UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Artes e Letras

Processos Criativos no Som do Cinema Português Contemporâneo

Helder Filipe Marques Pereira Gonçalves

Tese para obtenção do grau de Doutor em

Ciências da Comunicação

(3º ciclo de estudos)

Orientador: Professor Doutor Vasco Gabriel Bordalo Machado Crespo Diogo

Covilhã, março de 2019

Dedicatória

Dedico este trabalho aos meus filhos Rafael, Rodrigo e Rúben.

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais e aos meus amigos todo o apoio dado. Agradeço ao orientador, Prof. Doutor Vasco Diogo, pela confiança sempre manifestada e pelo acompanhamento entusiasta. Agradeço à minha irmã pelo exemplo de profissionalismo e incentivo. Agradeço ao Joaquim Gil Nave pelos conselhos sempre pertinentes.

Resumo

O som, como é sabido, não é alvo de investigação frequente nos estudos fílmicos, em detrimento de outras áreas como a imagem ou a narrativa. Esta tese tenta aprofundar diferentes facetas da realidade sonora de filmes portugueses, assim como o modo como elas são criadas por diferentes intervenientes. Estas facetas produzem um certo efeito no espectador e contribuem para um sentido estético alargado do filme. Com bastante relevo é aprofundada na tese a importância do som acusmático e de como é importante em alguns filmes.

O som engloba diferentes categorias e diversos modos de serem trabalhados e articulados com a imagem em movimento e a narrativa. Desde os diálogos ao som ambiente, passando pelos sons de ação e pela eventual existência de música, várias opções criativas vão sendo tomadas. A existência ou não de sons fora-de-campo, o controlo dos volumes, a inclusão de determinados efeitos ou texturas são alguns dos mecanismos a que os profissionais do som podem recorrer. Vários destes profissionais articulam-se de variadas maneiras por forma a levar o trabalho a bom porto.

O contexto nacional é relevante para o modo como os produtores solicitam o trabalho dos profissionais do som. Embora enriquecido nas últimas décadas com o surgimento de profissionais especializados, o nosso país apresenta carências nalgumas áreas criativas, que o pequeno mercado não permite estimular. Uma certa tradição "artesanal" no trabalho de som permanece ligada a algumas das personalidades ainda no ativo. Diferentes gerações trabalham com o digital e com a espacialização sonora segundo variadas estratégias criativas. Entre elas temos o uso de um alargado número de pistas, a atenção à imagem e à escuta e a utilização do *surround* com vincados propósitos narrativos.

Palavras-chave

Som para cinema, música para cinema, cinema português, modos de escuta, som acusmático

Abstract

Sound, as is well known, is not the subject of frequent investigation in film studies, to the detriment of other areas such as image or narrative. In this thesis it is aimed to deepen the different facets of the sound reality of Portuguese films, as well as the way they are created by different actors. Such facets produce a certain effect on the viewer and contribute to a broad aesthetic sense of the film. The importance of acousmatic sound and its importance in some films are emphasized in this thesis.

Sound encompasses different categories and ways of articulation with the moving image and the narrative. From dialogues to the ambient sound, through the sounds of action and the possible existence of music, several creative options are taken. Out-of-field sounds, volumes control, inclusion of certain effects or textures are some of the mechanisms that sound professionals can use. They work together in different ways to get the job done.

The national context is relevant to the way in which producers request the work of sound professionals. Although enriched in recent decades with the emergence of specialized professionals, Portugal has deficiencies in some creative areas, and a small market that does not help. Linked to some personalities, it remains a certain "handmade" tradition in the work with sound. Different generations work with digital and sound spatialization according to various creative strategies. The use of a large number of tracks, the attention to image and listening and the use of *surround sound* with strong narrative purposes, among others.

Keywords

Film sound, film music, portuguese cinema, listening modes, acousmatic sound

Índice

Capítulo 1 ..... **1**

Introdução **1**

Capítulo 2 ..... **7**

Problematização e metodologias: criatividade no som para cinema em Portugal **7**
2.1. Problematização 7
2.2. Metodologias 10

Capítulo 3 ..... **13**

Estudo empírico: Profissionais do Som para Cinema em Portugal **13**
3.1. A Escolha de uma Pesquisa Qualitativa 13
3.2. Entrevistas: Planeamento 16
3.2.1. Entrevistas: Realização 17
3.2.2. Questionário a compositores 20

Capítulo 4 ..... **25**

Som para Cinema **25**
4.1. O Áudio-Logo-Visual: Cronologia Sonora 26
4.2. Significação e Escutas 34
4.2.1. Índices e Símbolos Sonoros 34
4.2.2. Escutas e o Espectador 42
4.2.3. Ponto de Escuta 50

Capítulo 5 ..... **57**

A Análise do Som na Narrativa Cinematográfica **57**
5.1. Questões analíticas base 58
5.2. Som e Narrativa Cinematográfica 60
5.2.1. Som e Narrativa no Cinema Português Atual 63
5.3. Som e diegese 67
5.3.1. As três fronteiras 69
5.3.2. Porosidades (esbatimentos das fronteiras) 72
5.3.3. Suspensão do som e escolhas sonoras 74
5.3.4. Som Diegético Abstrato 77
5.3.5. Musicalidade dos sons 79
5.4. Som Acusmático, Desacusmatização 84

Capítulo 6 ..... **93**

Categorias de Sons **93**
6.1. Voz 96
6.1.1. Diálogos 96
6.1.2. Voz Off 101
6.1.3. Voz-Reflexão 103
6.1.4. Voz e tecnologia 104
6.2. Sons de Ação 108
6.2.1. Sons In 109
6.2.2. Sound design 112
6.3. Som ambiente 116
6.4. Música 120

Capítulo 7 131

Entrevistas e Questionários: Estratégias e Posicionamentos Estéticos 131
7.1. Entrevistas: análise do trabalho de som 131
7.1.1. Codificação 131
7.1.2. Sinopses 133
7.2. Articulação 138
7.2.1. Equipas de trabalho 138
7.2.2. Relacionamento 141
7.3. Criatividade 144
7.3.1. Inovação 144
7.3.2. Ficção e documentário 146
7.3.3. Cinema de autor e cinema comercial 148
7.4. Portugal 150
7.4.1. Cargos do Som 150
7.4.2. O contexto nacional 152
7.5. Tecnologia 154
7.5.1. Recursos 154
7.5.2. Gerações 157
7.6. Formação 158
7.6.1. Influências 158
7.6.2. Formação em som 159
7.7. Questionários: Análise do trabalho de composição musical 161
7.7.1. Dedicação e Recursos 162
7.7.2. Métodos 163
7.7.3. Formação e Influências 165

Conclusão 167

Referências bibliográficas 185

Filmografia 189

Apêndice 1 193
Entrevistas 193
Apêndice 2 283
Guião das Entrevistas 283
Apêndice 3 285
Guião do Questionário a Compositores 285
Apêndice 4 287
Grelha concebida para a análise de pré-selecção dos filmes 287
Apêndice 5 289
Sinopses das Entrevistas 289
Apêndice 6 319
Sinopse dos questionários 319
Anexo 1 321
100 concepts pour penser et décrire le cinéma sonore 321

