



MESTRADO

EM CINEMA E FOTOGRAFIA

ESPECIALIZAÇÃO EM CINEMA DE FICÇÃO

*A Direção e a Pós-produção de
Som como Estrutura Narrativa e
Paisagem Sonora na Curta-
metragem *Seja o que Eu quiser**

Francisco Bento de Sousa

07/2026

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Francisco Bento de Sousa

A Direção e a Pós-produção de Som como Estrutura Narrativa e Paisagem Sonora na
Curta-metragem *Seja o que Eu quiser*

Trabalho de Projeto
Mestrado em Cinema e Fotografia - Especialização em Cinema de Ficção
Orientação: Prof. Dr. Luís Alberto Teixeira Aly

Vila do Conde, julho de 2026

Membros do Júri

Presidente

Prof. Sérgio Rolando Ferreira Rodrigues - Escola Superior de Media Artes e Design –
Instituto Politécnico do Porto,

Vogal - Orientador

Prof. Dr. Luís Alberto Teixeira Aly
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vogal - Arguente

Prof. Dr. Marco Paulo Barbosa Conceição
Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo – Instituto Politécnico do Porto

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Luís Aly, orientador deste trabalho, agradeço a disponibilidade, o rigor e as observações que acompanharam e enriqueceram todo o percurso. Agradeço igualmente a todos os docentes do Mestrado em Cinema e Fotografia da ESMAD pelo apoio ao longo deste processo.

Aos colegas de turma que defenderam os seus ensaios a partir deste mesmo projeto, o realizador Luís Miguel Rocha, o diretor de arte Erik Ittermann e o diretor de fotografia Matias Pires, agradeço a parceria e a partilha durante a criação do filme.

A todas as pessoas que foram chamadas para ajudar e complementar a equipa, agradeço a disponibilidade e a entrega. Um agradecimento muito especial à equipa de som e, em particular, aos dois assistentes de som, Tiago Pinheiro e Alexandre Marques, cujo trabalho foi determinante nas rodagens.

À ESMAD e ao seu Centro de Produção e Recursos, agradeço as condições e os meios disponibilizados para a realização deste trabalho.

À minha família, à minha namorada e aos meus amigos, agradeço o apoio incondicional, a presença constante e a paciência em cada etapa deste percurso.

RESUMO ANALÍTICO

O presente ensaio analisa a direção e a pós-produção de som da curta-metragem *Seja o que Eu quiser*, partindo da ideia de que o som não acompanha apenas a imagem, participando ativamente na construção da narrativa, e procura compreender de que forma a direção de som, através da construção da paisagem sonora, contribui para a narrativa cinematográfica. O enquadramento teórico assenta em três autores: R. Murray Schafer, com o conceito de paisagem sonora; Michel Chion, com a relação áudio-visão e o fora de campo sonoro; e David Sonnenschein, com a dimensão sensorial e emocional da escuta. Do ponto de vista metodológico, a investigação desenvolve-se como um estudo de caso centrado no filme, articulando reflexão teórica e prática artística, e descreve todo o processo sonoro, do planeamento à entrega. A análise crítica de cenas concretas demonstra como as decisões de captação, edição e mistura participam na construção do espaço, na sua expansão para além do enquadramento e na relação do espectador com as personagens, confirmando o papel estruturante do som e da paisagem sonora na obra.

Palavras-chave: paisagem sonora; direção de som; pós-produção de som; áudio-visão; escuta.

ABSTRACT

This report analyses the sound supervision and post-production of the short film *Seja o que Eu quiser*, based on the idea that sound does not merely accompany the image but actively participates in the construction of the narrative, and seeks to understand how sound supervision, through the construction of the soundscape, contributes to film narrative. The theoretical framework draws on three authors: R. Murray Schafer, with the concept of soundscape; Michel Chion, with the audio-vision relationship and off-screen sound; and David Sonnenschein, with the sensory and emotional dimension of listening. Methodologically, the research is developed as a case study centred on the film, articulating theoretical reflection and artistic practice, and describes the entire sound process, from planning to delivery. The critical analysis of concrete scenes demonstrates how recording, editing and mixing decisions participate in the construction of space, in its expansion beyond the frame and in the spectator's relationship with the characters, confirming the structural role of sound and the soundscape in the work.

Keywords: soundscape; sound direction; sound post-production; audio-vision; listening.

Índice

Introdução	1
1. Enquadramento teórico.....	4
1.1 Som, espaço e narrativa no cinema.....	4
1.1.1 <i>A paisagem sonora em R. Murray Schafer</i>	<i>5</i>
1.1.2 <i>A relação áudio-visão em Michel Chion.....</i>	<i>7</i>
1.1.3 <i>O som e a construção emocional em David Sonnenschein.....</i>	<i>10</i>
2. Contextualização do projeto	12
2.1 Contextualização artística e estética de Seja o que Eu quiser	12
2.1.1 <i>Conceito e universo narrativo.....</i>	<i>12</i>
2.1.2 <i>Influências cinematográficas e sonoras.....</i>	<i>15</i>
2.1.3 <i>O espaço rural como território acústico</i>	<i>16</i>
3. Metodologia e processo prático	18
3.1 Metodologia e desenvolvimento da componente sonora	18
3.1.1 <i>Planeamento da direção de som.....</i>	<i>18</i>
3.1.2 <i>Estratégias de captação sonora.....</i>	<i>20</i>
3.1.3 <i>Construção da paisagem sonora e áudio-visão.....</i>	<i>22</i>
3.1.4 <i>Pós-produção, edição e mistura.....</i>	<i>23</i>
3.1.5 <i>Formatos de entrega.....</i>	<i>27</i>
4. Análise crítica do filme.....	29
4.1 Análise da construção sonora em Seja o que Eu quiser	29
4.1.1 <i>Espaço, território e continuidade acústica</i>	<i>29</i>
4.1.2 <i>Corpo, proximidade e escuta íntima.....</i>	<i>30</i>
4.1.3 <i>O fora de campo sonoro</i>	<i>31</i>
4.1.4 <i>Silêncio e construção emocional.....</i>	<i>32</i>
4.1.5 <i>A paisagem sonora enquanto estrutura narrativa.....</i>	<i>33</i>
Síntese crítica e limitações da investigação	33
Perspetivas futuras	35
ANEXOS.....	37

INTRODUÇÃO

A história do cinema foi construída a partir de uma predominância da imagem sobre o som. Durante décadas, a reflexão teórica sobre linguagem cinematográfica privilegiou a análise visual do filme, tratando o som sobretudo como elemento secundário da narrativa. Esta tendência radica em parte na tradição do formalismo clássico, de Eisenstein a Bazin, onde a montagem e o enquadramento ocupavam o centro da teoria cinematográfica. Como observa Altman (1992), essa tradição tratou o som como subordinado à imagem, numa abordagem que frequentemente reduzia a dimensão sonora à inteligibilidade do diálogo ou ao reforço do realismo visual. Foi sobretudo a partir dos anos 1980, com o desenvolvimento dos *sound studies*, designadamente através de autores como Michel Chion, Rick Altman e mais tarde Flueckiger, que o som cinematográfico começou a ser estudado enquanto elemento estruturante da linguagem do filme.

Contudo, o som não funciona apenas como complemento da imagem. A paisagem sonora, o silêncio, a distância sonora, as reverberações e os sons fora de campo influenciam diretamente a relação afetiva do espectador com o espaço cinematográfico. Chion (1994) salienta que a percepção daquilo que vemos é sempre alterada por aquilo que ouvimos, e vice-versa, o que evidencia que imagem e som se influenciam mutuamente e transformam a experiência do filme. Lastra (2000) sublinha, por sua vez, que a representação sonora no cinema é sempre uma construção, afastando o som da ideia de simples reprodução técnica do real e reconhecendo nele uma dimensão construtiva e narrativa.

É precisamente nesta relação entre escuta e narrativa que se situa o conceito central desta investigação: a paisagem sonora. Embora seja muitas vezes confundida com o simples ambiente sonoro, a paisagem sonora não se reduz ao conjunto de sons presentes num espaço, dizendo antes respeito ao modo como esses sons organizam a experiência e a relação com os lugares. Trata-se de uma noção proposta por R. Murray Schafer, cuja discussão aprofundada se reserva para o enquadramento teórico, mas que importa desde já assumir como o eixo conceptual a partir do qual este trabalho observa a direção de som.

É justamente por implicar uma organização da escuta, e não apenas uma contextualização realista do espaço, que a paisagem sonora interessa a esta investigação. É na sua capacidade de construir relação com o lugar, influenciar a atmosfera e orientar a experiência do espectador que este trabalho encontra o seu objeto de análise: perceber como a direção de som utiliza a paisagem sonora enquanto estrutura narrativa cinematográfica.

No contexto cinematográfico, esta distinção torna-se especialmente importante porque muitos sons ultrapassam a sua função descritiva e passam a assumir uma função dramática no filme. A função narrativa do som, a espacialidade acústica, a subjetividade sonora, a escuta acusmática e a continuidade acústica não funcionam apenas como recursos de realismo, contribuindo diretamente para a construção afetiva do universo cinematográfico.

No cinema, esta relação torna-se ainda mais evidente porque a paisagem sonora ajuda a construir significado para além da imagem. O toque repetido de um sino ao longe pode sugerir passagem do tempo e ligação a um determinado contexto social; determinados sons podem evocar suspensão dramática ou desconforto. Os sons deixam assim de funcionar apenas como fundo ambiental e passam a estruturar a experiência do filme.

Para Sonnenschein (2001), uma das principais funções do som consiste na criação de atmosferas capazes de influenciar a forma como o espectador experiencia a narrativa cinematográfica. O som não acompanha simplesmente a imagem; atua na construção do ambiente dramático do filme.

