ao papel do design de som num filme, conclui-se que o som tem a capacidade de, associado à imagem, contar a história de um filme de uma forma mais impactante e efetiva – seja através do *foley*, som ambiente, mistura, ou composição musical. Em segundo lugar, e de certa forma completando o ponto anterior, sustento o segundo subcapítulo no trabalho de Danijela Kulzecz-Wilson (2015), sobre a influência do som no ritmo de um filme, isto é, a forma como o som pode alterar a percepção temporal e emocional do espectador de uma cena ou sequência de planos. Fez-se uma análise de casos específicos, dos filmes *Koyaanisqatsi* (Reggio, 1982) e *Sherlock Holmes* (Ritchie, 2011), seguindo o enquadramento proposto por Kulzecz-Wilson, e concluiu-se o subcapítulo fazendo referência ao filme *Birdman, or the unexpected virtue of ignorance* (Iñárritu, 2014), em que o som serviu de guia para a construção do *mise-en-scène*, o que se traduziria, para o caso do filme *Henry!* (Findeiss, 2021), num guia para a edição de vídeo. Em terceiro lugar, é apresentada a importância da sensibilização do ouvido aos sons que nos rodeiam no nosso dia-a-dia, porque essa é a base de trabalho para a reassociação dos objetos que nos são apresentados visualmente com sons de outros objetos diferentes – uma prática fundamental para criar um mundo coeso e cativante, para além de permitir ao responsável pelo departamento de som tomar decisões que salientem os traços da história, acrescentando a dimensão metafórica de que Walter Murch fala (2000). Em quarto e último lugar, são abordados os diálogos, salientando que normalmente têm o “papel principal” em toda a banda sonora, como acontece no filme *Henry!* (Findeiss, 2021), e por isso é importante que nada desvie a atenção do espectador deles. Para o efeito, é necessário que os diálogos sejam inteligíveis a todo o tempo, tanto com uma adequada mistura do som das próprias vozes, como a mistura das vozes com a restante banda sonora.

3. Henry!

3.1. Enredo

O tema central do filme é o da violência doméstica, passando também pelo tema da violência num sentido mais abrangente, e o da eutanásia. Para o efeito, a realizadora divide o filme em duas grandes partes, em que na primeira (constituída por dois atos), a história é contada através do ponto de vista da personagem “mulher” (Maria Teresa Barbosa), e na segunda (constituída pelo terceiro e último ato) através do ponto de vista do seu marido, Henry (Pedro Roquette). No primeiro ato, começa por ser construída

uma imagem de um casal feliz, através dos planos das fotografias do casamento, em que Henry festeja com um copo na mão, e através das palavras de consolo de Henry à mulher, que acorda sobressaltada, aparentemente de um sonho que envolve um acidente, por causa da queda de uma das molduras. No final desse ato, Henry dirige-se à cozinha e poucos momentos depois, a mulher vai ao seu encontro. Na cozinha, vemo-lo a mudar drasticamente de atitude perante a mulher, ao encontrar os papéis do divórcio que esta andava a planear. Podemos observar, pela sua reação, que já esperava uma reação agressiva de Henry, e em vez de surpresa, vemos terror na sua cara. Este é o início do segundo ato, que prossegue com a fuga da mulher ao seu marido.

Enquanto foge, Henry aparece de todos os lados, que a obriga a tomar um percurso que a leva a deparar-se com uma vizinha (Romi Soares), prestes a entrar dentro de sua casa. A mulher pede ajuda, e embora a vizinha seja simpática, não parece ter interesse em ajudar, tanto que fecha a sua porta, assim que Henry aparece e agarra a mulher pelo braço. Nesse preciso momento, um vizinho (Ricardo Leite), assiste à situação, mas ignora, chamando e entrando no elevador, enquanto leva um copo de bebida alcoólica na mão. A mulher aproveita para se esgueirar ao último segundo e entrar no elevador, que fecha as portas, deixando Henry do lado de fora. Enquanto a acompanhamos, vemo-la junta do vizinho num plano geral do interior do elevador, até que, depois de um plano fechado sobre a mão da mulher a carregar no piso 0, regressamos ao plano geral, e quem a acompanha, quando antes era o vizinho, agora é, na verdade, Henry. Quando o elevador chega à entrada do prédio, Henry atira-a ao chão, onde têm uma curta disputa física, deixando-a sem opção, a não ser entrar no parque de estacionamento e fugir do local de carro. Assim que a mulher se sente finalmente segura, Henry aparece do seu lado, iniciando uma discussão que os leva a ter um acidente. De repente, estamos novamente no quarto, e a mulher acorda sobressaltada. Parece que se está tudo a repetir. O espaço é o mesmo, as palavras de consolo do Henry são as mesmas. Mas antes que este saia do quarto para ir à cozinha, a mulher apanha a moldura e observa, na foto, o vizinho que encontrou no elevador com o copo na mão junto do seu filho, Henry, em criança (Miguel Rodrigues). Da perspetiva dela, vemos Henry a sair da porta do quarto, para entrar no quarto de hospital. Entrámos na última cena que compõe o terceiro e último ato.

Assim que entra, Henry dirige-se de frente ao médico sentado (Silvano Magalhães), sentando-se também. Entre os dois, está o corpo da mulher em coma, enquanto a enfermeira (Deborah Findeiss) cuida dela. Esta cena tem dois grandes

propósitos: desvendar que a ação dos primeiros dois atos, são, na verdade, sonhos cíclicos de vivências do casal passadas; entender melhor a psicologia da personagem Henry. O médico quer falar, mais uma vez, na possibilidade de se desligarem as máquinas, mas Henry recusa. Os seus princípios impedem-no de considerar, sequer, essa hipótese. No seu pensamento, enquanto os seus dois corações baterem, ele não pode, conscientemente, deixar que o outro pare. Nisto, Henry levanta-se, caminha até o lado do corpo da sua mulher, beija-a na testa e despede-se com as mesmas palavras de consolo que ouvimos no princípio. Ao virar-se para a saída, atira, despropositadamente, a moldura com a fotografia do casal ao chão.

Os atores que compõem o elenco, pertencem à Agente Norte, com exceção a Deborah Findeiss, a realizadora, Ricardo Leite, aluno da ESMAD, e Miguel Rodrigues.

3.2. Produção – equipa técnica, calendário e sua articulação com o trabalho do departamento do som

No início de novembro, no momento da minha entrada na equipa, uma versão não finalizada do guião já estava escrita, o *storyboard* já feito, e um calendário criado com datas para a *repérage*, a 14 de dezembro, os dias de rodagem, de 15 a 19 de fevereiro, e a data para a finalização da produção do filme, a 28 de junho.