Lista de Quadros

Quadro 1 – Entrevistas realizadas 20

Quadro 2 – Compositores: Recursos e Áreas 163

Quadro 3 – Compositores: solicitações 164

"Ora, o meu comportamento na captação do som direto é diferente, pois já estou a pensar como um montador, como um misturador. Quer dizer, já estou a arquitetar continuidades, descontinuidades, ambiências para dar carácter a outras cenas ... se calhar nem é a cena que estamos a filmar." (Pimentel, 2015)

Parte I

Questões Introdutórias

Capítulo 1
Introdução

> "Essa qualidade táctil do som é uma coisa privilegiada. No cinema há a possibilidade de estar tocando todo o corpo (...) O cheiro, tudo o que é táctil, é mudado pela perceção do som." (Martel, 2008, citada por Barrenha, 2012: 3)

> "Ao pensar em um filme e ter clara sua ideia sonora, é muito mais fácil saber o que fazer com a câmara, saber como armar a cena." (ibidem: 4)

Encontrar um cineasta que tome decisões no domínio do som antes de outras não é usual. Conhecer um realizador de quem se diga que é responsável por 90% das decisões acerca do som num seu filme também não será algo muito habitual, mas isto é confirmado numa entrevista com um diretor de som que trabalha com a realizadora argentina Lucrecia Martel. Numa palestra desta realizadora, a própria quase se desculpa por ir apresentar o seu modo de trabalho, muito fundamentado no som, perante uma plateia interessada em cinema, justificando a sua apresentação como algo eventualmente útil a alguém que partilhe minimamente de um gosto e atenção pelo som (Martel, 2009). Como ela própria afirma, muitas vezes acontece o som ser relegado para último lugar, na cadeia de produção de um filme, não havendo por vezes tempo para o tratar nas melhores condições. Através da nossa experiência na docência de unidades curriculares de som na Universidade da Beira Interior, conhecemos exemplos destes em Portugal, alguns deles em trabalhos académicos, desde logo nada auspiciosos quanto ao modo como alguns alunos virão a pensar o som nos seus filmes futuros.

Há casos de realizadores em Portugal em que – como no caso de Martel, por via de um passado em que música ou som foram importantes no seu crescimento como indivíduos criativos – o que se ouve nos respetivos filmes denota um sentido apurado e uma capacidade de conjugar som e imagem de forma interessante e criativa. Muitas vezes estes resultados advêm de boas escolhas de profissionais competentes na área do som, técnica e criativamente. No entanto, algumas divisões de tarefas que encontramos em variadas fichas técnicas em filmes, sugerem mesmo que continua a existir uma desconexão entre intervenientes no que diz respeito ao som, uma dispersão para a qual Michel Chion (1985) já chamava a atenção, para o caso do cinema francês. No seguimento desta preocupação Chion abordava a importância da existência de um *sound designer*[1], cargo que ainda hoje em dia está ausente em muita filmografia, alguém que "à semelhança do diretor de fotografia, (…) toma a seu cargo a responsabilidade cénica, artística e técnica do todo da banda sonora" (Fortier & Ernould, 1996: 108).

[1] A expressão "*sound designer*" não é consensualmente utilizada, como é exposto por Benjamin Wright (2013), num interessante artigo que explora a sua origem norte-americana e os seus três usos possíveis (supervisor, criador de som originais e acumulação destas duas funções).

Talvez por via da ausência – há exceções – de uma sensibilidade para tratar o som como se trata a fotografia, o Cinema Português é por vezes tido, em diferentes contextos, entre eles o académico, como um cinema deficitário no âmbito do sonoro e, consequentemente, no âmbito das relações entre som e imagem. Alguns problemas técnicos podem ser encontrados ao longo da história desta arte em Portugal e podemos encontrar diversos testemunhos de realizadores que tiveram que – e puderam – ir ao estrangeiro contratar especialistas para trabalharem o som, nalguma das suas múltiplas fases de preparação (desde o som direto à pós-produção). Certo é, no entanto, que alguns nomes de diretores de som, sonoplastas, montadores, entre outros técnicos dedicados ao som, se especializaram e mantiveram ou estabeleceram em território português. Neste contexto atual, existem realizadores que têm já garantias de que os resultados sonoros obtidos serão fiéis às suas iniciais exigências ou, algumas vezes, suplantam aquilo que imaginavam poder vir a ser o resultado final, aperfeiçoado com a criatividade especializada e dedicada daqueles elementos presentes nas equipas.

Não pensemos, no entanto, que a existência de problemas ao nível do som terá sido, ou será, um exclusivo do caso português. Retomamos o exemplo de Michel Chion que apresentava, como incentivo ao diálogo, "modestas propostas para uma melhoria do som no cinema francês" (Chion, 1985). Cremos que, pela conjugação de tantos elementos associados aos filmes – fotografia, direção de atores, movimentos de câmara, planos e montagem, música, som, etc. – só com competência e especial atenção à área do som se conseguem obter obras cinematográficas que não mereçam sugestões de melhoramento como as que Michel Chion ali desenvolve. Espera-se esta competência não só para evitar problemas técnicos, mas especialmente para que o som seja capaz de oferecer variadas experiências ao espectador, seja capaz de ter variadas funções nos modos de mostrar o "mundo" que cada filme apresenta. Benjamin Wright dá exemplos de como o som pode ser usado para reforçar o impacto dramático de uma cena, enriquecer a nossa perceção de como é o personagem e/ou adicionar um modo de "sentir um filme" (Wright, 2013). Numa entrevista, o realizador Francis Ford Copolla (2011) considera que "o som faz pelo menos cinquenta por cento do trabalho" de apresentar um filme. Não se perceberá então, pela lógica, que muitos realizadores deixem para o fim – isto quando ainda sobram tempo ou recursos – decisões acerca do som, ou da música. Muito menos se perceberá como um realizador, em rodagem, confie a captação de som a um qualquer chofer local, como chega a ser revelado no livro "Novas e Velhas Tendências do Cinema Português Contemporâneo", numa das muitas entrevistas a realizadores ali publicadas.

Com esta investigação pretende-se perceber como as preocupações com o som no cinema em Portugal levam a manter ou procurar determinados modos de organização do trabalho técnico e criativo relacionado com aquela componente dos filmes. Mais adiante serão apresentados os motivos que nos levaram a iniciar o estudo com determinados realizadores, diretores de som, montadores e misturadores. Este grupo esteve pensado como amostra inicial de um processo "por bola de neve", que nos permitiu conhecer filmes e autores que inicialmente não estiveram equacionados como fundamentais para a compreensão do fenómeno

em estudo. Acreditamos que o momento presente é determinante na evolução do som do cinema em Portugal, pelas conquistas que as novas tecnologias nos trouxeram, pelos desafios que as novas gerações encontram com a globalização e, porque não mencioná-lo, com a crise de financiamento que o cinema português tem enfrentado. Assumimos como mais pertinente para nós o entendimento de como o cinema "de autor" se movimenta no seio de uma cultura de mercado, que também no som propõe claras configurações. A inclusão de personalidades que com alguma facilidade associamos a filmes mais "comerciais" e a outras que consideramos do lado do cinema "de autor" permitirá realçar os diferentes posicionamentos estéticos e técnicos relacionados com o som.