Neste contexto, entende-se direção de som como o processo de conceção, organização e articulação dos diferentes elementos sonoros de uma obra audiovisual, desde a captação e seleção dos sons até à sua integração narrativa e expressiva durante a pós-produção. Sonnenschein (2001) entende a construção sonora como um processo que integra todas as decisões criativas e técnicas relacionadas com música, voz e efeitos sonoros, responsáveis pela experiência sonora do filme. Mais do que uma função exclusivamente técnica, a direção de som envolve decisões criativas relacionadas com a construção da escuta do espectador, a definição das texturas sonoras e a relação entre espaço, personagens e narrativa. Como sublinha Walter Murch (2001), o som constitui metade de qualquer experiência cinematográfica, sendo tão determinante para o filme

quanto a imagem. O diretor de som organiza essa escuta, decide quais os sons que pertencem ao universo do filme e determina de que forma esses elementos se relacionam com as personagens e com o espaço representado. A direção de som torna-se assim uma prática de construção narrativa através da paisagem sonora, e é precisamente este processo que a presente investigação se propõe analisar.

Esta investigação parte da hipótese de que a direção de som não acompanha apenas a narrativa cinematográfica, intervindo ativamente na sua construção através da paisagem sonora e da relação afetiva estabelecida com o espectador. Mais do que observar o som enquanto complemento da imagem, interessa examinar como a direção de som utiliza a paisagem sonora para construir narrativa, atmosfera e proximidade com o espectador.

"Como pode a direção de som, através da construção da paisagem sonora, contribuir para a narrativa cinematográfica?"

A dimensão narrativa em análise centra-se sobretudo na forma como a paisagem sonora influencia o tom, o ritmo, a relação com o espaço e a aproximação às personagens. A investigação tenta perceber como o silêncio, os sons naturais e os sons fora de campo contribuem para a criação do universo dramático do filme e influenciam a experiência do espectador ao longo da narrativa.

A curta-metragem *Seja o que Eu quiser* constitui o caso de estudo central desta investigação, funcionando simultaneamente como objeto de análise e espaço de experimentação prática das questões discutidas ao longo do trabalho. Através da observação crítica do seu processo de construção sonora, procura-se analisar de que forma os ambientes acústicos, o silêncio e a espacialidade sonora contribuem para a construção da atmosfera e da experiência sensível da narrativa.

Seja o que Eu quiser procura valorizar elementos sonoros frequentemente relegados para segundo plano, como a acústica do espaço, a subjetividade sonora, a escuta acusmática e a continuidade acústica entre sequências. Estes recursos ajudam a construir intimidade, permanência espacial e relação sensível com os espaços representados. A paisagem sonora torna-se assim central porque intervém diretamente na forma como o filme constrói ambiente, presença física e continuidade expressiva.

Os objetivos desta investigação passam por aprofundar a relação entre direção de som, paisagem sonora e narrativa cinematográfica, percebendo como a organização

sonora influencia a experiência do espectador. Pretende-se igualmente explorar o papel do silêncio, da paisagem sonora e dos sons fora de campo na construção de continuidade e relação sensorial com os espaços representados. O estudo procura ainda refletir criticamente sobre o processo de construção sonora de *Seja o que Eu quiser*, relacionando os conceitos teóricos abordados com as decisões práticas desenvolvidas durante a direção de som e a pós-produção sonora do filme.

Do ponto de vista metodológico, a investigação desenvolve-se através de um estudo de caso centrado na curta-metragem *Seja o que Eu quiser*, articulando investigação teórica e reflexão crítica sobre a prática artística. A análise procura relacionar os conceitos de paisagem sonora, direção de som e narrativa cinematográfica com as decisões desenvolvidas ao longo do processo de direção de som. Para tal, são observadas e discutidas as diferentes etapas da construção sonora, desde o planeamento e a captação até à pós-produção, à edição e à mistura, procurando entender de que forma estas opções contribuem para a construção narrativa e afetiva da obra.

O ensaio organiza-se em quatro capítulos progressivamente articulados em torno da questão central da investigação. O primeiro desenvolve o enquadramento teórico sobre paisagem sonora, relação áudio-visual e construção emocional do som. O segundo contextualiza artística e esteticamente *Seja o que Eu quiser*. O terceiro descreve a metodologia e o processo prático de construção sonora. O quarto desenvolve a análise crítica da construção sonora do filme, relacionando os conceitos teóricos abordados com as estratégias desenvolvidas ao longo do processo cinematográfico. A articulação entre teoria e prática pretende contribuir para uma compreensão mais aprofundada do som enquanto elemento estruturante da linguagem cinematográfica e não apenas como complemento técnico da imagem.

1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1.1 Som, espaço e narrativa no cinema

Antes de observar o processo prático e a análise do filme, importa estabelecer o enquadramento teórico que sustenta esta investigação. Este capítulo reúne três autores fundamentais para pensar a relação entre som, espaço e narrativa no cinema: R. Murray Schafer, com o conceito de paisagem sonora; Michel Chion, com a relação áudio-visão e o fora de campo sonoro; e David Sonnenschein, com a dimensão sensorial e emocional

da escuta. Mais do que uma revisão de literatura, procura-se reunir um conjunto de ferramentas conceituais que permitam, mais à frente, ler a direção de som de *Seja o que Eu quiser* enquanto estrutura narrativa.

1.1.1 A paisagem sonora em R. Murray Schafer

O conceito de paisagem sonora desenvolvido por R. Murray Schafer constitui uma referência fundamental para entender a relação entre som, espaço e experiência humana. Em *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World* (1977), o autor propõe uma abordagem da escuta que ultrapassa a dimensão física do fenómeno sonoro, valorizando a forma como os ambientes acústicos contribuem para a construção cultural, emocional e identitária dos lugares. A sua reflexão desloca o foco da análise dos sons isolados para a experiência de escuta enquanto forma de relação com o mundo.

Para Schafer, os sons não constituem apenas fenómenos acústicos mensuráveis, mas elementos que organizam a relação humana com o espaço. Ao definir a paisagem sonora como qualquer campo de estudo acústico, Schafer (1994) propõe uma compreensão alargada da escuta, na qual os ambientes sonoros influenciam a memória, a identidade, o comportamento e a relação afetiva com os lugares.

A importância da paisagem sonora não reside apenas na existência de ambientes acústicos, mas na forma como estes produzem significado. Ao contrário de abordagens que tratam os sons como simples contextualização do espaço, Schafer propõe uma escuta capaz de reconhecer o papel dos ambientes sonoros na criação de atmosfera, memória e identidade cultural. A paisagem sonora deixa assim de representar um fundo passivo da experiência para assumir uma função ativa na forma como percebemos e interpretamos os lugares.

Embora desenvolvido no âmbito da ecologia acústica e da observação de ambientes reais, o conceito revela-se de especial relevância para o estudo do cinema. A sua aplicação ao contexto cinematográfico permite apreender os ambientes sonoros não apenas como recursos de realismo, mas como componentes da construção narrativa e expressiva do filme. Esta transposição implica, contudo, uma adaptação do conceito. Ao contrário das paisagens sonoras estudadas por Schafer, os ambientes sonoros cinematográficos resultam frequentemente de processos de seleção, montagem e

manipulação sonora realizados durante a pós-produção. O cinema não reproduz simplesmente um espaço acústico existente; constrói-o de acordo com objetivos dramáticos, narrativos e perceptivos.

Neste sentido, a paisagem sonora cinematográfica pode ser entendida como uma organização da escuta. Através dos ambientes acústicos, do silêncio, da distância sonora ou dos sons fora de campo, o filme orienta a relação do espectador com o espaço representado e com a experiência sensível da narrativa.

Um dos aspectos centrais da reflexão de Schafer relaciona-se com a ligação entre som, memória e identidade. Determinados sons adquirem significado porque transportam associações culturais, sociais e afetivas que ultrapassam a sua presença física. A escuta envolve, assim, processos de reconhecimento e evocação que permitem associar ambientes acústicos a territórios, experiências e imaginários culturais específicos.

Schafer distingue três grandes componentes da paisagem sonora: biofonia, geofonia e antropofonia. Estas categorias permitem analisar a proveniência dos sons e perceber de que forma diferentes combinações acústicas contribuem para a construção de atmosferas, identidades territoriais e experiências de escuta.

Quando aplicadas ao cinema, estas categorias ajudam a analisar como os filmes constroem atmosfera, espacialidade e relação sensível com o território representado.

Um exemplo claro pode ser encontrado em *The Turin Horse*, de Béla Tarr. A predominância do vento, dos sons da madeira e da escassez de antropofonia contribui para a criação de uma experiência marcada pelo isolamento e pela deterioração física do espaço.

A importância destas categorias não reside apenas na identificação da origem dos sons, mas na forma como diferentes combinações acústicas produzem diferentes experiências cinematográficas. Como afirma Schafer, "a paisagem sonora não é apenas o que ouvimos, mas a forma como ouvimos" (Schafer, 1994, p. 25). Um filme dominado por antropofonia pode transmitir saturação, pressão ou artificialidade; por outro lado, uma maior incidência de biofonia e geofonia pode aproximar o espectador de uma escuta mais contemplativa e sensorial do espaço. Desta forma, a paisagem sonora cinematográfica não depende apenas dos sons presentes no filme, mas da forma como estes são organizados e valorizados na narrativa.

Esta relação torna-se particularmente evidente na forma como certos sons possuem forte capacidade evocativa. O som de chuva pode sugerir isolamento ou melancolia; o som de vento pode criar contemplação ou vazio; certos ambientes naturais podem provocar sensações de calma ou nostalgia. A importância destes sons não depende apenas da sua presença física, mas da carga cultural e emocional que transportam para a experiência da escuta.

A reflexão de Schafer permite igualmente questionar a crescente saturação sonora contemporânea. O autor considera que a modernidade produziu uma progressiva degradação da escuta devido ao excesso de informação acústica presente nos ambientes urbanos e tecnológicos. Neste contexto, Schafer desenvolve o conceito de esquizofonia, definindo-o como a separação entre um som e a sua fonte original através das tecnologias de gravação, reprodução e transmissão sonora.

Em determinados modelos de cinema contemporâneo, a elevada densidade sonora e a presença contínua de música e efeitos podem reduzir a importância do silêncio e da observação acústica do espaço.

Uma abordagem oposta pode ser observada em *Nostalghia*, de Andrei Tarkovsky, onde o silêncio, os sons da água, o vento e as reverberações dos espaços assumem uma importância central na criação atmosférica do filme. A paisagem sonora deixa assim de funcionar como simples contextualização do espaço e passa a construir tempo, memória e relação afetiva com o ambiente cinematográfico.