A fase de pré-produção consistiu na leitura do guião, estudando-o de forma a criar uma imagem sonora sobre o mesmo, traduzindo-a num mapa sonoro, adaptando as práticas sugeridas por David Sonnenschein (2001), referidas na secção “*Birdman, or the unexpected virtue of ignorance – um guião e um músico*”, em práticas mais simples e acessíveis à minha reduzida experiência como diretor do departamento de som. A falta de alguma adjetivação do espaço onde se passa a ação, ou da interação das personagens com o mesmo, dificultou esse processo. No entanto, existia uma descrição das emoções das personagens que foi importante para entender o tom dos diálogos. Por isso, houve vontade e necessidade de fazer reuniões com a realizadora, para esclarecimento de dúvidas da minha parte, para se trocarem opiniões e fazerem-se sugestões, resultando num melhor entendimento das personagens e da história. A partir deste ponto, pudemos começar a ver questões sobre design de som e música, como as que se podem observar no mapa sonoro (Anexo I) – este contém várias secções, começando com as músicas usadas como referência para a composição musical do filme, com uma descrição do porquê do seu uso e para que momentos ou sequências do filme são mais relevantes; em segundo lugar, um gráfico para uma

descrição do contorno da banda sonora do filme, baseado no gráfico apresentado no livro de David Sonnenschein (2001), acompanhado de uma descrição da forma como pode influenciar o carácter da voz da personagem Henry; por último, uma discriminação de sons concretos referentes a várias sequências da curta-metragem.

Um objetivo que a realizadora tinha e deixou claro logo desde início, era utilizar o som para enaltecer a intenção de mostrar que o primeiro momento da queda da moldura e o acidente, são dois acontecimentos simultâneos.

O primeiro dia de rodagem aconteceu no parque de estacionamento da Escola Superior de Media Artes e Design, para a utilização do *chroma key* necessária para gravar a sequência dentro do carro. A manhã do dia seguinte foi dedicado à cena do hospital, e gravado na Escola Superior de Enfermagem do Porto. O local de gravação dos restantes dias foi um prédio e apartamento privado.

Durante as filmagens fui acompanhado por uma assistente, Maria Eduarda, que anotava os *takes* gravados, ajudava na montagem do material, e em certos momentos gravava com um segundo microfone para cobrir mais ação, captando sons de passos ou ambiente que não me era possível gravar, como por exemplo: a sequência da cozinha ao elevador, no início da fuga da mulher – eu tratei apenas de gravar as falas de Pedro Roquette, enquanto Maria Eduarda captava os passos de Maria Barbosa e o bater da porta. A montagem do material implicava, por vezes, a sua discussão para uma determinada situação, como aconteceu, por exemplo, na sequência do elevador: o espaço disponível era pouco, pelo que só podia ir o homem da câmara e os dois atores que formam o casal. Foi necessário usar dois microfones de lapela, sendo que, o tipo de microfone foi escolhido pelas menores dimensões, permitindo que fossem escondidos mais facilmente, e foram dois para se ter a certeza que, fosse qualquer a direção em que os atores falassem, haveria sempre pelo menos uma das gravações com qualidade.

Era importante, todos os dias, no final das filmagens, transferir para o computador, organizar e fazer *back up* para uma nuvem, dos ficheiros de áudio.

Após a conclusão dos dias de rodagem, começaram os primeiros testes musicais para a composição do tema que abre o filme (utilizando o *software* Reason), *A vida de um casamento parte I*. E não foi até o primeiro *rough cut* estar concluído, a 15 de março, que pude começar os testes com a imagem para definir pontos de sincronismo, criando uma estrutura para o tema. Este foi visto como o tema principal, uma vez que é um resumo sonoro da história do casal (como é explorado na secção *Composição musical*), dando a estética sonora geral para os restantes temas musicais

a serem criados. Foi também com o primeiro *rough cut*, que comecei a gravar os sons necessários para efeitos sonoros como o acidente e outros.

Em paralelo, foi sendo feita a edição do diálogo e a mistura do mesmo com os sons diegéticos, num único projeto do *software* Reaper. Quando as relações de volumes entre uma coisa e outra estavam equilibradas, foi introduzida a composição musical à medida que ia sendo feita, no mesmo projeto, para começar uma mistura mais próxima da final.

3.3. O som como veículo de significado

3.3.1. Composição musical

Depois de algumas leituras do guião e com um mapa sonoro (Anexo I), construído tendo como base as ideias de exercícios apresentados por David Sonnenschein (2001), referido na secção *Birdman and the virtue of ignorance – um músico e um guião*, foi sugerido à realizadora, que se usasse como referência para a parte musical, a banda sonora do filme *Gone Girl* (Fincher, 2014), composta por Trent Reznor e Atticus Ross. A escolha foi feita pelas semelhanças óbvias entre os dois filmes, *Gone Girl* e *Henry!* – dois thrillers que envolvem um casal cujo matrimónio está em decadência: um casal que aos olhos dos outros é uma coisa e dentro de casa é outra, algo doentio. Esta referência seria o quadro geral do casamento ou a base emocional do seu funcionamento, triste e nostálgico pelas memórias de uma união que em tempos foi feliz e agora está na ruína. As influências são perceptíveis nos temas posteriormente descritos: *A vida de um casamento parte I* e *A vida de um casamento parte II*.

Para os momentos do filme em que a mulher é perseguida por Henry, foi tida como referência a parte musical da banda sonora de *It Follows* (Mitchell, 2014), composta por Disasterpeace. A realizadora sugeriu que este filme fosse visto no início da produção por todos os elementos da equipa, por ter um elemento em comum com o seu filme ao nível do enredo – existe uma vítima que foge desesperadamente de alguém que pode temer que apareça em qualquer lado. Os temas mais influenciados por esta banda sonora são: *Sem fuga parte I* e *Sem fuga parte II*.

A terceira e última referência foi a banda sonora do filme *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), composta por Hans Zimmer e Benjamin Wallfisch. Embora à primeira vista esta escolha possa parecer estranha – na medida em que contem elementos sonoros associados a um género de filme de ficção científica, muito diferente do filme

da Deborah Findeiss, como os sintetizadores de caráter cru, assim como a parte épica normalmente associada a Hans Zimmer – a exploração com sintetizadores ao nível do design de som, tratados com efeitos de reverberação e *delays*, revelam-se proveitosos para o contexto do filme *Henry!*, nomeadamente na sequência do elevador, acompanhada pelo tema *Elevador*.

Passo à descrição dos temas musicais, pela mesma ordem em que aparecem no filme.