Podemos dizer que tanto o espectador não especializado, como um certo preconceito difuso, mas não justificado, contribuem para a associação do som no cinema português a uma qualidade duvidosa. Especulando um pouco, consideramos que tal associação tem tanto de certo como de errado, dada a própria diversidade da produção cinematográfica portuguesa, perspetivada historicamente e de acordo com a evolução tecnológica (que limitou, em parte, o horizonte de possibilidades criativas). Como se verá, houve uma evolução muito positiva a partir dos anos 80, capaz de colocar muitos filmes ao nível de conquistar prémios internacionais também no som, ou capaz de fazer requisitar alguns dos profissionais portugueses, por parte de produções estrangeiras. Muita desta fama ainda não se esvaneceu, mesmo existindo já mais de três décadas de sucessivas correções dos problemas que muito denegriram o cinema nacional. Isto torna possível demonstrar como os estudos fílmicos, a crítica e a receção do público têm estado alheados dos processos que conduzem ao (bom) som dos filmes, assim como de muitas opções estéticas claramente evoluídas no que a esta área diz respeito. Como os profissionais do som costumam dizer, o seu trabalho quer-se "invisível", querendo dizer inaudível em falhas técnicas. É certo que, quando há qualidade técnica no áudio, as cenas fluem de forma natural e orgânica, parecendo não haver nada a apontar. O que é certo é que há para mencionar que o trabalho, em muitos casos, foi muito bem feito. Que por vezes se encontraram soluções adequadas, contrariando algumas vicissitudes de um país com poucas produções, pouco mercado e, consequentemente, reduzido leque de áreas específicas de especialização, no qual a não existência de profissionais exclusivamente dedicados ao *Foley* será algo mais flagrante. Para além disto, Portugal segue uma tendência mais geral de não atribuir importância ao som, muito habitualmente relegado para um plano secundário, inferior ao da imagem, ou ao da representação. Ainda assim, alguns realizadores, assim como alguns teóricos respeitados, conseguem cativar atenções para o som e fazer suscitar novos trabalhos, para além dos já existentes, a nível mundial.

Partilhamos com Birger Lankjaer a opinião de que "as teorias sobre o som no cinema não devem permanecer um campo de jogo exclusivo a especialistas" (Lankjaer, 1997: 104). Queremos, em vez disso, contribuir para o estabelecimento da certeza de que "a dimensão auditiva de um filme faz toda a diferença no modo como conceptualizamos o filme em si" (ibidem). O som (incluindo a música) devem estar sempre presentes nas teorias audiovisuais, nos estudos históricos, técnicos e estéticos sobre cinema. Como salienta Lankjaer,

> "não devemos restringir-nos a descrições formalistas do espaço sonoro ou da estrutura musical, mas incorporar teorias ligadas às respostas percetivas, cognitivas e emotivas do espectador, a fim de tornar muito mais ambiciosa e valiosa a contribuição para os estudos fílmicos em geral" (Lankjaer, 1997: 105).

Para concluir a introdução ficam algumas linhas descrevendo o que resumidamente tratará cada capítulo. No capítulo 2 (o seguinte), trataremos de apresentar os questionamentos que nos movem relativamente ao tema da criatividade no som para cinema em Portugal. Muito está a ser investigado sobre o cinema português, mas nunca até hoje se desenvolveu um trabalho aprofundado acerca de como as cadeias de produção do som para os filmes nacionais se articulam, que posições estéticas são assumidas relativamente ao sonoro ou que métodos de trabalho estão implementados. Neste capítulo estão também definidas as metodologias escolhidas, por nós consideradas como sendo as ideais para chegar a entender os processos criativos no som para cinema em Portugal. Com maior destaque serão consideradas todas as metas estabelecidas para o estudo empírico planeado desde início, para além das restantes estratégias. O contato com os quinze profissionais ligados ao som (dez deles) e à música (os restantes cinco) foi determinante para a aproximação a este meio tão imbricado e dinâmico, assim como, ao mesmo tempo, disperso em riqueza de ideias individualmente construídas.

O capítulo 3 apresenta o estudo empírico desenvolvido e as vantagens existentes ao se escolher uma pesquisa qualitativa, para esta investigação. São focadas as razões que levaram a escolher determinados intervenientes e motivaram a construção de um guião de entrevista como o alcançado, assim como os motivos para se construir um questionário destinado a compositores para cinema. É focada a importância dos oito pontos essenciais da pesquisa e como eles pesaram para a evolução do estudo. É descrita a função habitual de cada um dos entrevistados, assim como outras possibilidades de tarefas que executam.

O capítulo 4 é o primeiro de três capítulos que compõem a segunda parte da tese, unida pelo tema do "som no cinema". Neste capítulo serão confrontados certos aspetos do som para cinema que são referidos por autores de referência, de entre os quais destacamos Michel Chion e Bordwell&Thompson, com as práticas que detetámos nos filmes portugueses analisados, assim como nas descrições que surgiram do estudo empírico (e de outros documentos relativos ao contexto nacional). São destacados os seguintes tópicos: a evolução tecnológica no âmbito do sonoro, o espectador como recetor dos sons e as estratégias sonoras como veículo crucial para o delinear da construção fílmica (com contornos mais ou menos assumidamente narrativos). No final do capítulo é abordado o ponto de escuta, aspeto fulcral para decisões formais e estéticas, assim como para a definição tecnológica.

O capítulo 5 apresenta a problemática da análise do som para cinema. As relações com a narrativa são consideradas, assim como as particularidades do caso português. A colocação dos sons dentro ou à margem da diegese define campos de trabalho e análise que tocam aspetos estéticos bem vincados. Fronteiras entre categorias de sons podem ser mais ou

menos estanques, sendo a sua transgressão manifestação de posicionamentos estéticos que ajudam à definição de um conceito abrangente de banda sonora. O modo como os sons são escolhidos podem ser enquadrados numa lógica mais musical de conceção do resultado final.

O capítulo 6 continua na mesma direção, ao também fazer a ponte entre a revisão bibliográfica e as práticas e descrições que recolhemos. Focar-nos-emos em quatro elementos essenciais, constituintes de uma banda sonora: a voz, os sons de ação, o som ambiente e a música. Para além disso também nos focaremos nas decisões ligadas ao *sound design*, que em parte vive da decisão acerca de como fazer articular aqueles quatro elementos.