Para a presente investigação, o contributo de Schafer revela-se particularmente importante por permitir abordar a paisagem sonora não apenas como conjunto de sons presentes num filme, mas como construção narrativa capaz de organizar a relação do espectador com o espaço cinematográfico. Os conceitos de escuta, identidade sonora, memória acústica e relação entre som e lugar constituem, neste sentido, ferramentas fundamentais para a análise de *Seja o que Eu quiser* enquanto caso de estudo.

1.1.2 A relação áudio-visão em Michel Chion

A reflexão desenvolvida por Michel Chion constitui uma das contribuições mais influentes para a compreensão da relação entre som e imagem no cinema. Em *Audio-Vision: Sound on Screen* (1994), o autor procura questionar a predominância histórica da imagem na teoria cinematográfica, defendendo que a experiência do filme resulta de

uma interação contínua entre escuta e visão. O seu trabalho contribui para deslocar a análise do cinema de uma perspectiva predominantemente visual para uma compreensão efetivamente audiovisual da experiência cinematográfica.

Esta perspectiva levanta uma questão central para os estudos cinematográficos: se o cinema constitui uma experiência audiovisual, por que razão a análise do filme continua frequentemente centrada naquilo que é visto? Para Chion, esta tendência resulta de uma tradição teórica que privilegiou a imagem como principal veículo de significado, subvalorizando o papel do som na construção da narrativa, da emoção e da percepção do espaço cinematográfico.

É neste contexto que surge o conceito de áudio-visão. Segundo Chion, "nunca vemos a mesma coisa quando também ouvimos; nunca ouvimos a mesma coisa quando também vemos" (Chion, 1994, p. xxvi). A experiência cinematográfica não resulta da soma de dois sistemas independentes, mas da articulação permanente entre informação visual e sonora. A imagem influencia a forma como interpretamos os sons, ao mesmo tempo que o som reorganiza constantemente a leitura da imagem. A áudio-visão não resulta apenas da coexistência entre som e imagem, mas de um processo de organização da atenção que orienta continuamente a forma como o espectador escuta e interpreta o universo cinematográfico.

A reflexão de Chion torna-se particularmente importante quando permite pensar a expansão do espaço cinematográfico através da escuta. O cinema mostra sempre apenas uma parte limitada do espaço visual, mas através do som o espectador constrói mentalmente ambientes, presenças e continuidades que permanecem invisíveis no enquadramento. É precisamente neste contexto que o fora de campo sonoro assume particular relevância: o som permite sugerir movimento, presença ou ameaça sem necessidade de representação visual direta, construindo tensão cinematográfica através da relação entre ausência visual e presença sonora.

Esta relação entre espaço visível e espaço sonoro invisível pode ser observada em *Alma Viva* (2022), de Cristèle Alves Meira. Ao longo do filme, vozes distantes, animais, vento e ambientes rurais prolongam o universo cinematográfico para além da imagem visível. A paisagem sonora contribui para a criação de uma dimensão espiritual e comunitária do espaço, permitindo que a escuta funcione como elemento de aproximação cultural e afetiva ao ambiente representado.

A relação entre som e imagem manifesta-se também através do conceito de valor acrescentado, definido por Chion como a capacidade do som para enriquecer a imagem com informação emocional, narrativa e percetiva. O som não acompanha simplesmente aquilo que é mostrado; modifica a forma como o espectador interpreta o que vê. Elementos como silêncio, distância sonora, reverberação ou textura acústica podem transformar profundamente a leitura afetiva de uma sequência, mesmo quando a imagem permanece inalterada.

Um exemplo significativo pode ser encontrado em *Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Coppola. Em sequências como o ataque dos helicópteros ao som de "Ride of the Valkyries" de Wagner, a construção sonora ultrapassa a mera representação do combate, contribuindo para uma experiência simultaneamente épica, violenta e psicologicamente desestabilizadora. Ao longo do filme, os ambientes sonoros densos contribuem para uma experiência de desorientação psicológica que ultrapassa a mera representação visual da guerra. O impacto afetivo da sequência resulta da interação entre imagem e construção sonora, ilustrando claramente a ideia de valor acrescentado proposta por Chion.

A reflexão de Chion permite igualmente problematizar a noção de realismo sonoro. Muitos dos sons presentes num filme resultam de processos de recriação, manipulação ou montagem realizados durante a pós-produção. Ainda assim, o espectador tende a interpretá-los como naturais. Esta aparente contradição sugere que o realismo cinematográfico não depende necessariamente da fidelidade acústica ao real, mas da coerência emocional produzida pela relação entre som e imagem.

Para a presente investigação, a principal contribuição de Michel Chion reside na possibilidade de entender o som como elemento ativo da construção narrativa. Os conceitos de áudio-visão, fora de campo sonoro e valor acrescentado permitem analisar de que forma a direção de som intervém na organização do espaço cinematográfico, da atmosfera e da experiência emocional do espectador. Aplicados ao estudo de *Seja o que Eu quiser*, estes conceitos ajudam a perceber como os ambientes acústicos, o silêncio e os sons fora de campo contribuem para expandir o espaço narrativo e reorganizar continuamente a relação entre imagem, escuta e emoção.

1.1.3 O som e a construção emocional em David Sonnenschein

A reflexão desenvolvida por David Sonnenschein centra-se na dimensão emocional e sensorial da experiência sonora cinematográfica. Em *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema* (2001), o autor procura compreender de que forma o som influencia emoção, memória e percepção corporal, defendendo que a experiência audiovisual não depende apenas da interpretação racional da narrativa, mas também da forma como o espectador reage fisicamente à escuta.

Para Sonnenschein, a escuta cinematográfica envolve processos simultaneamente psicológicos e físicos, nos quais frequência, intensidade, ritmo e textura sonora condicionam permanentemente a experiência emocional do filme. O autor defende que o som atua sobre o corpo antes de ser plenamente interpretado: certas frequências, ritmos ou texturas acústicas podem produzir tensão, vulnerabilidade ou desconforto porque afetam diretamente a percepção sensorial do espectador. O impacto emocional da escuta não resulta apenas do significado narrativo dos sons, mas também da forma como estes são fisicamente experienciados.

Esta vertente pode ser observada em *Under the Skin* (2013), de Jonathan Glazer, onde drones, ou seja, sons contínuos de frequência grave, ambientes acústicos abstratos e repetições sonoras produzem uma sensação persistente de estranheza e inquietação. O impacto emocional do filme resulta em grande medida da experiência sensorial criada pela banda sonora.

A reflexão de Sonnenschein torna-se igualmente importante quando aproxima emoção e expectativa sonora. O cinema organiza constantemente antecipações acústicas que condicionam a relação emocional do espectador com a narrativa. Muitas vezes, aquilo que provoca maior tensão não é o acontecimento em si, mas a preparação sensorial criada antes da sua concretização visual.

A relação entre som e memória torna-se relevante porque determinados ambientes acústicos possuem capacidade evocativa, ativando experiências previamente interiorizadas pelo espectador sem necessidade de representação visual explícita. O reconhecimento de sons familiares, de ambientes domésticos ou de paisagens acústicas culturalmente identificáveis estabelece ligações afetivas entre o espectador e o universo narrativo, aproximando a narrativa cinematográfica de memórias corporais, afetivas e culturais que ultrapassam o próprio universo do filme.

Neste sentido, o silêncio assume particular relevância. O silêncio cinematográfico raramente corresponde à verdadeira ausência sonora, funcionando antes como reorganização da atenção e da expectativa emocional. Quando determinados ambientes desaparecem subitamente ou quando a densidade sonora diminui, o espectador tende a aumentar o estado de alerta e vulnerabilidade sensorial.

Esta reação resulta do facto de o silêncio interromper a estabilidade acústica da narrativa e obrigar o espectador a procurar sinais sonoros capazes de antecipar possíveis transformações dramáticas. O silêncio não elimina tensão; em muitos casos, intensifica precisamente a consciência corporal da escuta.

Contudo, o silêncio não produz necessariamente apenas ansiedade ou ameaça. Em determinados filmes, a redução sonora pode também aproximar o espectador de estados de intimidade, contemplação ou fragilidade emocional. O impacto do silêncio depende da forma como este é articulado com ritmo, espaço e presença física das personagens. A ausência de som pode gerar desconforto, mas também vulnerabilidade, proximidade ou suspensão emocional.

A força expressiva do silêncio depende também da forma como modela a percepção do tempo. Ao reduzir a densidade sonora, o silêncio dilata a duração percebida de cada momento e desloca a atenção para os sons mínimos que habitualmente passariam despercebidos, como a respiração, o roçar de tecidos ou os pequenos movimentos do corpo. Esta concentração da escuta nos detalhes aproxima o espectador da experiência física das personagens e transforma o silêncio num espaço ativo de significação, e não numa simples interrupção sonora. É precisamente esta capacidade de organizar a atenção e de intensificar a presença daquilo que permanece audível que faz do silêncio um dos recursos expressivos mais poderosos da direção de som.

Esta utilização emocional do silêncio pode ser observada em *There Will Be Blood* (2007), de Paul Thomas Anderson. O filme utiliza longos períodos de rarefação sonora e reduzida presença verbal para intensificar a tensão psicológica e a sensação de isolamento da personagem.

Se Schafer permite entender a relação entre som e espaço, e Chion a articulação entre som e imagem, Sonnenschein centra a sua reflexão na forma como a escuta influencia a experiência emocional do espectador.

Para a presente investigação, o contributo de David Sonnenschein revela-se particularmente relevante por evidenciar de que forma a organização da escuta influencia a relação emocional do espectador com as personagens e com o espaço cinematográfico. Os conceitos de experiência sensorial, expectativa sonora e silêncio constituem ferramentas importantes para analisar a construção da intimidade, da vulnerabilidade e da proximidade emocional em *Seja o que Eu quiser*.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO

2.1 Contextualização artística e estética de *Seja o que Eu quiser*

Definido o enquadramento teórico, importa agora situar a curta-metragem no seu contexto artístico e estético, antes de descrever o processo prático da direção de som. Este capítulo apresenta o conceito e o universo narrativo de *Seja o que Eu quiser*, as influências cinematográficas e sonoras que moldaram a sua abordagem e o modo como o espaço rural se assume como território acústico. Procura-se, assim, enquadrar as opções estéticas a partir das quais a construção sonora foi pensada.