A vida de um casamento parte I

Com este tema pretende-se contar a história do casal, ilustrando a direção que tomou – de uma vivência feliz à violência – mas da perspetiva de quem faz uma retrospeção sobre o mesmo, com uma visão nostálgica. Para o efeito, foram utilizados sons ricos harmonicamente, com sintetizador e piano, e à medida que a música desenvolve, entra uma curta linha de baixo em glissando que define um ponto de viragem para a música, permitindo a entrada de sons ruidosos e agressivos.

Procurou-se um contraste entre os sons do piano e do violino pela maneira como são gravados: o piano, tocado com o pedal *Una Corda*, foi captado com os microfones bastante perto das cordas e da zona dos martelos, de maneira a que se ouça a mecânica do instrumento, resultando numa sensação de intimidade, como quem revive uma memória com afeição. O violino, um instrumento virtual de emulação física, ouve-se mais distante, com mais reverberação, e com um timbre muito caracterizado pelo som da fricção do arco na corda, tendo o efeito oposto ao do piano: a distância nostálgica

O corte abrupto não só enfatiza a queda da moldura do casal, mas também compõe o que essa queda, juntamente com o acidente, simboliza.

Sem fuga parte I

A base deste tema é o sintetizador que marca a pulsação alusivo ao da corrida da mulher, pretendendo criar uma empatia entre o espetador do filme e a ansiedade e a urgência da fuga.

Os instrumentos como a percussão e o glissando longo dos sintetizadores, ilustram o correr em direções dispersas da mulher, por Henry aparecer sempre na sua frente de forma inesperada.

No início da sequência da fuga, quando a mulher entra na escadaria, existe um plano cujo ponto de vista se encontra ao longo da linha do comprimento desse corredor vertical. Conseguimos vê-la numa espiral descendente, como se estivesse a entrar numa armadilha. A composição musical acompanha este gesto, alterando o *pitch* do sintetizador sustentado numa nota gradualmente para meio-tom abaixo, e ao nível do design de som, ou da hiperorquestração (ver subcapítulo *O som como veículo de significado* do capítulo 2), é acrescentada uma camada de reverberação em toda a música, simulando esse túnel aparente.

Elevador

Este tema é o que mais se distingue de todos os outros. Desprovido de notas musicais, ou a uma métrica ou ritmo mensurado, é composto por: flutuações em frequências mais graves produzidas por um sintetizador que reage ao diálogo de Henry, com uma grande quantidade de reverberação longa; sons que se assemelham a murmúrios, com uma grande quantidade de reverberação com tempo de decaimento muito curto. Com este tema procurou-se infligir o medo e o sentimento de se ter de escapar à primeira oportunidade. Um estudo feito por Ana Tajadura-Jiménez (2010), demonstra que a reverberação referente a grandes salas é percebida como sendo mais desconfortável e insegura que salas pequenas, como o primeiro som descrito pretende sugerir. No entanto, sons ameaçadores em salas pequenas podem transmitir o mesmo nível de desconforto e insegurança, como sugere o segundo som descrito. Os dois componentes sonoros podem ser vistos, portanto, como a reação emocional da mulher à situação em que se encontra: presa com o marido no elevador. Um terceiro elemento surge quando Henry ordena o regresso a casa e as portas do elevador estão prestes a abrir: uma secção de violinos toca um glissando descendente, acompanhando o sentido descendente do elevador e sugerindo que algo está prestes a acontecer.

Sem fuga parte II

À saída do elevador, o espetador vê pela primeira vez Henry a assediar fisicamente a mulher, ao atirá-la para o chão. A urgência dela sair daquele sítio nunca foi tão grande, e por isso retoma a sua corrida. Com ela, retoma também o tema do escapamento, mas com alguns elementos extra mais agressivos. É importante dar a entender que esta situação pode resultar na pior das situações, julgando pela violência

crescente da parte de Henry, para que, no momento em que a mulher entra no carro e consegue arrancar, haja uma subversão de expectativas no espectador. Desta forma, o novo aparecimento de Henry terá mais impacto.

A vida de um casamento parte II

É a segunda vez que se vê a mulher a apanhar a moldura do chão, mas a fotografia não é a mesma. Nela pode-se ver Henry em criança junto com o pai que agarra um copo de vinho na mão, fazendo referência às fotos do casal que aparecem no início do filme, onde Henry se apresenta também com um copo de vinho na mão. A história pretende mostrar que o problema desenvolvido no filme é mais vasto que o casamento. Por essa razão, crio uma variação do primeiro tema que acaba de forma suspensa – por não acabar no acorde da tónica, um acorde de repouso – com quase todos os mesmos elementos, mas mais suavizados, como o piano mais distante, e o ruído branco sem distorção.

Em simultâneo, a música faz a transição para a cena seguinte, que é a continuação da história, mas do ponto de vista da personagem Henry. Essa transição é feita do mundo do sonho para o mundo real e, por isso, este tema tem um novo elemento: a fusão do som de um sintetizador com o som da máquina de monitorização dos batimentos cardíacos, neste caso ligados ao corpo em coma da mulher.

Henry!

O espaço para os créditos, visto como uma oportunidade para uma exploração musical pessoal, são a junção de todas as influências descritas no início desta secção *Composição musical*. O tema não pretende dar mais informação sobre a história, mas implicitamente terá o carácter do filme, porque é composto pelos elementos dos temas anteriores.

3.3.2. Som ambiente

Nos primeiros dois atos, o som ambiente é construído com sons da cidade, que se podem ouvir nas sequências dentro do quarto e da cozinha, no apartamento. Dentro dos corredores do prédio, como quando a mulher se encontra com a vizinha, não existe som ambiente. Juntamente com a realizadora, chegou-se à conclusão de que isso

poderia retirar a atenção do espetador sobre a interação da vizinha com a mulher, uma vez que essas vozes não criariam uma camada sonora de fundo, mas seriam sons esporádicos das famílias que vivem no prédio, que “saltam à escuta”.

Embora o som ambiente não esteja muito presente nos primeiros dois atos, note-se que estes são os únicos que contêm música, que de certa forma, substitui o som ambiente, como a reverberação da música do elevador, e é relevante para a construção de um mundo do sonho, contrastando com o mundo real do terceiro ato (mais sobre este assunto na secção *Sequência do elevador e cena do hospital*).