O capítulo 7 mostra-nos os dados que foram recolhidos no estudo empírico. A partir da sua análise tenta-se conduzir a reflexão a conclusões relativas às estratégias e posicionamentos estéticos dos intervenientes entrevistados, organizados em tópicos dentro das seguintes categorias: articulação, criatividade, o contexto português, tecnologia e formação. Também são analisados os dados dos questionários propostos aos compositores.

Capítulo 2

Problematização e metodologias: criatividade no som para cinema em Portugal

2.1. Problematização

Com esta tese pretendemos perceber sob que lógicas se formam ou mantêm determinadas equipas em atividade nos dias que correm e de que forma elas se articulam, de que modo organizam os seus processos de criação sonora nos seus filmes. Pensamos aqui num processo criativo global, por parte de todos os que contribuem para que os filmes tenham determinados sons e não outros; não num sentido de "criação" que por vezes se pode associar a uma das tarefas principais de um sonoplasta ou *sound designer*[2], um eventual mas não obrigatório interveniente.

Randy Thom, *sound designer* e misturador na Skywalker Sound (Califórnia), em duas ocasiões apresenta soluções pró-sonoras que – curiosamente, dada a proveniência – não necessitam da existência de substancial aparato técnico. Thom defende que o guião de um filme deve logo à partida prever momentos potencialmente ricos no trabalho de som (Thom, 2011). Certos recursos cinematográficos como o *slow motion*, o trabalho em torno dos pontos de vista ou as transições de e para sonhos ou alucinações são especialmente promissores quanto ao tipo de contribuição que pedem ao som (Thom, 1999). Se acontecer surgir uma desejável solicitação precoce à cadeia de som, o processo criativo tenderá a fazer equivaler em importância som e imagem. Desta relativa equivalência chegam a depender alguns trabalhos de realizadores como a anteriormente mencionada Martel ou, outro exemplo, David Lynch, que habitualmente conta com a música previamente composta por Angelo Badalamenti para organizar as cenas dos seus filmes.

É com um grau mais ou menos variável de importância relativa entre som e imagem, mas também com diferentes modos de estes se relacionarem entre si que o trabalho de diferentes pessoas constrói o resultado final de uma banda sonora[3]. Muitos dos cargos associados ao som existentes numa produção cinematográfica tiveram um primeiro despontar nos Estados Unidos da América. Categorias como "artista *Foley*" ou "*sound designer*", quando presentes em fichas técnicas de filmes portugueses, tenderão, até, a querer significar que a

[2] Aqui *sound designer* está pensado como criador de sons originais.

[3] Por vezes "banda sonora" é empregue para falar apenas da música que acompanha um filme. Não é aqui o caso.

produção é mais comercial. No entanto, sendo o caso português tão proficuamente autoral, chegamos a ter situações completamente opostas, como por exemplo quando um realizador monta ele próprio o respetivo som, tendo tido apenas alguém encarregue do som direto[4].

A criação fílmica portuguesa tem elementos que a destacam da produção de todo o resto do mundo. Quanto mais não seja pela relevante constatação de que, como faz João Botelho, pelo contato próximo com a realidade do dia-a-dia um realizador português filma melhor Portugal ou um modo de sentir português do que outras realidades. É interessante que, numa entrevista, presente no documentário *Um Filme Português* (2011) este realizador fale de um recurso sonoro para diferenciar um sentimento "mais português" de um sentimento "mais espanhol": no nosso caso temos uma canção nacional, o fado, que é bastante distinta do flamenco. Este estilo musical espanhol denota uma certa "pulsão de vida", contrariamente a uma "pulsão de morte" mais portuguesa, indaga ele. No mesmo conjunto de entrevistas que fazem parte do referido documentário, outros realizadores concordam com algumas características de uma portugalidade apertada entre o oceano e Espanha, que constroem (eventualmente) resultados fílmicos "portugueses". Segundo Rosário Belo (2009) o questionamento acerca da existência de um "cinema português" é discutido abertamente por duas fações contrárias e de resposta antagónica. Mais segura do que as incertezas em torno de questões como a anterior, é a constatação da existência de um cinema autoral em Portugal, muito mais relevante, segundo Mário Grilo (2006), do que as produções nacionais que ambicionam ter impacto semelhante ao dos filmes de consumo americanos.

Se cada autor tem alguma(s) marca(s) própria(s) no modo de abordar o som, que se mantém de filme para filme e se há marca(s) que une(m) os trabalhos de vários realizadores, obviamente olhando e ouvindo com detalhe os diferentes intervenientes escolhidos, são questões que nos importa investigar. Outros aspetos serão estudados, como seja o facto de alguns autores se deixarem ou não influenciar por realizadores de outros países, quando o trabalho de som nos filmes desses estrangeiros tem uma silhueta estética interessante, "importável". Ou, também, se os realizadores portugueses aceitam facilmente dos diretores de som / sonoplastas propostas de diretrizes criativas que moldem os respetivos filmes de modos particulares.

Eventualmente, haverá uma confiança total nos moldes atrás referidos para o caso dos *Sound Designers*, mas este não é um cargo comum no cinema nacional. Está muito vincada em créditos de filmes portugueses, de autor especialmente, a figura do responsável pelo som direto. Não é habitual encontrarmos casos portugueses em que para o som exista, logo com ou após a fase de rodagem, alguém que, à semelhança do diretor de fotografia, não seja "somente um coordenador mas também a força central criativa", em tudo o que diz respeito ao som (Leal, 2006). Mesmo no caso americano, (que é, como já mencionado, percursor na criação do cargo de *sound designer*) há uma visão muito técnica acerca dos responsáveis do som. É,

[4] Algo relatado pelo realizador Sandro Aguilar (2014), a respeito de alguns filmes seus, aquando de uma recente passagem pela UBI e confirmado na entrevista.

segundo Randy Thom, improvável a possibilidade de entender o *sound designer* (aqui pensado no sentido de supervisor) como *autor* de algo, dada a visão tecnicista que o meio normalmente lhe atribui (Thom, 2011)[5]. Lembramos que é do caso americano que ele fala, veremos oportunamente se podemos extrapolar para o caso português, ou se existe um cunho autoral nalguns responsáveis pelo som, qualquer que seja o momento ou duração do seu trabalho num filme.

Pretende-se contribuir para a clarificação acerca do autor das decisões principais a nível do som criativo que existe em filmes portugueses, na senda de demonstrar como é importante o "contrato audiovisual" a que Michel Chion (1990) faz referência. Este "contrato" faz-se entre filme e espectador, partindo do modo como entendemos os sons e as imagens. Efetua-se sempre que vemos um filme: aceitamos intuitivamente, como espectadores, que estes dois elementos se influenciam mutuamente e que formam ou reforçam determinados modos de perceção e de leitura da obra cinematográfica.