2.1.1 Conceito e universo narrativo

Seja o que Eu quiser desenvolve-se a partir de uma abordagem narrativa centrada menos na progressão dramática dos acontecimentos e mais na observação afetiva da experiência das personagens. O filme não procura construir uma narrativa baseada em grandes momentos de revelação ou conflito explícito, aproximando-se antes de uma lógica de presença, intimidade e permanência dentro do espaço familiar. A narrativa organiza-se sobretudo através de pequenos gestos, silêncios, olhares e ambientes quotidianos.

Neste sentido, o centro do filme não se encontra propriamente na doença da Beatriz, mas na forma como José vive essa transformação. A narrativa acompanha sobretudo a tentativa da criança de entender uma realidade que permanece parcialmente inacessível para si. O filme não procura explicar racionalmente a doença, interessando-se antes pela forma como esta altera relações, comportamentos, silêncios e dinâmicas afetivas dentro do espaço familiar.

A perspetiva de José torna-se assim central para a definição do universo narrativo. José observa atentamente aquilo que o rodeia sem possuir ainda total

capacidade para interpretar aquilo que está a acontecer. A narrativa desenvolve-se precisamente nessa tensão entre observação e incompreensão. O espectador acompanha o processo de amadurecimento da personagem através da forma como esta tenta aproximar-se da irmã, compreender os adultos e lidar com a transformação progressiva do corpo da Beatriz.

Neste contexto, o filme procura sobretudo fazer sentir em vez de explicar. A experiência sensível da narrativa nasce menos do diálogo expositivo e mais da relação entre corpos, espaços e presença. Esta aproximação ao quotidiano foi pensada a partir da perspetiva de José, atenta e curiosa ao mundo à sua volta. Os momentos de observação silenciosa tornam-se assim elementos fundamentais para aproximar o espectador da vulnerabilidade afetiva do universo familiar.

A infância surge assim representada como espaço simultâneo de sensibilidade, medo, curiosidade, fragilidade emocional e tentativa de resistência perante aquilo que permanece difícil de compreender. José procura respostas concretas para aquilo que observa, mas o filme evita transformar essa procura numa resolução racional clara. Muitas das perguntas da personagem permanecem sem resposta definitiva, reforçando a vertente subjetiva da narrativa. O crescimento emocional da personagem não surge através da compreensão total da realidade, mas através da capacidade progressiva de permanecer próximo da irmã perante a fragilidade do seu corpo e a transformação da dinâmica familiar.

O próprio título *Seja o que Eu quiser* introduz uma ambiguidade importante no filme. A expressão estabelece um jogo de palavras com a frase popular "seja o que Deus quiser", frequentemente associada a aceitação, inevitabilidade e resignação perante situações difíceis. Contudo, ao substituir "Deus" por "eu", o título desloca parcialmente essa ideia de aceitação para uma dimensão mais íntima e afetiva. Entre desejo, resistência e impotência, o título reflete também a tentativa infantil de perceber até que ponto existe controlo possível perante aquilo que está a acontecer.

Esta tensão entre aceitação e incompreensão atravessa todo o universo narrativo do filme. José procura respostas concretas para uma realidade que os adultos parecem apenas conseguir aceitar. A narrativa acompanha precisamente esse desequilíbrio entre necessidade de explicação e impossibilidade de controlo. Contudo, a procura de José não se transforma numa simples oposição entre infância e maturidade.

A incompreensão da personagem não representa apenas desconhecimento, revelando também a dificuldade universal de lidar com fragilidade, transformação e medo da perda.

O corpo assume, neste contexto, uma dimensão central no filme. A transformação física da Beatriz torna-se progressivamente visível através da queda do cabelo, da fragilidade corporal e das alterações do cotidiano familiar. Contudo, a transformação não é tratada de forma espetacularizada ou excessivamente dramática. O olhar de José aproxima-se do corpo da irmã através de pequenos detalhes, gestos íntimos e momentos de observação silenciosa.

O cabelo torna-se um dos elementos simbólicos mais importantes da narrativa precisamente porque funciona simultaneamente como marca física da doença e como extensão identitária da Beatriz. A transformação do cabelo representa também a transformação da própria relação entre os irmãos. José tenta preservar essa presença através do toque, da observação e da proximidade física, revelando uma tentativa infantil de resistência perante a mudança inevitável do corpo da irmã.

A relação entre tempo e observação assume igualmente importância central em *Seja o que Eu quiser*. A aproximação é evitada e privilegia-se uma lógica mais contemplativa do cotidiano familiar. O prolongamento dos planos e a permanência nos espaços mantêm o espectador próximo da fragilidade das personagens, sem o alívio de uma progressão narrativa rápida.

Neste contexto, o espaço doméstico deixa de funcionar apenas como cenário narrativo e transforma-se numa extensão afetiva da experiência das personagens. Os corredores da casa, os quartos, a cozinha e os espaços exteriores da aldeia compõem o clima afetivo do filme. O universo narrativo constrói-se assim não apenas através das ações das personagens, mas também através da forma como estas habitam o espaço à sua volta.

A aldeia assume igualmente importância fundamental para a identidade do filme. O contexto rural não surge apenas como localização geográfica, funcionando como espaço cultural e simbólico profundamente ligado à experiência das personagens. A aldeia não constitui apenas o cenário da ação, funcionando como território afetivo que molda a experiência das personagens. A proximidade comunitária, os ritmos quotidianos e a presença constante do espaço exterior reforçam simultaneamente sentimentos de pertença, exposição e inevitabilidade perante a doença da Beatriz.

A dimensão religiosa surge também de forma subtil ao longo da narrativa, sobretudo através da relação implícita com a expressão "seja o que Deus quiser". Não há posicionamentos religiosos explícitos, interessando a narrativa sobretudo pela forma como determinadas ideias de aceitação, esperança e inevitabilidade permanecem presentes dentro do imaginário coletivo da comunidade e da família.

Mais do que construir uma narrativa sobre doença, *Seja o que Eu quiser* procura acompanhar sensorialmente uma experiência de transformação afetiva vivida através do olhar de José. O filme organiza-se sobretudo através da observação dos corpos e da tentativa contínua de preservar proximidade afetiva perante a fragilidade e a mudança. A narrativa desenvolve-se assim menos através da explicação dos acontecimentos e mais através da experiência íntima e sensível da presença.

2.1.2 Influências cinematográficas e sonoras

A conceção estética de *Seja o que Eu quiser* situa-se numa tradição cinematográfica marcada pela observação, pela duração e pela proximidade afetiva às personagens. Mais do que procurar referências diretas ao nível narrativo, o filme aproxima-se de abordagens cinematográficas que privilegiam o tempo, a intimidade corporal e uma presença sensorial construída através do quotidiano. O interesse não está centrado em acontecimentos espetaculares ou grandes momentos de revelação, mas numa experiência sensível que se desenvolve através da permanência dentro dos espaços e da fragilidade dos pequenos gestos.

Léguas (2023), de Filipa Reis e João Miller Guerra, surge como uma das referências mais importantes. O filme desenvolve-se através de uma observação demorada do quotidiano rural, onde a duração e a repetição constroem uma relação íntima entre espectador, corpo e território. O que mais interessa nesta aproximação não é apenas o naturalismo visual, mas a forma como o tempo altera a experiência do espaço. A duração dos momentos obriga o espectador a permanecer dentro da fragilidade física e emocional das personagens, sem possibilidade de distanciamento rápido. Esta relação entre duração, silêncio e observação influenciou diretamente a abordagem estética de *Seja o que Eu quiser*.

Alma Viva (2022), de Cristèle Alves Meira, assume igualmente importância significativa na forma como articula comunidade, território e presença afetiva. O filme

trabalha a dimensão do espaço rural como elemento narrativo ativo, onde a comunidade e o território prolongam o universo da narrativa para além do enquadramento visual. Em *Seja o que Eu quiser*, esta influência ganha especial relevância na forma como a aldeia funciona como presença contínua, contribuindo diretamente para a atmosfera afetiva do filme e reforçando a sensação de inevitabilidade que atravessa a narrativa.

A influência destes filmes portugueses contemporâneos revela uma aproximação comum a um cinema que valoriza observação, permanência e relação sensorial com os espaços. Em vez de procurar dramatização constante, privilegia-se uma atenção particular à presença física das personagens e à forma como habitam o espaço à sua volta.

A construção sonora de *Seja o que Eu quiser* parte diretamente destas influências, mas acrescenta uma dimensão particular: a perspetiva de José como filtro da experiência acústica. Esta opção orientou a forma como a direção de som procurou aproximar a escuta da sensibilidade e da curiosidade do olhar de José, sem recorrer a subjetivismos excessivos ou a manipulações dramáticas explícitas.

Neste sentido, o filme procura equilibrar naturalismo acústico e subjetividade emocional. A direção de som não foi pensada apenas para contextualizar espaços ou garantir inteligibilidade narrativa, mas para intervir na construção expressiva do universo do filme. As influências cinematográficas de *Seja o que Eu quiser* encontram-se assim menos ligadas a referências formais fechadas e mais a uma determinada forma de pensar presença, escuta e intimidade dentro do cinema.

2.1.3 O espaço rural como território acústico

O espaço rural em *Seja o que Eu quiser* não funciona apenas como cenário da narrativa, assumindo-se como condição acústica e afetiva que altera constantemente a forma como as personagens experienciam silêncio, intimidade e vulnerabilidade. A aldeia influencia diretamente a relação dos corpos com o espaço, condicionando a forma como os sons circulam e como a presença dos outros permanece constantemente perceptível dentro do quotidiano familiar.

Ao contrário de um espaço urbano marcado por saturação sonora contínua, o ambiente acústico da aldeia constrói-se através de maior clareza e de maior permanência dos sons no espaço. O silêncio torna-se mais perceptível precisamente

porque existem menos elementos a competir pela atenção auditiva. Contudo, esse silêncio rural não corresponde necessariamente a tranquilidade ou ausência de tensão. Em muitos momentos, o silêncio aproxima-se antes de uma sensação de exposição e vulnerabilidade, onde pequenos detalhes do quotidiano doméstico adquirem maior presença física e emocional.