Em discussão com a realizadora, foi decidido, para o terceiro ato, que a cena do hospital inteira seria centrada no diálogo, sem acompanhamento de música. No entanto, já na fase de pós-produção, viu-se uma oportunidade para relevar os problemas morais que Henry põe em jogo, durante o seu diálogo com o médico. Sabemos que o estado de coma da mulher se deve, em grande parte (se não totalmente), ao comportamento de Henry. O médico expõe que a probabilidade de a paciente voltar a acordar é mínima. Mas Henry recusa-se, teimosamente, a ouvir o médico, afirmando que num casamento o casal deve ficar junto independentemente de tudo e, portanto, insiste em não desligar as máquinas, que poria conseqüentemente, fim ao sofrimento da mulher.

A partir da construção da cena, nomeadamente o movimento da enfermeira, e o fato do ator que tem o papel de Henry, ter deixado a porta do quarto do hospital aberta no momento em que entra, foi possível realçar diferentes momentos da conversa.

Assim que Henry entra no quarto, acompanhamo-lo até à cadeira, e num plano geral, vemo-lo em frente ao médico e entre os dois, no centro do plano, a enfermeira, do lado contrário da porta, a cuidar da mulher. Simultaneamente, ouvimos a máquina de monitorização dos batimentos cardíacos, subtilmente, a máquina de ventilação mecânica, e a agitação no corredor dos cuidados intensivos. A certa altura, já depois de Henry ter negado a sugestão do médico pela segunda vez, a enfermeira arruma o material no *trolley* e começa a dirigir-se para a saída, contornando-os. O som do *trolley*, juntamente com o som dos passos e vozes das pessoas a circular no corredor, vão intensificando, até que a enfermeira, já fora do quarto, fecha a porta, silenciando o som do corredor e deixando espaço só para as palavras de Henry, que interrompe o médico, e os aparelhos que sustentam a vida da sua mulher.

Ao acabar de dizer o que tinha a dizer, Henry levanta-se e dirige-se à maca. Com o plano fechado na mulher, ouve-se melhor o ventilador mecânico, contrastando com a sua respiração natural e ofegante que acompanha quase todo o filme.

O som da queda da moldura que fecha o filme, faz referência ao acidente, ao ser prolongado com o som de estilhaço de vidro, e atravessa o título, até aos créditos finais.

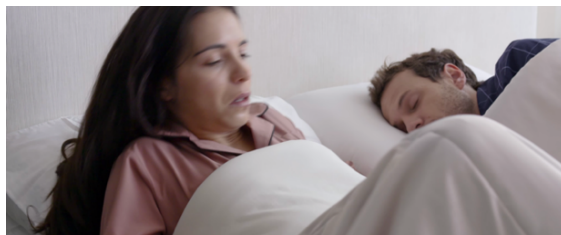
3.4. Influência da música e design de som no ritmo do filme

3.4.1. Mescla sonora da moldura com o acidente

Quando assisti ao primeiro *rough cut* do filme, sugeri que se desse preferência ao choque do acidente, mostrando a queda da moldura só até o momento imediatamente antes do embate no chão. Isto porque é suposto passar-se tudo muito rápido, como um *flashback*. Por essa razão, julguei ser mais impactante o som ter a característica de um acento, para o qual há um crescendo, seguido do corte abrupto e o acordar da mulher do seu pesadelo com uma forte arfada. A alternativa seria manterem-se os dois embates, o da moldura e do acidente, mas os poucos *frames* em que se vê a mulher imediatamente antes de acordar, seriam cortados. A última sugestão foi aceite!

Na segunda vez em que se assiste ao acidente, o corte desses *frames* não foi necessário, porque esse intervalo é antecedido por apenas um crescendo longo até o acidente.





Figuras 12, 13 e 14 - sequência de *frames* do filme *Henry!* (Findeiss, 2021), que descreve a passagem do segundo acidente para a cena seguinte, em que o segundo *frame* é o momento de silêncio entre o acidente e o arfar de ar da mulher.

3.4.2. Fuga no interior do carro

O *take* da retirada do carro do parque de estacionamento foi gravado a uma velocidade segura e posteriormente acelerado e, por esse motivo, o som do carro teve de ser gravado em pós-produção, num espaço onde o risco de acidente fosse mínimo. Inicialmente, a velocidade de reprodução estava acelerada e era constante, mas ao realizar testes com os novos sons, era evidente que a imagem não tinha a agressividade necessária para a sequência, tendo em conta que a mulher está, nesse momento, a tentar fugir a todo o custo. Sugeri então, uma variação da velocidade de reprodução ao longo do tempo, que depois de algumas tentativas e *feedback* dos restantes elementos da equipa que fazem parte da pós-produção do filme, chegou a um ponto satisfatório.

3.4.3. Sequência do elevador e cena do hospital

Esta secção trata dois exemplos da curta-metragem com uma diferença substancial em relação ao restante subcapítulo: as alterações sonoras não requereram uma mudança por parte da edição de imagem para a alteração de sensação de ritmo, que mais vai de encontro àquilo que é descrito no subcapítulo *Importância da música e design de som no ritmo de um filme*.

Antes de dar início à composição musical, realizei uma montagem com as músicas referência mencionadas na secção *Composição musical*, sobre o *rough cut* do filme, a pedido da realizadora, ilustrando o que foi descrito no mapa sonoro, na secção *Macroestrutura Sonora (música e ideias globais)* (Anexo I). O mesmo exercício foi feito pela realizadora, sendo que ela seguiu os seus próprios critérios para a montagem.

Aquando da discussão e comparação das duas experiências, observámos duas principais diferenças merecedoras de maior atenção: a sequência do elevador e a cena do hospital.

Na sequência do elevador, a minha versão da montagem continha um *loop* da música *Heels* (00:00:32), composta por Disasterpeace para o filme *It Follows* (Mitchell, 2014), com o intuito de criar tensão através da pulsação marcada pelo sintetizador grave e agressivo. No entanto, isto resultou numa sequência monótona, dando a sensação de que o ritmo do diálogo da personagem Henry era lento e o seu movimento muito descontraído para a situação. A versão da realizadora continha um trecho da música *Flight to LAPD*, composta por Hans Zimmer e Benjamin Wallfisch para o filme *Blade Runner* (Villeneuve, 2017). Neste caso, a pulsação não é tão marcada pelos instrumentos de percussão sincopados, e a música é mais caracterizada pelos elementos sonoros esporádicos, que aparecem de forma breve. O resultado foi mais interessante. Mas foi no momento da criação do tema musical para esta sequência, que me apercebi de que a melhor opção seria retirar o sentido de pulsação por completo e evitar também criação de motivos sonoros – uma sucessão de sons com início, meio e fim, que se vem a repetir ao longo de um dado tema musical – de modo a provocar a sensação ao espectador de um único momento suspensivo, desde a entrada até a saída das personagens do elevador. Assim, pude dar mais dinamismo à sequência, com um elemento sonoro, e aumentar a tensão e agitação psicológica através da reação desse som aos movimentos e palavras das personagens.