Alguns elementos em que assenta a nossa problematização espelham-se nas seguintes questões, apoiadas nos realizadores escolhidos, em diretores de som, montadores de som, misturadores e noutros profissionais com uma mínima autoridade criativa:

1. Existe um maior número de decisões criativas por parte dos realizadores ou por parte dos profissionais do som, no planeamento do som? De que forma se articulam e quais os critérios que pautam essas decisões?
2. É o cinema autoral mais inovador, mais experimental e menos constante nos modos de fazer articular as tarefas relacionadas com o som e na variedade de combinações som - imagem?
3. Existem traços distintivos geracionais, no modo de colocar as novas tecnologias ao serviço do som dos filmes?
4. Ponderando o papel do som, os intervenientes na concepção de um filme esperam do espectador uma competência para a desconstrução de combinações audiovisuais que desafiam a linguagem cinematográfica instituída?

Partimos da hipótese de que há efetivamente traços de um "cinema português" que se reflete em aspetos diversos da linguagem cinematográfica, entre eles o som. Algumas questões que formulamos prendem-se com a necessidade de compreender como o som é pensado em Portugal, por realizadores e diretores de som. Cremos que muitas práticas são determinadas pelas condições de produção e cremos também que as melhores práticas criativas que existem ao nível do som resultam da capacidade de investimento que algumas individualidades mostram nesse sentido. Parece-nos da maior importância averiguar quais as condições mais favoráveis para um investimento criativo mais notável ao nível do som, como

[5] Também Walter Murch, em entrevista, salienta que existem diferentes formas de encarar o *sound design*, conforme as personalidades que o exerçam, mas que a dependência final de um realizador e do que são as suas decisões limita a possibilidade de encarar um carácter autoral dos profissionais do som.

manifestação sensorial e como capacidade comunicativa. Aquelas condições advirão, quiçá, da existência de *backgrounds* específicos, de influências recebidas de além-fronteiras e de trabalhos em equipa que só evoluem num determinado sentido graças a modos de ver a arte cinematográfica bastante precisas. Muitas das questões que formularemos em vários momentos, com maior destaque nas entrevistas, serão no sentido de conseguir chegar aos seguintes objetivos:

1. Averiguar como se processam as decisões criativas a respeito do como articular o som com a imagem e com a narrativa;
2. Perceber se a produção de som para Cinema em Portugal tecnicamente está a par do que de melhor se faz internacionalmente ou que tipo de lacunas persistem;
3. Saber que atenção merece o som acusmático (do qual se não vê a fonte emissora), para estes realizadores e diretores de som (ou montadores);
4. Perceber se existe abertura para receber influências novas acerca de como abordar o som nos filmes ou se existe uma inércia associada a modos de trabalho instalados, visando mormente a eficácia;
5. Perceber se a abordagem ao som digital e *surround* está já enraizada em todos os profissionais estudados, averiguando se há características diferentes nela, conforme falemos de profissionais mais novos ou mais velhos;
6. Perceber o que distingue o som do cinema autoral português do som do cinema comercial;
7. Perceber como é ponderada a implicação do espectador na enunciação cinematográfica (relativa às opções estéticas tomadas a propósito do som);
8. Encontrar variáveis graus de transparência ou opacidade na utilização do som, como elemento criativo que pode solicitar leituras mais ou menos conscientes e diretas por parte do espectador.

2.2. Metodologias

Esta investigação visa compreender o contexto que regula os modos de fabrico de som para cinema em Portugal, nos tempos que correm. Há ainda uma certa fama menos boa no que diz respeito ao som para cinema em Portugal, que corresponde maioritariamente ao já referido preconceito. Isto é algo que acreditámos desde início ser desadequado à realidade atual, embora por vezes o preconceito persista. Haverá sim vicissitudes que influem no resultado final de certos filmes, no que ao som diz respeito. Cremos que certos aspetos comunicacionais são determinantes nas preocupações com o som para cinema. Um deles diz respeito ao modo como produtores e profissionais do som se relacionam. Isto foi sendo tido em conta para cada uma das metodologias adotadas. Com mais preocupação tentámos averiguar como isto se processa

entre profissionais do som, mas também foi importante perceber a articulação com outros membros das equipas (de outras áreas) e com o realizador. Outro aspeto comunicacional tem a ver com a eventual vontade de passar mensagens através dos sons dos filmes ou de chegar ao espectador com diferentes níveis de influência. Foi algo a que fomos estando atentos durante as diferentes fases.

Uma fase importante para esta tese diz respeito ao tratamento bibliográfico. Este ocorreu especialmente no período entre Fevereiro de 2014 e Dezembro de 2015. As leituras principais visaram temas como o cinema contemporâneo em Portugal, o som para cinema, *sound design*, narratologia e análise de filmes. De entre os autores a que prestámos maior cuidado e atenção estão Michel Chion, David Bordwell & Kristin Thompson, Randy Thom e Walter Murch. Michel Chion é talvez o maior autor de referência mundial no que diz respeito ao som para cinema. É de salientar o longo glossário com 100 conceitos, de sua autoria. Este resume o que vai abordando em várias obras, sempre com a capacidade de analisar diferentes modos como som ou música e imagem se articulam em audiovisuais. De Bordwell & Thompson aproveitamos o questionamento criado para a análise do som em filmes. As questões por eles levantadas foram-nos úteis e focam aspetos como a quantidade, a fidelidade, o ritmo ou a localização. Thom e Murch são importantes *sound designers* com depoimentos muito pertinentes acerca do seu trabalho. Estes depoimentos foram úteis, por exemplo, para aferir diferenças e semelhanças face ao caso português. Foi também sendo prestada atenção à imprensa nacional no que dissesse respeito a novos filmes e entrevistas a protagonistas nacionais. Ao longo do tempo foi especialmente consultada a revista Ípsilon.

Outro trabalho fundamental para a tese diz respeito ao visionamento de filmes portugueses com o propósito de analisar os processos que envolvem som e música. Isto ocorreu especialmente entre Maio e Dezembro de 2014, ocorrendo depois disso mais alguns visionamentos ou revisões de certas cenas. Para além de termos como ponto de partida as questões elencadas por Bordwell & Thompson tivemos uma grelha de análise que visava levar a prestar atenção a aspetos como o som acusmático, o espaço, o tempo, a palavra dita e a porosidade. Foi também sempre prestada atenção às categorias voz, sons de ação, som ambiente e música, desenvolvidas mais à frente. A grande maioria dos filmes situam-se num registo de ficção, havendo também alguns documentários. O cinema experimental e a animação foram deixados de parte, por levantarem um grande número de questões que não se enquadram no âmbito desta tese. Foram analisados os seguintes filmes[6]: *Uma Abelha na Chuva* (1971), *Um Adeus Português* (1985), *Alice* (2005), *Um Amor de Perdição* (2008), *André Valente* (2004), *O Arquitecto e a Cidade Velha* (2002), *Arquivo* (2007), *A Arte de Roubar* (2008), *Até Amanhã, Camaradas* (2005), *Belarmino* (1964), *Bobo* (1987), *Bom Povo Português* (1980), *Branca de Neve* (2000), *Bunker* (2015), *A Cara Que Mereces* (2004), *Os Canibais* (1988), *Casa de Lava* (1994), *Cavalo Dinheiro* (2014), *Cinco Dias, Cinco Noites* (1996), *Cinzento e Negro* (2015), *Coisa Ruim* (2006), *Duplo Exílio* (2001), *Como Desenhar um Círculo Perfeito* (2009), *Corpo e Meio* (2001),

[6] Consultar filmografia.