Esta característica tornou-se fundamental para a construção da perspectiva sensorial de José. O espaço rural favorece uma relação mais íntima com os detalhes acústicos da casa e do ambiente envolvente, sustentando a atenção que o filme dedica a esses pormenores.

A aldeia possui uma assinatura acústica própria que influencia a experiência sensível do filme. A continuidade dos sons exteriores prolonga o território para além daquilo que permanece visível dentro do enquadramento. A repetição constante destes elementos acústicos contribui para criar sensação de permanência e continuidade temporal na narrativa. Enquanto a família atravessa transformação e fragilidade, o território mantém os seus ritmos quotidianos. A aldeia continua a existir indiferentemente à instabilidade afetiva das personagens, reforçando a sensação de inevitabilidade que atravessa o filme.

Ao mesmo tempo, o meio rural altera a relação entre intimidade e espaço coletivo. Na aldeia, os sons circulam mais facilmente entre interior e exterior, tornando mais difícil separar experiência privada e presença comunitária. O espaço doméstico nunca surge completamente fechado sobre si próprio. O exterior atravessa permanentemente os limites da casa, mantendo a família constantemente inserida dentro de uma presença coletiva maior do que aquilo que a imagem mostra diretamente.

A aldeia funciona assim como território acústico contínuo que atravessa constantemente a experiência das personagens. Os ambientes exteriores permanecem presentes dentro da casa e os detalhes domésticos tornam-se mais intensos devido à quietude relativa do espaço envolvente. A proximidade comunitária produz simultaneamente conforto e exposição. A mesma continuidade acústica que aproxima as personagens dificulta também isolamento e distanciamento afetivo perante aquilo que acontece à Beatriz.

A dimensão acústica do espaço rural torna-se assim fundamental para a construção afetiva de *Seja o que Eu quiser*. Mais do que simples fundo ambiental, a aldeia

funciona como condição sensorial que reorganiza a relação entre silêncio, corpo, intimidade e tempo no filme.

3. METODOLOGIA E PROCESSO PRÁTICO

3.1 Metodologia e desenvolvimento da componente sonora

Estabelecido o enquadramento teórico e o contexto artístico do projeto, este capítulo descreve a metodologia e o desenvolvimento prático da componente sonora de *Seja o que Eu quiser*. Percorre-se todo o processo de direção de som, desde o planeamento inicial e as estratégias de captação até à construção da paisagem sonora, à pós-produção e aos formatos de entrega. O objetivo é explicitar as decisões técnicas e criativas que sustentam a análise crítica desenvolvida no capítulo seguinte.

3.1.1 Planeamento da direção de som

O planeamento da direção de som de *Seja o que Eu quiser* partiu de uma questão central: de que forma o som poderia contribuir para a construção da perspetiva de José, sem recorrer a manipulações subjetivas explícitas ou a dramatizações sonoras artificiais. A resposta encontrada foi orientar a escuta a partir da sensibilidade e da atenção aberta associadas ao seu olhar, traduzindo essa intenção em decisões concretas sobre o que captar, o que destacar e o que deixar em silêncio ao longo da narrativa.

Esta orientação conceptual implicou um trabalho de preparação anterior às rodagens, no qual foram identificados os espaços acústicos principais da narrativa e definidas as prioridades de captação para cada cena. A aldeia, a casa e os espaços de transição entre interior e exterior foram pensados não apenas como localizações geográficas, mas como ambientes com características acústicas próprias que condicionariam as decisões de colocação de microfone e de trabalho sonoro em pós-produção. Este planeamento prévio permitiu antecipar situações de maior complexidade técnica e orientar as escolhas de equipamento e de estratégia de captação.

Após a definição dos espaços em articulação com as necessidades dos restantes departamentos, foram realizadas *reperages* aos locais de rodagem com o objetivo de estudar as características acústicas de cada ambiente. Este reconhecimento prévio revelou-se determinante para antecipar condicionantes técnicas que não seriam visíveis numa simples visita de produção. Na cena 2, por exemplo, a proximidade de uma vacaria

introduzia um ruído mecânico regular com ciclos de aproximadamente quinze minutos, durante os quais a captação ficava comprometida. O conhecimento desta limitação com antecedência, obtido através das *reperages*, permitiu planejar as janelas de gravação em função desses ciclos, evitando interrupções durante os *takes*, como se observa na Figura 3.1.



Figura 3.1: Captação de som num dos locais de rodagem, na aldeia.

O planeamento do departamento de som implicou igualmente a constituição da equipa técnica. A escolha dos dois assistentes de som recaiu sobre estudantes do segundo ano da Licenciatura em Cinema e Audiovisual da ESMAD, selecionados através de um processo de entrevista e recomendação. Esta decisão foi intencional, procurando estabelecer uma ligação entre cursos dentro da mesma escola e integrando estudantes com formação compatível com as exigências da rodagem. Em termos de equipamento, todo o material foi requisitado através do Centro de Produção e Recursos (CPR) da ESMAD, sendo a seleção orientada pela diversidade de situações acústicas previstas nas *reperages* e pela necessidade de garantir flexibilidade técnica ao longo das diferentes cenas.

Para além da constituição da equipa e da seleção de equipamento, o planeamento da direção de som envolveu uma análise detalhada do guião com o objetivo de identificar, cena a cena, os sons a captar em rodagem e os elementos a construir posteriormente em pós-produção. Este trabalho permitiu antecipar as necessidades de *foley* e de ambientes sonoros antes do início das gravações. Paralelamente, foi

estabelecida uma comunicação próxima com o realizador para alinhar a abordagem sonora com a visão geral do filme, garantindo que as decisões de captação correspondiam às intenções narrativas e emocionais da direção. A coordenação com a assistente de realização permitiu ainda integrar os *room tones* no mapa de rodagens, assegurando que a captação dos ambientes acústicos de cada espaço ficava prevista dentro da organização geral da produção.

3.1.2 Estratégias de captação sonora

A captação sonora em rodagem foi pensada a partir das características acústicas identificadas durante as *reperages* e das necessidades específicas de cada cena. A equipa de som era composta pelo diretor de som e dois assistentes, responsáveis pela operação das perches e pela colocação e monitorização das lapelas. O Zoom F8 funcionou como unidade central de registo, permitindo gerir simultaneamente múltiplas fontes de captação e assegurar redundância sonora nas situações de maior complexidade técnica, como se vê na Figura 3.2.



Figura 3.2: O gravador Zoom F8, unidade central de registo da captação.

A função de cada microfone foi definida em função das necessidades de cada cena. O *boom* destinava-se não apenas à captação de diálogo mas também a sons de

ação como passos, portas e manipulação de objetos, enquanto as lapelas ficaram orientadas para diálogos de maior proximidade e para a captação de respirações. A configuração variou consoante a complexidade de cada situação: em cenas com menos personagens e movimentação mais controlada, bastou a combinação de um *boom* com as lapelas; noutras situações, como a cena 1 com várias crianças e a professora em simultâneo, foi necessário recorrer a três *booms* e três lapelas para garantir cobertura adequada de todas as fontes sonoras. Um dos *booms* foi plantado em tripé e dissimulado no espaço, complementando a captação dos operadores de perche, como se vê na Figura 3.3. Para a captação em exterior, os microfones foram protegidos com sistemas Rycote contra o vento, como se vê na Figura 3.4.



Figura 3.3: Operação de perche na captação de som direto.



Figura 3.4: Microfones com proteção de vento Rycote, para captação em exterior.

Alguns espaços interiores apresentaram problemas acústicos que exigiram intervenção direta no set. A sala onde decorreu a cena da rapagem do cabelo tinha demasiado espaço vazio, gerando uma reverberação excessiva incompatível com a intimidade sonora pretendida. A solução passou por colocar tapetes e cobertores no espaço antes de gravar, reduzindo as reflexões e aproximando o ambiente acústico das condições necessárias para a cena.

Toda a captação foi realizada em formato WAV 48kHz 24-bit, garantindo qualidade técnica adequada às exigências da pós-produção e compatibilidade com os padrões de entrega para exibição. Os microfones *boom* foram configurados em mono, assegurando maior controlo sobre a fonte sonora e facilitando o posicionamento na mistura. Os ambientes e *room tones* foram captados em estéreo, permitindo uma representação mais completa do espaço acústico de cada localização e fornecendo material com maior profundidade para o trabalho sonoro em pós-produção.

3.1.3 Construção da paisagem sonora e áudio-visão

A construção da paisagem sonora de *Seja o que Eu quiser* desenvolveu-se a partir de uma articulação entre o material captado em rodagem e elementos criados ou selecionados em pós-produção. Os ambientes sonoros da aldeia resultam de uma

combinação entre sons captados diretamente nos locais de rodagem e sons provenientes de bibliotecas sonoras, escolhidos e integrados de forma a preservar a coerência acústica e afetiva de cada espaço. Esta abordagem permitiu construir um território sonoro contínuo que ultrapassa os limites do que foi possível captar durante as rodagens.

A relação entre som e imagem orientou as decisões de construção sonora. Seguindo a lógica da áudio-visão desenvolvida por Michel Chion, o som não foi pensado apenas como acompanhamento da imagem, mas como elemento ativo que expande o espaço cinematográfico para além do enquadramento visível. Sons exteriores que atravessam o espaço doméstico, presenças acústicas fora de campo e continuidades sonoras entre cenas foram trabalhados com o objetivo de prolongar o território da aldeia e reforçar a sensação de permanência e inevitabilidade que atravessa a narrativa. A voz da mãe a chamar para jantar, ouvida fora de campo, é um exemplo dessa abordagem: a presença sonora da personagem antecede e substitui a sua presença visual, construindo uma continuidade familiar que reforça a dimensão doméstica e comunitária do espaço.

Algumas decisões sonoras foram tomadas conscientemente a partir da perspectiva de José. A intenção de traduzir o seu olhar atento e curioso orientou a forma como determinados detalhes acústicos foram destacados em relação ao ambiente geral. Um exemplo concreto é a cena em que José abre a caixa para guardar o cabelo da irmã: o som desse gesto foi amplificado e trabalhado com maior presença do que o contexto realista exigiria, traduzindo sonoramente o peso emocional que esse momento representa para a personagem.