Para a cena do hospital, antes da fase de rodagem do filme, a realizadora ilustrou a intenção da mesma, através da última cena da grande revelação, do filme *Contratiempo* (Paulo, 2016). Aqui, a ação desenrola-se lentamente (as pistas vão sendo desvendadas uma a uma), mas o momento é intenso, que dá espaço para que a música, com um passo igualmente lento, possa crescer cada vez mais até chegar a um ponto épico, com uma orquestra de cordas, toda ela a tocar em simultâneo, acordes densos e longos. No entanto, na experiência de montagem da realizadora, a cena do hospital do filme *Henry!* não é acompanhada de música, e esta foi a sua decisão final (como foi referido na secção *Som ambiente*). Como poderia então comunicar ao espectador a intensidade pretendida para a cena, tendo em conta que esta é composta por grandes silêncios e visualmente não existe grande movimento? A resposta estava nos sons ambiente, nomeadamente as máquinas de ventilação e de monitorização dos batimentos cardíacos, e como estes viriam a responder ao diálogo e com intenção da cena (o desvendar da situação da mulher e o aprofundamento da psicologia de Henry).

Voltemos à afirmação “Sometimes a sound effect can be almost pure music.” (Murch, 2005). Murch fala de efeitos sonoros como uma categoria de sons pertencente a um gradiente limitado pelo que ele chama de “Encoded Sound” de um lado e “Embodied Sound” de outro, ou seja, som que serve de meio para partilhar informação codificada, como as línguas, e som que é experienciado diretamente, sem a necessidade de se decifrar qualquer código, como a música (Murch, 2005). O som das máquinas tem esse caráter linguístico, mantendo o espectador numa dimensão “real”, em oposição à dimensão do sonho da mulher, salientando as palavras da personagem Henry contra o estado de coma da mulher – para além do que é descrito na secção *Som ambiente*, o volume do som das máquinas varia, de forma semelhante aos tanques na sequência de disputa dos *snipers* no filme *Saving Private Ryan* (Spielberg, 1998), começando a um nível que rapidamente desce, apenas para captar a atenção do espectador, e no momento em que a enfermeira bate com a porta do quarto do hospital, são adicionados alguns decibéis. Por outro lado, apresenta também um caráter musical, como o contraponto resultante da sobreposição dos sons das duas máquinas e o som do próprio trabalhar da máquina de ventilação que surge apenas quando Henry se levanta da cadeira para se dirigir à sua mulher. A este mesmo som, são adicionados decibéis, gradualmente, segundos antes da queda da moldura, para o efeito de antecipação e aumento de densidade sonora, como acontece com a orquestra tocada na cena final do filme *Contratiempo* (Paulo, 2016). Assim, pude dar mais dinamismo à cena, quebrando-a em momentos chave, como as últimas palavras de Henry ao médico, as palavras à mulher e a queda da moldura, com a sobreposição de múltiplos elementos sonoros.

Comparando estes dois casos, de forma isolada e descontextualizados da narrativa, existem diferenças ao nível do som, que distinguem o caráter da própria cena ou sequência, sugerindo que uma atua numa dimensão “mais real” que a outra. Algumas dessas diferenças são óbvias, começando pelo fato de os sons da sequência do elevador caírem mais para o lado musical, enquanto os da cena do hospital, mais para o lado linguístico (dentro do gradiente apresentado por Walter Murch). No entanto, o fator da pulsação num tema musical ou som recursivo presente num ambiente, pode afetar a percepção temporal do espectador sobre a narrativa, como sugere Jean Mitry, com a sua afirmação (em relação a filmes mudos) “Film needed a kind of rhythmic beat to enable the audience to measure internally the psychological time of the drama, relating it to the basic sensation of real time” (Mitry, 1997). Com isto, considero estes

dois casos os melhores representantes dos dois mundos presentes no filme: o mundo do sonho e o mundo real.

3.5. Efeitos sonoros e foley

Alguns sons utilizados, foram gravados durante os dias de gravação do filme. Alguns passos e portas foram captados no próprio decorrer da rodagem e as respirações da atriz e ambientes em estereofonia foram também gravados no local, mas no fim da rodagem. Os restantes sons foram gravados ao longo dos meses seguintes.

O processo de gravação de objetos ou sons de ações do dia a dia é complexo, desde logo pelo facto de não ter um espaço dedicado para o efeito. Com os passos, por exemplo, foi necessário experimentar calçado e superfícies diferentes. E sem a possibilidade, muitas vezes, de ter o filme em frente para ouvir o resultado no momento, a situação obrigava a saltar entre o espaço de edição do som (estúdio da ESMAE e vivenda pessoal no distrito de Leiria) e os diferentes locais de gravação. Para minimizar essas voltas, procurou-se gravar em horas do dia com menos movimento, o que significava, na maior parte das vezes, gravar durante a noite, de modo a evitar ruídos indesejáveis nas gravações. Desta forma, a limpeza e manipulação dos sons torna-se mais simples, facilitando a resolução de problemas, nomeadamente de sincronismos.

3.5.1. Reassociação de imagem e som a partir de objetos alheios

Para alguns momentos do filme, foi necessário procurar sons de diferentes materiais, processá-los e juntá-los em várias camadas para criar um único objeto sonoro.

O acidente, que marca o início da ação e surge uma segunda vez, dando a conhecer o motivo do estado vegetativo em que se encontra a mulher na cena final, foi feito a partir de uma série de gravações de eletrodomésticos destruídos com uma marreta, como frigoríficos e fogões, assim como aconteceu com vários materiais de vidro. Estes também foram usados para a mescla do som da moldura que antecipa o acidente, com o mesmo, juntamente com a gravação do friccionar com uma espátula de alumínio em objetos do mesmo material. Com os estilhaços de vidro que sobraram destas gravações, foi feita a cauda sonora da última moldura que perdura até o início dos créditos. Embora estes efeitos sonoros apareçam em diferentes momentos do

filme, todos eles compõem o som do acidente, funcionando como uma referência quando este não está presente na tela, de modo a criar a sua ligação com a queda da moldura (tanto a do quarto como a do hospital).

A realizadora, durante a rodagem do filme, guiou os movimentos da atriz, na sequência da escadaria, com particular interesse em enaltecer visualmente a sua mão com a aliança, pedindo que mantivesse a mesma à vista e a raspasse no corrimão. O som serviu de suporte para que a aliança tivesse a atenção devida, por parte do espetador. Portanto foi necessário criar um som para o raspar de um “anel” feito de um metal denso e pesado. Para o efeito, gravaram-se sons do raspar da parte metálica de uma varinha mágica e de um pequeno frasco de porcelana, numa bancada de pedra de cozinha. O resultado final é uma mistura de vários *samples* de curta duração dos dois tipos de material.