Corte de Cabelo (1996), *A Corte do Norte* (2008), *Diários da Bósnia* (2005), *Dive: Approach and Exit* (2013), *A Esperança Está Onde Menos se Espera* (2009), *O Estranho Caso de Angélica* (2010), *False Twins* (2014), *O Fatalista* (2005), *Filha da Mãe* (1990), *Filme do Desassossego* (2010), *Um Filme Falado* (2003), *A Ilha dos Escravos* (2008), *Os Imortais* (2003), *Inês de Portugal* (1997), *Jaime* (1999), *A Janela (Maryalva Mix)* (2001), *Jewels* (2013), *O Julgamento* (2007), *Lá Fora* (2004), *Longe da* Vista (1998), *Mal* (1999), *Mal Nascida* (2007), *Mercúrio* (2010), *O Milagre Segundo Salomé* (2004), *Mortinho por Chegar a Casa* (1996), *Os Mutantes* (1998), *Natal 71* (2000), *Non ou a Vã Glória de Mandar* (1990), *98 Octanas* (2006), *Os Olhos da Ásia* (1996), *Onde Jaz o Teu Sorriso?* (2001), A *Outra Margem* (2007), *Palavra e Utopia* (2000), *Pára-me de Repente o Pensamento* (2014), *Pare, Escute, Olhe* (2009), *A Passagem da Noite* (2003), *Photo* (2012), *Preto e Branco* (2003), *O Princípio da Incerteza* (2002), *O Processo do Rei* (1989), *Quarta Divisão* (2013), *A Serpente* (2005), *A Sombra dos Abutres* (1998), *Quaresma* (2003), *Quem és Tu?* (2001), *Quero Ser uma Estrela* (2010), *Rafa* (2012), *Remains* (2002), *Um Rio* (2005), *Salazar, A Vida Privada* (2008), *O Sangue* (1990), *Second Life* (2009), *A Selva* (2002), *Sem Movimento* (2000), *Sinais de Serenidade por Coisas sem Sentido* (2012), *Os Sorrisos do Destino* (2009), *Tabu* (2012), *Tarde Demais* (2000), *Terra Sonâmbula* (2007), *Transe* (2006), *Viagem a Portugal* (2011), *20,13* (2006), *Viúva Rica Solteira não Fica* (2006), *Voodoo* (2010), *A Zona* (2008).

Crucial para a nossa investigação foi a realização de entrevistas a profissionais do som em Portugal. Num processo por bola de neve chegou-se à seguinte lista de nomes, de profissionais que entrevistámos: Branko Neskov, Carlos Alberto Lopes, Elsa Ferreira, Hugo Leitão, Joaquim Pinto, Miguel Martins, Olivier Blanc, Ricardo Sequeira, Sandro Aguilar, Vasco Pimentel. Estas entrevistas foram sendo realizadas entre 24/11/2014 e 10/05/2016, consoante ia ocorrendo disponibilidade. Esta lista de nomes abrange diferentes áreas de especialização como a direção de som, assistente de som, montagem de som, mistura de som e realização. Cremos que se verificou o critério de diversificação, útil a uma pesquisa qualitativa como é a nossa. Para as entrevistas optou-se por um guião de entrevista semiestruturada, com a inclusão de perguntas finais referentes a filmes onde cada um dos entrevistados colaborou. Depois de transcritas as entrevistas, foi feita uma análise do conteúdo com base numa codificação aberta (Corbin & Strauss, 2008), onde se destacaram estas principais categorias: Articulação, Criatividade, Tecnologia, Portugal e Formação. A análise de conteúdo e construção de quadros sinopse ocorreu entre os meses de Julho e Setembro de 2017.

Após se contatarem algumas produtoras nacionais foram enviados questionários a alguns compositores de música para filmes em Portugal. Infelizmente não se conseguiram respostas por parte de António Pinho Vargas, Mário Laginha e Nuno Maló, nomes inicialmente previstos. Houve, assim, contributos de Luís Cília, António de Sousa Dias, Hugo Leitão, Pedro Marques e Luís Pedro Madeira. Esta parte visou compreender melhor alguns modos de articulação com os compositores de música para filmes, numa componente sonora distinta nos filmes. Para a análise do conteúdo dos questionários centrámo-nos em 3 categorias de respostas: dedicação e recursos, métodos, formação e influências. O trabalho com questionários foi posterior ao trabalho efetuado com as entrevistas.

Capítulo 3

Estudo empírico: Profissionais do Som para Cinema em Portugal

Esta tese concentra-se no estudo da utilização do som em filmes portugueses recentes. Partimos de uma lista de filmes, realizadores e profissionais do som que foram selecionados por demonstrarem uma criatividade e um uso do som como ferramenta que adiciona muito mais do que uma banal redundância ao resultado audiovisual e que promove uma apreciação estética peculiar. Essa eventual riqueza sonora pode situar-se ao nível da *mise-en-scène*, da construção dos personagens (e respetiva psique), da ação, da construção de espaços e tempos da história, assim como da construção de espaços e tempos do filme, que chega ao espectador – espera-se – nas melhores condições. Pressupõe-se que a escuta / visualização ocorra em salas de cinema, para as quais os filmes são efetivamente destinados, e não num qualquer computador ou sistema doméstico. Só assim se consegue garantir que os eventuais efeitos expressivos ou mensagens que o som dos filmes pretende transmitir ocorrem efetivamente. Alguns dos entrevistados mostram-se mesmo desagradados com a hipótese de um filme seu ser visto/ouvido na televisão.

A relação com as tecnologias de reprodução das salas de cinema é um dos muitos aspetos em que os realizadores manifestam maneiras diferentes de planear o som. Outras questões técnicas e modos de organização de cargos relacionados com o som são também distintos. Tentámos averiguar até que ponto existe uma importante conexão entre as estruturas de trabalho e os propósitos estéticos de cada filme ou conjunto de filmes, assim como se pretendeu identificar as especificidades portuguesas, herdadas de um percurso particular do trabalho de som em Portugal.

3.1. A Escolha de uma Pesquisa Qualitativa

No capítulo 2 foram elencados alguns aspetos que suscitaram questões logo desde o início desta investigação. Certas dúvidas existentes à partida diziam respeito (1) às decisões criativas no planeamento do som, (2) às diferenças entre o som no cinema "comercial" e o som no cinema "de autor", (3) a diferenças de atitude consoante a geração e (4) a como é percecionado o papel do espectador. O esclarecimento destas dúvidas passou por um esforço de "identificação das práticas quotidianas" e "descoberta de esquemas específicos da identidade" (Guerra, 2006) de um grupo de intervenientes criativa e tecnicamente competentes na área do som, de referência no panorama cinematográfico nacional. Dentro do paradigma de uma pesquisa qualitativa, importa-nos dar atenção ao significado dos modos de articulação manifestados por diferentes intervenientes, inseridos na cadeia de fabrico do som

final de uma obra cinematográfica. Estivemos atentos aos princípios da diversificação e da saturação, indispensáveis na formação de uma desejável capacidade de generalização.