3.1.4 Pós-produção, edição e mistura

A pós-produção sonora de *Seja o que Eu quiser* desenvolveu-se no Reaper, para onde o material foi transferido a partir do Premiere através do Vordio, garantindo sincronização precisa entre imagem e som e preservando a organização das pistas definida durante a rodagem. A primeira fase consistiu na organização de todos os ficheiros captados em set por tipo de fonte, nomeadamente diálogos, ambientes, *room tones* e *foleys*, e na criação de uma estrutura de pistas separadas para cada categoria, condição essencial para um trabalho de edição e mistura organizado e controlado, como mostra a Figura 3.5.



Figura 3.5: Edição e limpeza das pistas de diálogo no REAPER.

A edição de diálogos constituiu a primeira etapa de trabalho sobre o material captado. Para cada cena foram selecionados os *takes* com melhor desempenho vocal e maior qualidade técnica, tendo sido feita uma análise cuidadosa entre as diferentes fontes disponíveis, nomeadamente *boom* e lapelas, para escolher em cada momento a captação mais adequada. Após a seleção, procedeu-se à limpeza do áudio com recurso ao iZotope RX, aplicando ferramentas de *de-noise*, *de-click* e *de-hum* para eliminar interferências captadas em set como ruídos de iluminação, câmaras e aeronaves. Seguiu-se um trabalho de equalização orientado para realçar as frequências médias da voz e reduzir frequências indesejadas, complementado pela aplicação de compressão leve para uniformizar os níveis e garantir inteligibilidade mesmo nos momentos de maior sutileza vocal, processo apresentado na Figura 3.6.

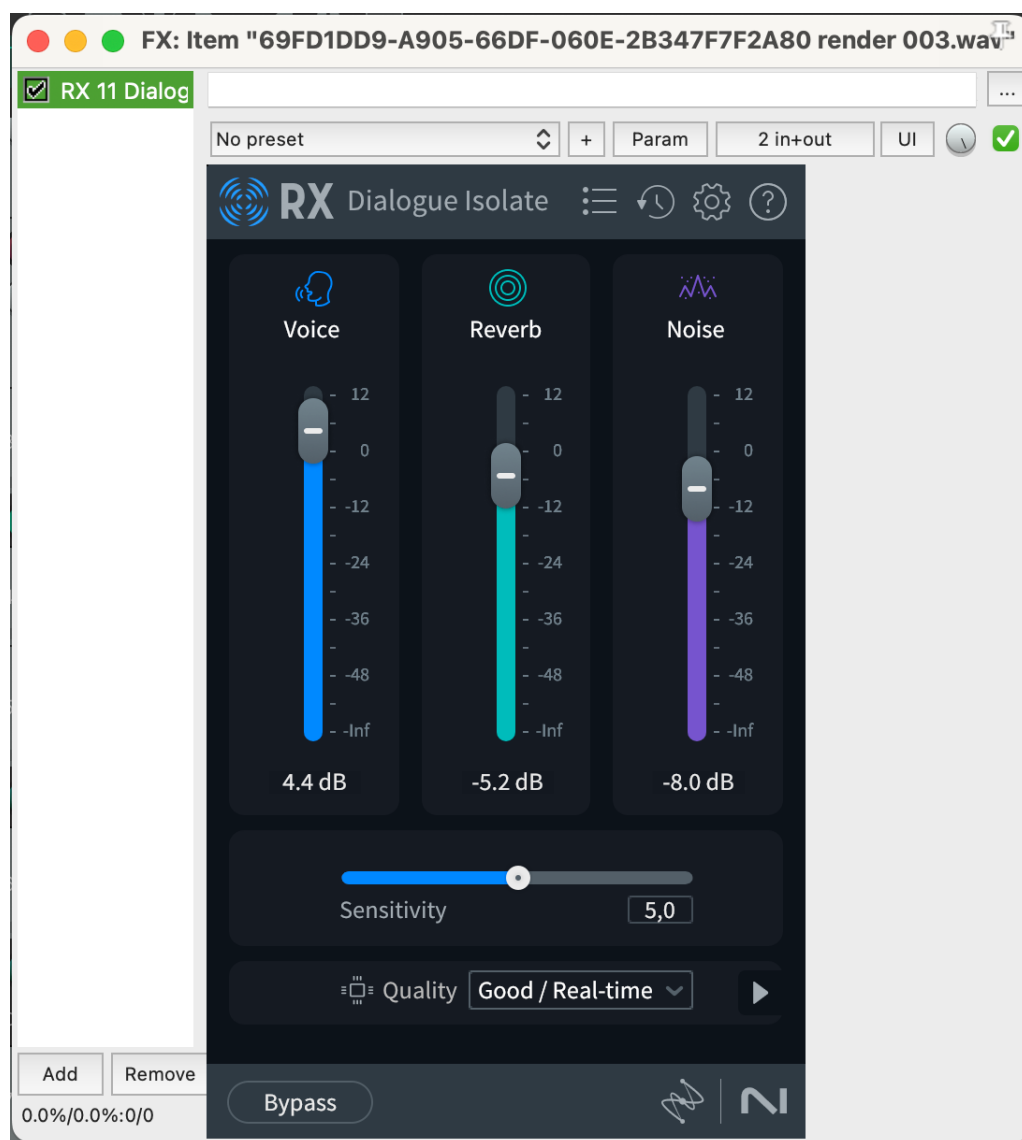


Figura 3.6: Limpeza de áudio com o iZotope RX.

O trabalho de *foley* incidiu sobre elementos sonoros que não tinham sido captados com qualidade suficiente em set ou que necessitavam de maior corpo e definição. Em algumas cenas, a captação sonora perfeita era incompatível com determinados movimentos de câmara, tendo sido previsto desde o planeamento que esses momentos seriam reconstruídos sonoramente em pós-produção. Foram recriados sons de passos, a água do chuveiro a correr, a máquina de barbear e a voz da mãe a chamar no corredor. A cena 7 foi o caso mais exigente: uma Rycote incorretamente montada num dos *booms* agravou a situação num take que o realizador escolheu utilizar, obrigando à recriação do universo sonoro da cena. Para isso, foram utilizados sons captados na cena 7.1, cuja qualidade técnica era superior, permitindo reconstruir a coerência acústica da cena 7.2 sem comprometer a continuidade sonora da sequência.

A construção dos ambientes sonoros seguiu uma lógica de camadas, combinando sons captados diretamente nos locais de rodagem com material proveniente de bibliotecas sonoras. Para cada cena foi identificado o tipo de espaço acústico necessário, distinguindo entre interior e exterior, dia e noite, e definindo os elementos sonoros que deveriam compor cada ambiente. A estrutura de cada ambiente foi construída em três camadas distintas: uma camada base de sons contínuos como vento ou a presença difusa do exterior, uma camada intermédia com elementos mais identificáveis como animais ou sons da aldeia ao longe, e uma camada de sons pontuais que surgem esporadicamente para reforçar a especificidade acústica de cada espaço. Os *room tones* captados em set funcionaram como ponto de partida para cada cena, aos quais foram adicionados elementos de biblioteca escolhidos pela sua compatibilidade com o território sonoro rural do filme. Mesmo nas cenas de maior silêncio, foi mantida uma presença acústica subtil de fundo, evitando o silêncio total que soaria artificial e retiraria ao espectador a sensação de continuidade espacial. A espacialização dos sons através da panorâmica permitiu posicioná-los no espaço estéreo de forma a reforçar a sensação de profundidade e envolvimento acústica em cada sequência.

A mistura consistiu no equilíbrio de todos os componentes sonoros, integrando diálogos, *foleys* e ambientes numa faixa sonora coesa e dinâmica. O balanceamento de volumes seguiu uma hierarquia clara: os diálogos foram mantidos como elemento de maior presença, entre 0 e -6 dB, com os *foleys* e efeitos posicionados num plano secundário entre -8 e -15 dB, garantindo que a inteligibilidade vocal nunca fosse comprometida. Foram aplicados processos de compressão suave nos diálogos para uniformizar os níveis entre momentos de fala mais intensa e momentos de maior subtilidade, e um *limiter* final para evitar picos sonoros excessivos e garantir consistência ao longo de todo o filme. A equalização global da mistura assegurou que todas as faixas sonoras se encaixassem sem sobreposições indesejadas de frequências, com redução das frequências graves excessivas abaixo dos 100 Hz, ajuste nas frequências médias entre 1 e 5 kHz para maior clareza dos diálogos, e suavização dos agudos acima dos 10 kHz para evitar estridência. O *reverb* foi aplicado nos ambientes para garantir naturalidade acústica e coerência entre espaços interiores e exteriores. A automação dinâmica de volume e panorâmica ao longo da *timeline* acompanhou os movimentos das personagens no espaço e reforçou determinados momentos da narrativa. A mistura foi

verificada em diferentes contextos de escuta, incluindo colunas de estúdio e auscultadores, para assegurar que todos os componentes sonoros permanecessem audíveis e equilibrados independentemente do sistema de reprodução.

3.1.5 Formatos de entrega

A masterização constituiu a etapa final da pós-produção sonora, tendo como objetivo garantir um som equilibrado, uniforme e otimizado para diferentes contextos de exibição. O processo envolveu três fases principais: o balanceamento de níveis e controlo dinâmico, o tratamento de frequências e equalização global, e a preparação para os diferentes meios de distribuição. A normalização de *loudness* foi aplicada para ajustar os níveis de volume a padrões consistentes, recorrendo a compressão multibanda para manter a uniformidade dos diálogos sem comprometer as nuances emocionais da mistura, e a um *limiter* final para evitar distorções por picos de volume excessivos. A monitorização de *loudness* foi realizada com o medidor Waves WLM Plus, seguindo a norma EBU R-128 LUFS 18, com um valor integrado de referência de -23 LUFS e um pico máximo de -1 dBTP.

A exportação do áudio seguiu padrões técnicos específicos em função dos meios de exibição previstos. O *master* de áudio foi exportado em formato WAV a 48 kHz e 24 bits, preservando a qualidade sonora sem compressões que pudessem degradar o resultado final.