A máquina de ventilação mecânica do hospital é importante não só pelo contraste da respiração artificial com a natural da mulher, mas também pela diferença de ritmo – a respiração artificial é mais lenta (em comparação à respiração normalmente ofegante da mulher), que dadas as circunstâncias da cena do hospital, acrescenta dramatismo. O som da máquina é composto por um curto lufar de ar com um assobio, iniciado por um clique e acompanhado de um som bordão, um ruído constante do próprio funcionar da máquina. Para simular esse som, gravou-se o esvaziar de um pneu de bicicleta e o assobio de um apito de água sem água para o lufar de ar, um relógio para o clique e um exaustor para o bordão.

3.6. Vozes e diálogos – Comprometimento, pela gravação da rodagem do filme, da imagem sonora concetualizada

Como é possível observar no gráfico “Segura-Desamparada” do mapa sonoro (Anexo I), a curva limitada por esses dois polos, representa o estado emocional da mulher. Uma vez que Henry é a causa da alteração desse estado, a sua voz seria um bom ponto de partida para comunicá-lo, e, como demonstra a descrição que acompanha o gráfico, o intuito inicial do mesmo, era alterar o carácter do som da voz de Henry. Desta forma, assumindo que voz persuasiva é de tipo 1 (dando ênfase às frequências mais graves e usando o mínimo de reverberação possível, para dar a sensação de grande proximidade da voz ao ouvido) e voz agressiva de tipo 2 (dando ênfase às frequências médias e usando reverberação, se necessário), o gráfico pode traduzir-se em algo como: na primeira cena do filme, no quarto, a voz é de tipo 1; na

sequência da cozinha, a voz transforma-se gradualmente em tipo 2, até o ser completamente quando a personagem Henry grita; mantém-se em tipo 2 até a sequência no elevador, onde passa a ser tipo 1 (esta alteração não está relacionada com a sensação de desamparo da mulher, mas sim com a atitude manipulativa de Henry, não indo de encontro com o gráfico, como foi discutido com a realizadora, posteriormente à criação do mapa sonoro); na sequência do interior do carro, a voz volta a ser tipo 2; na cena do hospital, a voz é de tipo 1.

Eventualmente, esta ideia foi posta de lado porque as gravações tinham muitos problemas, ou por causa da acústica dos locais de gravação, como as reverberações muito ressonantes do corredor e escadaria do prédio, o efeito de *comb filter* do elevador, o movimento das roupas dos atores, e o fato de que durante os quatro dias de gravação no prédio, estavam obras a decorrer no parque de estacionamento, que se ouvia no edifício inteiro. Para além disso, eu, como perchista, subestimei a interferência de sons alheios à ação que foi filmada, não reforçando a urgência de se ficar em absoluto silêncio, ao resto da equipa. Para uma boa inteligibilidade das palavras sem comprometer a fidelidade das mesmas ao espaço da ação (como é referido no subcapítulo *Som como veículo de significado*), a exploração do carácter da voz de Henry tornou-se irrealizável, pois não havendo orçamento para ADR, teve de ser feito um tratamento dos diálogos através da edição, escolhendo melhores trechos, e da mistura, automatizando várias pequenas bandas de um equalizador digital.



Figuras 15 e 16 - rodagem do filme *Henry!* (Findeiss, 2021)

4. Considerações finais

Embora o resultado tenha sido satisfatório pelo empenho e vontade em criar algo, por parte de todas as pessoas que contribuíram para a produção do filme, acredito que, pela inexperiência de cada um, certos elementos poderiam ter funcionado mais como uma única peça construtora do filme, aumentando o nível de imersão no mesmo. Uma das razões para esse resultado, considero que seja uma baixa comunicação e troca de ideias, não só entre um departamento e a realizadora, mas também entre departamentos. Apenas quando foi feito o *upload* do filme no *Vimeo*, com acesso a um número limitado de pessoas, tive a oportunidade de ver o tratamento de cores – o contraste entre a conjugação da luz branca ofuscada com cores intensas do mundo do sonho e a conjugação de um ambiente escuro com cores cinzentas do mundo real. Não que me tivesse sido impedida ou dificultada a visualização, mas não houve, da minha parte, a espontaneidade de procurar entender melhor a história através da cor. Esse conhecimento poderia ter aberto portas para outro tipo de adjetivação sobre as duas partes (irreal, espiritual e misterioso, contra triste, penoso e pesado), complementando a idealização de um mapa sonoro mais próximo da ideia da realizadora. Em vez disso, a estética de um grupo de sons foi pensada para sequências mais curtas do filme, como a do elevador e a do hospital. Pretendo então, futuramente, desenvolver os meus conhecimentos não apenas na área em que me especializo, mas também sobre o trabalho dos outros vários departamentos que compõem a produção de um filme.

Existe outro aspeto em relação à comunicação, que surge num caso como o deste projeto, em que se está sozinho a fazer o trabalho sonoro inteiro. Como Walter Murch refere, ao falar da oportunidade que teve em criar sons para um determinado filme e misturá-los, no recém-nascido estúdio de cinema American Zoetrope (em oposição a criar sons e enviar a um engenheiro de som para misturar), é importante poder-se intervir nas várias áreas do som na produção de um filme, uma vez que essas podem jogar a favor umas das outras (Murch, 2000). De facto, poder estar tão próximo da criação musical como do design de som, e ainda ser responsável pela mistura da banda sonora, é um privilégio. No entanto, em certas alturas, pode ser bastante favorável ter alguém, igualmente envolvido no filme e com igual profundidade de conhecimento na área do som (mas noutra direção), para discutir ideias e apresentar um leque maior de sugestões ao realizador, pois muitas vezes este não sabe que caminho particular quer seguir, até que lhe seja apresentado. Mas é verdade que em situações como a curta-metragem *Henry!*, nem sempre é possível alargar a equipa por falta de orçamento. Por isso, será vantajoso eu ir descobrindo ferramentas que me

permitam sistematizar o meu trabalho, para que este possa ser mais fluente e menos exaustivo – por exemplo, em grande parte dos diálogos, dispensei bastante tempo a detetar frequências que ressoassem e prejudicassem a qualidade sonora das vozes, cortando-as com bandas de equalizador com o fator Q muito elevado. De modo a minimizar este trabalho “manual”, terei de experimentar diferentes equalizadores dinâmicos que façam pelo menos, parte desse trabalho, sem comprometer o resultado pretendido. Outra forma de facilitar o trabalho na fase de pós-produção, será, também, melhorar o meu trabalho como perchista, que, como foi referido no subcapítulo *Vozes e diálogos – comprometimento da concetualização sonora pela gravação da rotação do filme*, e como o próprio título indica, comprometeu qualidade e tempo de trabalho.