Quanto ao conceito de saturação, verificável numa fase posterior, cumpre habitualmente duas funções essenciais: "do ponto de vista operacional, indica em que momento o investigador deve parar a recolha de dados, evitando-lhe o desperdício inútil de provas, de tempo e de dinheiro; do ponto de vista metodológico, permite generalizar os resultados ao universo de trabalho (população) a que o grupo analisado pertence (generalização empírico-analítica)" (Pires, 1997, citado por Guerra, 2006: 42). No que diz respeito à diversidade, esta "relaciona-se com a garantia de que a utilização das entrevistas se faz tendo em conta a heterogeneidade dos sujeitos que estamos a estudar" (Guerra, 2006). Esta diversidade refletiu-se especialmente, logo desde o início, na atenção prestada a diferentes tipos de cargos na área de som (que de forma exaustiva mereceram o nosso estudo), nas diferenças geracionais (que procurámos) e na abordagem mais "comercial" ou mais "de autor".

A identificação de um grupo "socialmente significativo" foi sendo feita juntamente com a gradual formação do objeto, construído "progressivamente em contato com o terreno a partir da interação com a recolha de dados", fazendo evoluir "o quadro teórico e o quadro de hipóteses estabelecidos *a priori*". Estamos cientes de que é comum existirem, num trabalho como é o nosso, três momentos distintos, que se vão sucedendo, a que Guerra faz corresponder "estatutos ou graus de maturação diferentes da pesquisa: exploração, análise e síntese." (Guerra, 2006). Foi, assim, importante gerir diferentes fases da pesquisa, englobando a análise de filmes, consulta de documentação, preparação e realização de entrevistas espraiadas no tempo, juntamente com a posterior análise.

Partilhando da opinião de Robert Weiss (1994), que elenca os benefícios dos estudos qualitativos através de entrevistas, consideramos que também o presente estudo apresenta as vantagens de:

1- "Desenvolver descrições detalhadas" – Importa obter detalhes de atividades relacionadas com o som para cinema, que estavam já descritas por intervenientes de outros países, especialmente de forma mais técnica, mas que não estavam documentadas para o caso português. Também importa detalhar como existiu uma evolução pessoal de cada entrevistado, visando perceber as condições que os permitiram chegar a um determinado patamar de especialização ou até de uma eventual polivalência. Não tendo nós presenciado a interação e o trabalho concreto destes profissionais, considerámos sempre muito elucidativas, não só todas as descrições efetuadas, como também as assíduas referências a materiais diversos e diferentes *software*, que algumas vezes chegaram a ser ilustração do discurso de alguns dos entrevistados.

2- "Integrar múltiplas perspectivas" – Lidando com profissionais que se especializam em determinadas áreas do trabalho de som, com parcerias variadas e métodos de trabalho diferentes, tentámos chegar a uma perspectiva inclusiva, alcançada através de uma reflexão sobre o todo, a partir das visões particulares. Valorizações díspares no que diz respeito ao

destaque para certos procedimentos ou para a valorização de certas personalidades conduz a um cruzamento de dados, que cada visão particular não conseguiria operar.

3- "Descrever processos" – A cadeia de produção do som para um filme passa por diferentes intervenientes, normalmente, com atribuições de tarefas exclusivas. Estas tarefas estão dependentes de condições de trabalho específicas e de determinadas posições estéticas, que podem influenciar as mútuas relações entre os diferentes agentes criativos/técnicos. Os processos criativos, conforme os projetos, são variáveis quanto ao número de intervenientes e quanto às expectativas lançadas para o que será o resultado final.

4- "Desenvolver uma descrição holística" – A partir das descrições isoladas de cada entrevistado, comparando-as e detectando diferentes descrições para processos equivalentes podemos decifrar atributos gerais, perceber a natureza das relações profissionais e obter uma caracterização do trabalho de som no cinema nacional contemporâneo. Sendo a eficiência e a rapidez desideratos conhecidos, não será porventura comum o modo de a eles chegar ou mesmo de os aceitar como condição imposta ao trabalho profissional no som.

5- "Aprender como os eventos são interpretados" – A visão de cada um dos entrevistados sobre os processos cinematográficos é *sui generis*, dependente da sua experiência pessoal e profissional. O contato com estas interpretações permite conhecer melhor como as relações acontecem e como a atividade de criação de som é avaliada, quase como se as vivenciássemos nós.

6- "Criar laços intersubjetivos" – Pela descrição de soluções de trabalho, pela apresentação e confrontação de explicações para soluções sonoras específicas, sentimo-nos levados pela vontade de entrar dentro do fenómeno, como se fôssemos nós os intervenientes criativos, ou alcançando um estado de consciência o mais vívida possível, aproximada de como os intervenientes criativos pensam as soluções profissionais encontradas e descritas.

Weiss (1994) acrescenta ainda um 7º ponto, relacionado com a possibilidade de se encontrarem variáveis ou apresentar hipóteses para um trabalho mais quantitativo. Será pertinente, por exemplo, revelar em que aspectos todos os entrevistados estão eventualmente de acordo, ou em quais outros há divisões muito claras e setoriais.

O facto de não existir literatura sobre os processos criativos no som do cinema português demonstra a pertinência de desenvolver um estudo que explora as características de um trabalho técnico e criativo e as tenta perceber. Sendo algo abundantes as entrevistas ou trabalhos que se concentrem nos realizadores, é percetível como estes raramente – e de forma desigual – falam sobre o som e sobre a música. Alguns deles apenas falam destes aspetos quando indagados por alguns entrevistadores que têm em atenção estas componentes. Bastantes estudiosos no cinema não falam sobre som quando abordam obras e autores, que são investigados de forma parcelar e não visando uma perceção estética holística.

3.2. Entrevistas: Planeamento

Na base da investigação qualitativa por nós planeada, esteve a análise de vários filmes portugueses, de aproximadamente cinquenta realizadores. Durante a realização da investigação, outros filmes, entretanto estreados, foram sendo visualizados para essencialmente aferir se existiam novidades assinaláveis nos processos sonoros mais recentemente propostos, ou novos intervenientes criativos, de relevo, na área do som para cinema em Portugal. Numa primeira fase, pretendia-se saber se existiam características marcantes, transversais aos filmes e diferenciadoras face ao modo de produção de Hollywood, esse sim já abundantemente descrito. Numa fase seguinte, tentou-se criar a base de construção do guião de entrevista para os profissionais ligados ao som para cinema, em Portugal, hoje em dia.