Para a exibição em contexto de festival e de cinema, a entrega obedece às normas do *Digital Cinema Package* (DCP), definidas pela Digital Cinema Initiatives (DCI) na *Digital Cinema System Specification*. Segundo estas normas, o áudio de cinema é distribuído de forma totalmente descomprimida, em ficheiros *Broadcast Wave* (.wav), com 24 bits de profundidade e uma frequência de amostragem de 48 kHz, admitindo-se também 96 kHz, e pode conter até dezasseis canais de som. As características do áudio seguem a norma SMPTE 428-2, ao passo que a identificação e o encaminhamento de cada canal para a respetiva coluna da sala obedecem à norma SMPTE ST 429-2. Ao contrário da distribuição em streaming, que recorre à normalização automática de *loudness*, o som de cinema assenta na monitorização a um nível de referência calibrado, com cada canal ajustado a 85 dB SPL, pelo que a coerência de volume é assegurada desde a mistura e não por um valor fixo de LUFS.

Para eventual distribuição em plataformas de streaming, foram considerados os padrões de normalização automática destas plataformas, nomeadamente -14 LUFS para o YouTube e -16 LUFS para a Apple Music, com um pico máximo de -1 dBTP. O ficheiro de áudio final foi posteriormente entregue à equipa de montagem para integração no Premiere, onde foi realizada a exportação final do filme em formato MP4 com áudio incorporado para projecção. Foram efetuados testes de reprodução em diferentes dispositivos para verificar o equilíbrio sonoro em distintos contextos de escuta, como se observa na Figura 3.7.

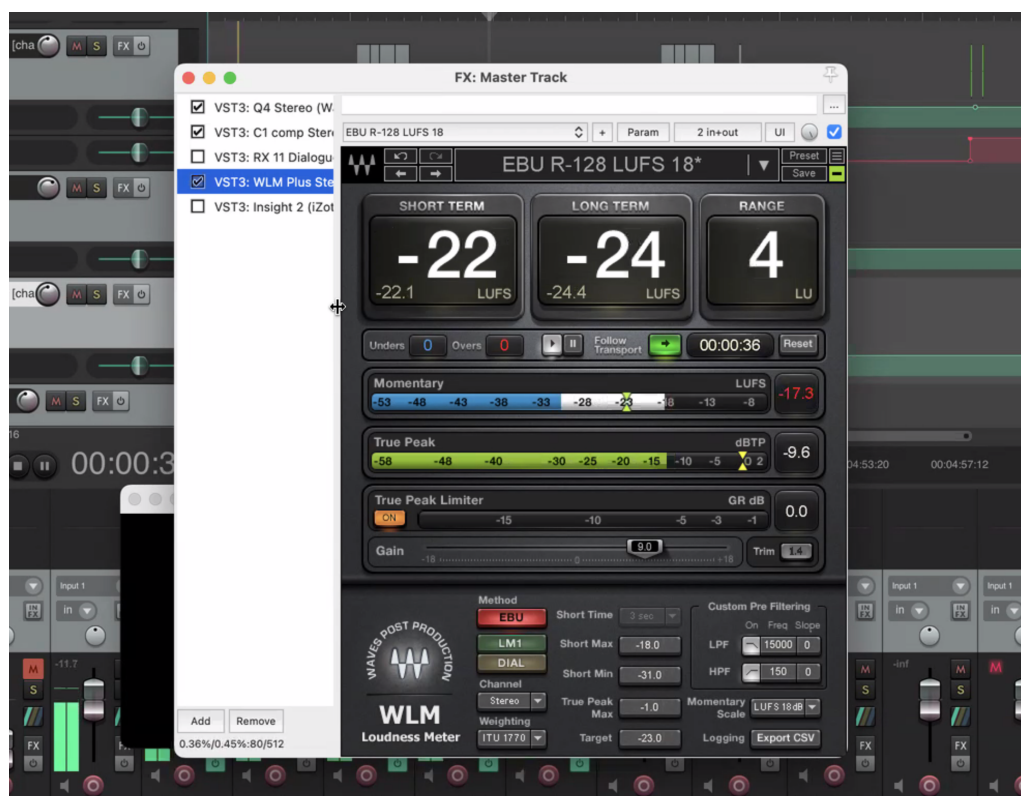


Figura 3.7: Medição de *loudness* na masterização, segundo a norma EBU R-128 LUFS 18.

A concretização de todo este processo contou com o envolvimento de parte da equipa, reunida na Figura 3.8.



Figura 3.8: A equipa de *Seja o que Eu quiser*.

4. ANÁLISE CRÍTICA DO FILME

4.1 Análise da construção sonora em *Seja o que Eu quiser*

Depois de apresentado o enquadramento teórico e descrito o processo prático de direção de som, importa agora confrontar a teoria com a prática a partir de exemplos concretos do filme. Em vez de partir dos conceitos para procurar a sua ilustração, esta análise parte de cenas específicas de *Seja o que Eu quiser* e lê as decisões sonoras nelas tomadas à luz das reflexões de Schafer, Chion e Sonnenschein. O objetivo é demonstrar, cena a cena, de que forma escolhas concretas de captação, edição e mistura intervêm na construção narrativa do filme e traduzem a perspetiva de José.

4.1.1 Espaço, território e continuidade acústica

O território sonoro de *Seja o que Eu quiser* começa a definir-se logo na cena 1, na sala de aula. O espaço é apresentado por uma confusão positiva de vozes infantis e é através dessa paisagem sonora coletiva, mais do que de qualquer descrição visual, que o filme convoca a memória de um lugar reconhecível: a escola primária. As vozes das crianças não cumprem apenas uma função de ambiente, pois introduzem o próprio tema do filme quando, entre os desenhos do "quando eu for grande", surgem as primeiras referências à doença e à perda do cabelo. Esta dimensão remete diretamente para Schafer, para quem a paisagem sonora se liga à memória e à identidade, dado que

determinados ambientes acústicos evocam experiências e imaginários culturais partilhados (Schafer, 1994).

Da escola, o filme desloca-se para o território da aldeia. Na cena 2, na rua, os sons exteriores estabelecem a identidade rural do espaço: o vento, os pássaros, os cães ao longe e o sino da igreja, que regressa de forma recorrente ao longo do filme, nomeadamente nas cenas 7 e 9, a marcar as horas.

Esta identidade depende de um trabalho concreto de continuidade. Como descrito no capítulo anterior, cada ambiente foi montado em três camadas (uma base contínua de vento e presença difusa do exterior, uma camada intermédia de animais e sons da aldeia ao longe, e uma camada de sons pontuais) e ancorado nos *room tones* captados em cada espaço. É esta arquitetura que permite que a chegada a casa, na cena 3, funcione como uma passagem fluida do exterior para o interior, sem rutura na escuta, e que a aldeia continue presente mesmo num registo noturno, como acontece na cena 12, quando José regressa à rua já de noite. O território mantém os seus ritmos, indiferente à instabilidade vivida pela família.

Lida à luz de Schafer, esta opção confirma que a paisagem sonora não funciona como fundo passivo, mas intervém ativamente na construção da identidade do lugar. Em *Seja o que Eu quiser*, porém, o território acústico faz mais do que situar: a permanência constante dos sons da aldeia, mantida mesmo nos momentos de maior silêncio, dá corpo à sensação de inevitabilidade que percorre a narrativa. De certa forma, a própria aldeia parece escutar aquilo que acontece dentro da casa, e essa presença coletiva transforma o espaço rural num elemento que envolve e expõe a família perante a doença da Beatriz.

4.1.2 Corpo, proximidade e escuta íntima

À escala oposta da do território, o filme constrói intimidade aproximando a escuta do corpo das personagens. Já na cena 4, no quarto de Beatriz, quando José toca os cabelos longos da irmã e fica com alguns entre os dedos, a direção de som privilegia os pequenos sons do gesto e a respiração próxima. A proximidade foi trabalhada na captação, com as lapelas orientadas para os diálogos de maior proximidade e para as respirações, e no trabalho de *foley* que conferiu corpo aos gestos. É esta escuta de pormenor que se prolonga, no final do filme, na cena 13, no quarto de Beatriz à noite, onde as respirações e a quietude partilhada substituem qualquer explicação verbal.

O filme destaca alguns sons para além do que o realismo exigiria, traduzindo o peso afetivo que adquirem para a personagem. É o que acontece na cena 7, no átrio, em que José desfolha lentamente uma flor: o som ténue de cada pétala a soltar-se, normalmente impercetível, ganha presença porque o filme adota o olhar atento e curioso de José. A mesma atenção ao gesto íntimo está presente na cena 5, no quarto de José, quando a criança abre a gaveta e a caixa onde guarda os cabelos da irmã, mantendo a presença natural desses pequenos sons.

A proximidade atinge a sua expressão mais forte na cena 9, no jardim, quando o pai pega em José ao colo e o embala. Ao encostar a cabeça ao peito do pai, a escuta aproxima-se do corpo a ponto de fazer ouvir o bater do coração, enquanto o ritmo da respiração de José abranda lentamente. Esta decisão, claramente não naturalista, é a tradução sonora do apaziguamento da personagem e exemplifica aquilo que Sonnenschein descreve como a capacidade do som para atuar diretamente sobre o corpo do espectador, antes mesmo de ser plenamente interpretado. Em articulação com Schafer, confirma-se que os sons do quotidiano e do corpo constroem uma relação íntima entre o sujeito e o espaço habitado, tornando a proximidade acústica um meio de aceder à subjetividade de José sem necessidade de explicitação narrativa.

4.1.3 O fora de campo sonoro

A passagem da cena 5 para a cena 6 ilustra de forma exemplar o poder do som que antecede a imagem. Ainda no quarto de José, antes de qualquer corte visual, ouve-se já o cortar da maçã que José comerá na cozinha. Este corte em J, em que o som da cena seguinte invade a anterior, liga os dois espaços pela escuta e introduz o espectador na cena 6 antes de a ver. Trata-se de um som acusmático, cuja fonte permanece momentaneamente invisível, e que confirma a leitura de Chion, citado no enquadramento teórico deste ensaio, sobre a capacidade do som para construir mentalmente aquilo que ainda não é mostrado.

O recurso ao fora de campo torna-se ainda mais expressivo na cena 11, na casa de banho. O som da água do banho, que continua a correr fora de campo, e a voz da mãe que chega de outra divisão, a chamar para o jantar, situam toda a casa em redor daquele instante íntimo entre os dois irmãos. Sem que vejamos a sua origem, estes sons dão a perceber dimensões, distâncias e uma rotina familiar que prossegue para além do

enquadramento. Pouco depois, é o próprio José quem responde fora de campo, a gritar aos pais que a irmã está bonita, prolongando uma vez mais o espaço da casa pela escuta.