Como referi anteriormente, para apresentar à realizadora um maior leque de caminhos possíveis a seguir, foi feita uma investigação ao longo da produção do filme, para serem adquiridos conhecimentos sobre como preparar concetualmente a construção do design de som através de um mapa sonoro (Sonnenschein, 2001), priorizando sempre a experimentação (como as montagens das músicas referência sobre o *rough cut* da curta-metragem). Desta forma, chegaram-se a soluções que carregam emoção, como a representação sonora do estado de espírito da mulher dentro do elevador, e que criam um ritmo, ou uma dinâmica do filme mais imersiva, como a variação de intensidades dos sons dos objetos do hospital. Esses casos, são dois em que se usaram o som de uma forma musical, mas não convencional, isto é, ainda que a composição sonora não se reja a instrumentos ditos convencionais, nem a escalas musicais ou ritmos com uma métrica mensurada, possuem ainda assim um encadeamento, uma direção e intencionalidade, criando um enredo sonoro que suporta a história. Estes dois momentos, juntamente com o tema musical que abre o filme, *A vida de um casamento parte I*, foram os que mais tiveram a minha atenção, porque foi neles que, à partida, melhor consegui expressar a minha intencionalidade no som, em que mais de mim se pode ouvir. Temas como *Sem fuga parte I*, considero que não servem bem o seu propósito, e não sustentam a história como deveriam, pois o seu começo partiu da minha ideia daquilo que é geralmente usado para situações de fuga num filme, e não de um parecer honesto meu.

Essencialmente, o mais importante é, como diretor de som, estar envolvido e aberto a ser imerso na história do filme (através da comunicação com a realizadora e restantes elementos da equipa), para que, na minha relação com ele, possa encontrar um movimento, um gesto, um ritmo, a ser traduzido pelo meio que melhor conheço e sobre o qual ainda tenho muito a aprender: o som.

5. Bibliografia

Livros:

Chion, Michel (2009): *Guide to Sound Objects. Pierre Schaeffer and Musical Research*. Translated by John Dack and Christine North.

Chion, M., & Gorbman, C. (1994). *Audio-vision: Sound on screen*. New York: Columbia University Press.

Greene, L., & Kulezic-Wilson, D. (2016). *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media*. London: Palgrave Macmillan UK.

Kulezic-Wilson, D. (2015). *The musicality of narrative film*. London: Palgrave Macmillan UK.

Mitry, J. (1997). *The aesthetics and psychology of the cinema*. Bloomington: Indiana University Press.

Sonnenschein, D. (2009). *Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Yewdall, D. L. (2003) *Practical Art of Motion Picture Sound*. Focal Press

Artigos:

Mo, R., Wu, B., & Horner, A. (December 01, 2015). The Effects of Reverberation on the Emotional Characteristics of Musical Instruments. *Aes: Journal of the Audio Engineering Society*, 63(12), 966-979.

Murch, W. (October 01, 2000). FILM; Stretching Sound to Help the Mind See. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2000/10/01/arts/film-stretching-sound-to-help-the-mind-see.html>

Murch, W. (April 2005). Dense Clarity – Clear Density. *The Transom Review*, 5(1).

Tajadura-Jiménez, A., Larsson, P., Våljamäe, A., Västfjäll, D., & Kleiner, M. (January 01, 2010). When room size matters: acoustic influences on emotional responses to sounds. *Emotion (Washington, D.c.)*, 10(3), 416-422.

Entrevistas:

BAFTA Guru. (2018, August 2018). *Walter Murch on Editing the Restaurant Scene from The Godfather | On Editing*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ESXu4BzwtNs&ab_channel=BAFTAGuru

Thompson, A. (2015, January 12). *Watch: Why Golden Globe Winner Alejandro González Iñárritu Took Risks On 'Birdman' IndieWire*. <https://web.archive.org/web/20150209065238/http://blogs.indiewire.com/thompsononhollywood/watch-alejandro-gonzalez-inarritu-talks-birdman-at-telluride-exclusive-video-20140901>

6. Anexo I

Mapa Sonoro

Macroestrutura Sonora (música e ideias globais):

1. Título;
2. Primeira sequência toda dentro de casa;
3. Fuga na escadaria e corredores do prédio;
4. Segunda sequência dentro do quarto da casa;
5. Hospital.

NOTA: Toda a restante numeração deste capítulo é referente às partes descritas acima

Para cada parte, a música deve:

1. Refletir as memórias felizes do casal apresentadas nas molduras, mas ambigualmente, pois um outro lado da relação vai ser explorado na história, usando frases musicais pouco conclusivas, sem pulsação ou sem instrumentos que marquem rigorosamente a pulsação. A qualidade sonora pode estar um pouco deteriorada. Terá instrumentos e sons que se assemelhem aos instrumentos de lâminas. A música será cortada pela queda da moldura (REF.: *Gone Girl*);
2. Transmitir desconfiança, tensão e antecipação. Terá sons e instrumentos menos melódiosos/harmónicos e estes serão trabalhados mais do ponto de vista de designer de som, utilizando efeitos sonoros como glissandos e outros. Começará apenas quando a mulher desconfia do ato de Henry (REF.: *It Follows, Blade Runner 2049*);
3. Dar ansiedade. Como é comum ouvir-se na maior parte de filmes de terror onde existem perseguições, a música terá percussão a marcar o tempo intensamente, com outros instrumentos estridentes a reforçar o que a percussão já está a fazer. O momento do elevador ou do carro, são boas situações para criar um *jump scare*. (REF.: *It Follows, Blade Runner 2049*);
4. Servir como antítese à cena do quarto da parte (2), alterando o momento em que atua. A cena é familiar aos espetadores. O que não sabem é que não terá a mesma continuação, por isso a música pode antecipar o ponto de viragem da história, começando com música do mesmo carácter da parte (2), enquanto os espetadores têm a certeza de que tudo se está a repetir e criar silêncio no momento em que a mulher desconfia do ato de Henry. (REF.: *It Follows, Blade Runner 2049*);
5. Ser conclusiva. É no hospital que todas as peças do puzzle se juntam e o espetador percebe toda a extensão dos problemas criados a partir deste caso de violência doméstica. No entanto, é uma oportunidade para fazer referência ao tema musical que abre o filme, aquele que lembra os tempos mais felizes do casal que acabaram por ser perdidos. O arranjo, para

contrastar, terá pulsação e deve corresponder ao momento de clímax da história. (REF.: *Gone Girl*);

Referências Musicais

Gone Girl - banda sonora composta por Trent Reznor e Atticus Ross, representa bem o espírito de um casal que aos olhos dos outros é uma coisa, mas dentro de casa é algo diferente e doentio. Do ponto de vista de design de som, existem muitos detalhes que podem ser aproveitados, como sintetizadores graves com grandes quantidades de distorção

Faixas de referência:

1. "What Have We Done to Each Other?"; "Sugar Storm";
5. "Technically Missing".

Sons de referência:

- "At Risk" (10'00");
- "A reflection" (1'00").

It Follows - banda sonora composta por Disasterpeace, grandes sonoridades que antecipam um momento de desmoronamento de uma situação aparentemente estável, uma transição de um momento pacífico para um caótico.

Faixas de referência:

2. "Anyone";
3. "Heels"; "Father";
4. "Anyone";

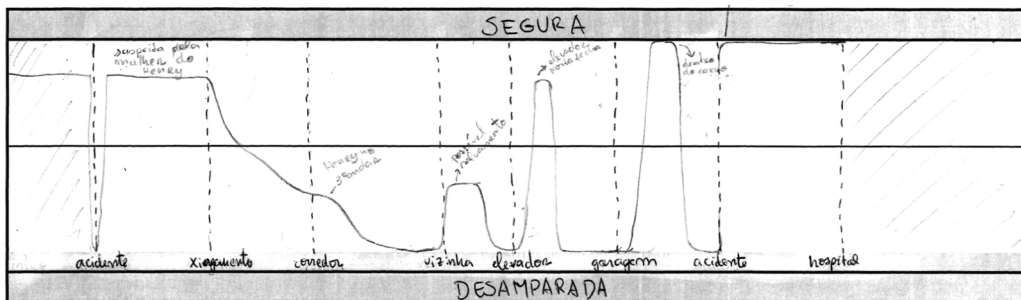
Blade Runner 2049 - banda sonora composta por Hans Zimmer e Benjamin Wallfisch, sons muito futuristas, mas retirando os sintetizadores crus característicos deste género de filme, ficamos com o lado mais romântico e épico de Hans Zimmer, com o lado mais aterrorizante de Benjamin Wallfisch. Ao nível do design de som, existe uma exploração da reverberação e *delay*, assim como instrumentos com texturas tímbricas que podem ser proveitosas para esta curta-metragem.

Faixas de referência:

1. "2049" (00'58");
2. "2049" (00'00");
3. "Flight to LAPD"; "Sea Wall";
4. "2049" (00'00");

Vozes/Diálogos

No momento da perseguição, Henry aborda a sua mulher de duas formas - uma persuasiva e outra agressiva. Penso que será uma mais valia distinguir esses dois discursos através de um tratamento de áudio também distinto - para o seu lado persuasivo, uma voz “colada” ao ouvido do espectador, sem reverberação do espaço e com mais presença nas frequências graves; para o seu lado agressivo, presença de sensação de espaço e acentuação nas frequências médias da voz.



Microestrutura (sons concretos)

- SEQ. 1 - Título: (sem sons concretos);
- SEQ. 2 - Queda da Moldura/Acidente: vidro, estilhaço, embate do carro;
- SEQ. 3 - Quarto 1: mantas e cobertores, louça, moldura;
- SEQ. 4 - Cozinha: folhas de papel, louça;
- SEQ. 5 - Corredor/escadaria: botão do elevador, objectos partindo à distância, portas
- SEQ. 6 - Vizinha: chave, fechadura, porta, buquê, telemóvel, elevador a chamar, porta do elevador, segurar do pulso;
- SEQ. 7 - Elevador/Hall: suspiro/respiração, botão, telemóvel, porta;
- SEQ. 8 - Garagem/Rua: porta, porta do carro, pala, chave, motor, embate do carro, vidro;
- SEQ. 9 - Quarto 2: mantas e cobertores, manga passando na pele, porta;
- SEQ. 10 - Hospital: pano húmido na pele, máquina de suporte de vida, moldura caindo.

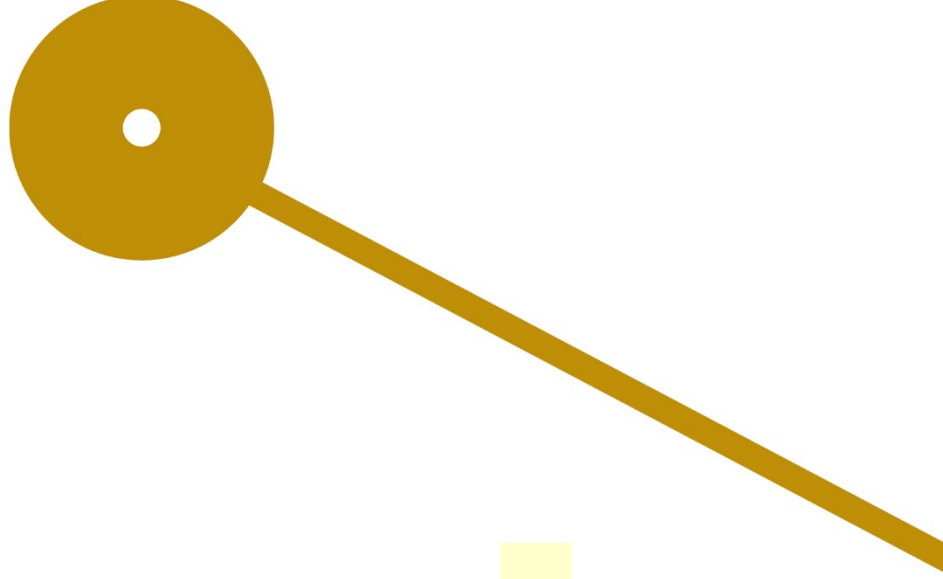
NOTA: Os sons descritos acima estão sujeitos a ser retirados da mesma maneira que outros podem ser acrescentados, caso sejam ou não relevantes para o filme e também dependendo da maneira como interagem com a música. Sons concretos como a respiração e passos, estão presentes em quase todo o filme e serão trabalhados com grande acuidade.

ESCOLA
SUPERIOR
DE MÚSICA
E ARTES
DO ESPETÁCULO
POLITÉCNICO
DO PORTO

P.PORTO

M

MESTRADO
ARTES E TECNOLOGIAS DO SOM



Criação sonora e musical para uma curta-metragem
António Moreira Branco