Em *Seja o que Eu quiser*, o fora de campo sonoro é menos um efeito pontual do que um princípio estrutural. Tanto o cortar da maçã como a água e as vozes em *off* demonstram que o som mantém o universo da casa e da aldeia presente mesmo quando a imagem se fecha sobre um espaço pequeno e íntimo, expandindo continuamente o território narrativo do filme.

4.1.4 Silêncio e construção emocional

A cena 8, na garagem, é o exemplo mais evidente da forma como o som reorganiza a experiência emocional do filme. Até esse momento, *Seja o que Eu quiser* mantém uma relação acústica contida, feita de silêncio, de pequenos ruídos domésticos e da continuidade dos ambientes da casa. O silêncio do filme, importa sublinhar, nunca é ausência total: existe sempre uma presença acústica subtil de fundo que evita o vazio artificial e sustenta a sensação de continuidade espacial.

É esse equilíbrio que a cena do corte de cabelo vem quebrar. Quando a cabeleireira liga a máquina de cortar o cabelo para rapar a cabeça de Beatriz, o som da máquina passa a dominar todo o ambiente, tornando-o denso e pesado. Os graves intensificam-se até ocuparem todo o espaço sonoro da sequência, numa verdadeira violência acústica que invade o espaço doméstico, enquanto José cerra os olhos e as lágrimas lhe correm pela cara. O ambiente em redor perde definição, as camadas exteriores recuam e a escuta aproxima-se da experiência interior da criança. Não por acaso, este foi o espaço que exigiu maior intervenção acústica em rodagem: a garagem, demasiado ampla e reverberante, foi tratada com tapetes e cobertores para aproximar a escuta do corpo das personagens antes de a máquina irromper.

É precisamente este o fenómeno que Chion descreve a propósito da capacidade do som para transformar a leitura da imagem: o desconforto da sequência não depende do que se vê, mas do modo como a intensidade sonora altera a percepção de proximidade e fragilidade. E é também aqui que a contenção anterior se revela decisiva. Sem o silêncio construído ao longo do filme, a rutura não teria a mesma força. Tal como observa Sonnenschein, a rarefação sonora não elimina a tensão, prepara-a, tornando o espectador mais sensível ao momento em que o som irrompe.

4.1.5 A paisagem sonora enquanto estrutura narrativa

Os vários exemplos analisados convergem numa mesma conclusão: em *Seja o que Eu quiser*, o som não acompanha a narrativa, estrutura-a. Desde a cena 1, onde as vozes das crianças introduzem o tema da doença, até à rutura da cena 8, passando pelas pétalas da cena 7, pelo coração da cena 9 e pelas vozes em *off* da cena 11, cada decisão concreta de captação, edição e mistura responde a uma intenção dramática precisa. É dessa soma de escolhas que resulta a experiência do filme.

O fio que une todas estas decisões é a perspetiva de José. A valorização do detalhe doméstico, a contenção do ambiente, a permanência da aldeia e a intensificação pontual de determinados sons não são opções isoladas, mas formas de aproximar a escuta do espectador do modo como José vive e observa o mundo à sua volta. É este princípio que confere unidade ao trabalho sonoro e que justifica, caso a caso, por que razão um som foi destacado, contido ou deixado fora de campo.

Confrontados com a teoria, os exemplos confirmam que os conceitos de paisagem sonora, áudio-visão e poder expressivo do som não são apenas grelhas de leitura, mas descrevem operações que o filme realiza na prática. Schafer ajuda a entender a aldeia como território de identidade e memória; Chion, a expansão do espaço e a reorganização da imagem pelo som; Sonnenschein, a dimensão sensorial e física da escuta. *Seja o que Eu quiser* demonstra, assim, que a direção de som é um trabalho de construção narrativa, e que a paisagem sonora pode ser o eixo a partir do qual se organiza a experiência de um filme.

CONCLUSÃO

Síntese crítica e limitações da investigação

Chegado ao fim deste percurso, importa olhar para o ensaio no seu conjunto e reunir aquilo que cada um dos seus capítulos permitiu estabelecer. O trabalho partiu de uma pergunta clara, a de saber como a direção de som, através da construção da paisagem sonora, pode contribuir para a narrativa cinematográfica, e procurou respondê-la articulando reflexão teórica, descrição de um processo prático e análise crítica de um caso concreto, a curta-metragem *Seja o que Eu quiser*.

A principal contribuição desta investigação consiste em demonstrar, através da análise crítica de *Seja o que Eu quiser*, que a direção de som pode ser compreendida como uma prática de construção narrativa e não apenas como uma etapa técnica da pós-produção audiovisual. A análise desenvolvida permitiu evidenciar que a paisagem sonora participa ativamente na organização da experiência cinematográfica, contribuindo para a construção do espaço, da atmosfera, do ritmo emocional e da relação estabelecida entre o espectador e as personagens. Neste sentido, o som deixa de ser entendido como um elemento subordinado à imagem para assumir um papel estruturante na linguagem cinematográfica, orientando a percepção e a interpretação.

A articulação entre os contributos teóricos de R. Murray Schafer, Michel Chion e David Sonnenschein com a reflexão crítica sobre o processo de criação sonora de *Seja o que Eu quiser* permitiu demonstrar que conceitos como paisagem sonora, áudio-visão, fora de campo sonoro e experiência sensorial constituem ferramentas analíticas pertinentes para compreender o papel da direção de som no cinema contemporâneo. Esta articulação entre teoria e prática revelou-se igualmente importante por permitir fundamentar as opções desenvolvidas ao longo do processo criativo e compreender de que forma decisões relacionadas com a captação sonora, a construção dos ambientes acústicos, o silêncio e a pós-produção contribuíram para a coerência narrativa e expressiva do filme.

Mais do que propor um modelo universal de direção de som, esta investigação pretende contribuir para uma compreensão mais aprofundada do potencial narrativo da paisagem sonora enquanto elemento estruturante da linguagem cinematográfica. O estudo demonstra que a direção de som não consiste apenas na organização técnica dos diferentes elementos acústicos de uma obra audiovisual, mas num processo criativo capaz de construir significado, orientar a escuta e estabelecer relações emocionais entre o espectador, as personagens e o espaço cinematográfico.

A principal limitação desta investigação reside no facto de a análise se centrar num único caso de estudo, o que limita a generalização dos resultados. Ainda assim, esta opção permitiu desenvolver uma análise aprofundada do processo de direção de som e da construção da paisagem sonora, privilegiando a compreensão crítica em detrimento da comparação entre diferentes obras.

Perspetivas futuras

Mais do que um ponto de chegada, esta investigação constitui um ponto de partida para futuras reflexões sobre o papel da direção de som na construção narrativa cinematográfica. A abordagem desenvolvida ao longo deste trabalho, baseada na articulação entre enquadramento teórico, prática artística e análise crítica de um caso de estudo, demonstrou ser um modelo metodológico pertinente para compreender a paisagem sonora a partir do próprio processo criativo. Esta perspetiva poderá ser aplicada a outras obras audiovisuais, permitindo aprofundar o estudo das decisões de direção de som enquanto elementos estruturantes da linguagem cinematográfica.

A investigação abre igualmente caminho para o desenvolvimento de estudos comparativos que permitam analisar diferentes estratégias de construção da paisagem sonora em distintos contextos cinematográficos, géneros ou abordagens estéticas. A aplicação dos conceitos discutidos neste trabalho a outros casos de estudo poderá contribuir para consolidar um quadro de análise da direção de som centrado na relação entre espaço, narrativa e experiência do espectador. Do mesmo modo, futuras investigações poderão complementar esta abordagem qualitativa com estudos de receção, procurando compreender de que forma diferentes opções sonoras são percebidas pelo público e influenciam os processos de interpretação e envolvimento emocional com a obra cinematográfica.

Enquanto documentação crítica de um processo criativo, este estudo poderá também revelar-se útil para estudantes, investigadores e profissionais interessados na articulação entre reflexão teórica e prática artística. Ao tornar explícitas as opções desenvolvidas ao longo da direção de som e da pós-produção de *Seja o que Eu quiser*, procura oferecer um exemplo concreto de como os processos criativos podem constituir simultaneamente objeto de investigação académica e instrumento de produção de conhecimento sobre o cinema.

Acima de tudo, este percurso reforça a ideia de que a direção de som constitui uma prática criativa com um papel determinante na construção da narrativa cinematográfica. A análise realizada demonstra que a paisagem sonora pode assumir uma função estruturante na organização da experiência do espectador, contribuindo para a construção do espaço, da atmosfera e da relação emocional com as personagens. Espera-se, por isso, que este trabalho possa incentivar novas investigações e novas

práticas criativas que continuem a explorar o potencial narrativo do som e a afirmar a direção de som como uma área de investigação e criação cada vez mais relevante no contexto dos estudos cinematográficos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Altman, R. (1992). *Sound Theory/Sound Practice*. Routledge.

Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press.

Digital Cinema Initiatives. (2024). *Digital Cinema System Specification*.

<https://dcss.dcinovies.com>

Flueckiger, B. (2001). *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films*. Schüren Verlag.

Lastra, J. (2000). *Sound Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. Columbia University Press.

Murch, W. (2001). *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing* (2.^a ed.). Silman-James Press.

Schafer, R. M. (1994). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Destiny Books. (Obra original publicada em 1977)

Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Michael Wiese Productions.

FILMOGRAFIA

Alma Viva (2022). Realização: Cristèle Alves Meira. Portugal/França.

Apocalypse Now (1979). Realização: Francis Ford Coppola. Estados Unidos da América.

Légua (2023). Realização: Filipa Reis e João Miller Guerra. Portugal.

Seja o que Eu quiser (2026). Realização: Luís Rocha. Portugal.

There Will Be Blood (2007). Realização: Paul Thomas Anderson. Estados Unidos da América.

Under the Skin (2013). Realização: Jonathan Glazer. Reino Unido.

ANEXOS

Os anexos deste ensaio encontram-se disponíveis na seguinte ligação:

[Anexos – Ensaio Francisco Sousa \(40200240\)](#)