O nosso escrutínio dos sons existentes naqueles filmes procurava dar atenção a questões como as elencadas por Bordwell e Thompson (1997), preparando propostas quanto ao modo de lhes responder. Algumas das possíveis respostas viriam a ser confrontadas com os autores das mesmas, quando coincidiam ser alguns dos profissionais entrevistados. Considerámos, portanto, muito útil o questionamento proposto por Bordwell & Thompson, agrupado em sete questões:

> "1. Que sons estão presentes - música, falas, ruídos? Como são a intensidades, as alturas e os timbres utilizados? A mistura é esparsa ou densa? Mudando gradualmente ou abruptamente?
> 2. O som relaciona-se ritmicamente com a imagem? Se sim, como?
> 3. O som é fiel ou infiel à sua suposta fonte?
> 4. De onde provém o som? Do espaço da história ou é externo a ela? Em campo ou fora de campo? Se está fora de campo, como é que ele está a moldar a resposta do espectador em relação ao que está a ver?
> 5. Quando o som está ocorrendo? Em simultâneo com a ação da história? Antes? Depois?
> 6. Como são os vários tipos de sons organizados ao longo de uma sequência ou da totalidade do filme? Que padrões são formados e como é que eles reforçam aspetos de estrutura geral do filme?
> 7. Para cada uma das perguntas l a 6, que propósitos são cumpridos e que efeitos são alcançados pelas manipulações sonoras?"
>
> (Bordwell & Thompson, 1997: 300)

A atenção a estes e outros modos de organizar a banda sonora permitiu constatar que há equipas que se destacam pelo uso do som com propósitos criativos. Foi sendo constituído, a pouco e pouco, o grupo de profissionais que inicialmente nos pareceu pertinente, dentro do panorama nacional, vir a entrevistar. Para essa escolha também foi útil a grelha de análise construída com o intuito de identificar diferentes tipos de eventos sonoros e suas relações com

as imagens[7]. Esta grelha favorece um escutar mais atento para os sons acusmáticos, uma vez que a utilização de sons para os quais não conhecemos e/ou não vemos a fonte nascem de uma decisão mais refletida acerca da sua empregabilidade, de pendor estético determinante. A preocupação com estes sons está presente na pergunta nº4, entre as sete listadas acima, de Bordwell & Thompson. Os profissionais identificados como pertinentes para a nossa investigação, apoiada em entrevistas, foram inicialmente os seguintes: Vasco Pimentel, Miguel Martins, Elsa Ferreira, Branko Neskov, Francisco Veloso, Miguel Sotto-Mayor e também o realizador Sandro Aguilar, juntamente com alguns compositores.

No processo contínuo de (re)pensar a amostra, numa lógica "em bola de neve", outros nomes foram surgindo, quase sempre sucessivamente sugeridos pelos entrevistados. São os casos de Ricardo Sequeira, Carlos Alberto Lopes, Olivier Blanc, Hugo Leitão e Joaquim Pinto. Não se procurando uma "representatividade estatística" mas sim uma "representatividade social" tendeu-se, com a evolução natural do objeto de estudo, a controlar a amostra "em bola de neve" de forma a fazê-la tender para uma "amostra por homogeneização" (Guerra, 2006). Como diz Guerra (2006), o controlo da diversidade dentro deste tipo de amostra não é realizado "face a elementos externos ao grupo selecionado, mas internamente ao grupo". Trata-se, assim, de um grupo com existência de "diversificação interna" (Pires, 1997, citado por Guerra, 2006). E que grupo veio a ser o escolhido? Todos os entrevistados têm em comum o facto de trabalharem o som de filmes portugueses de formas diferenciadas e por vezes em momentos distintos da cadeia produtiva. Ficaram assim excluídos da amostra realizadores, que, diferentemente de Sandro Aguilar e Joaquim Pinto, não operam diretamente o som, e compositores. Há a destacar o facto de que a referência ao contato com estes dois tipos de intervenientes criativos fosse sendo habitual nas respostas dadas durante as entrevistas, o que naturalmente é alvo da nossa análise e reflexão. Como explicado mais abaixo, considerámos importante complementar o estudo com um questionário destinado a compositores de música para filmes em Portugal.

3.2.1. Entrevistas: Realização

O guião das entrevistas[8] foi preparado em Outubro de 2014 com base nos pontos abaixo relembrados e revisto para melhor suster o trabalho de entrevistador, que se quer sem interrupções, intervindo quando haja um esclarecimento a ser feito. É, assim, um guião de entrevista semiestruturada, onde importa respeitar os pontos essenciais da pesquisa, todos eles relacionados com as hipóteses elencadas no início da investigação (e agora relembrados):

1. Averiguar como se processam as decisões criativas a respeito do como articular o som com a imagem e com a narrativa;

[7] A grelha surge ao final como Apêndice 4.
[8] O guião surge como Apêndice 2.

2. Perceber se a produção de som para Cinema em Portugal tecnicamente está a par do que de melhor se faz internacionalmente ou que tipo de lacunas persistem;
3. Saber que atenção merece o som acusmático (do qual se não vê a fonte emissora), para estes realizadores e diretores de som (ou montadores);
4. Perceber se existe abertura para receber influências novas acerca de como abordar o som nos filmes ou se existe uma inércia associada a modos de trabalho instalados, visando mormente a eficácia;
5. Perceber se a abordagem ao som digital e *surround* está já enraizada em todos os profissionais estudados, averiguando se há características diferentes nela, conforme falemos de profissionais mais novos ou mais velhos;
6. Perceber o que distingue o som do cinema autoral português do som do cinema comercial;
7. Perceber como é ponderada a implicação do espectador na enunciação cinematográfica (relativa às opções estéticas tomadas a propósito do som);
8. Encontrar variáveis graus de transparência ou opacidade na utilização do som, como elemento criativo que pode solicitar leituras mais ou menos conscientes e diretas por parte do espectador.

Estes questionamentos iniciais veem-se refletidos em quatro grupos de questões: (1) questões introdutórias (funções e abordagens), (2) questões ligadas a aspetos colaborativos, (3) questões criativas e (4) questões técnicas. Reconhecemos que, com variável grau de aprofundamento, todos aqueles pontos tiveram respostas elucidativas e clarificadoras quanto aos modos de pensar e trabalhar o som no cinema português. De algumas transcrições de entrevistas realizadas surgiu a necessidade de complementar ou esclarecer melhor determinados pontos, algo que foi sendo executado por e-mail.

Todos os entrevistados são personalidades ligadas ao som, ativas hoje em dia em pelo menos uma das diferentes facetas do trabalho em cinema: captação, direção de som (de rodagem ou em sentido geral), *design de som*, *Foley*, dobragens, montagem ou mistura. Dois deles, Hugo Leitão e Sandro Aguilar, chegam a fazer música, sendo que o segundo o faz num sentido mais abstrato e alargado. São, portanto, todos eles representativos de cada uma das habitualmente citadas três fases fundamentais de fabrico do som de um filme: rodagem, montagem e mistura. A realização das entrevistas foi decorrendo em função da disponibilidade de cada um dos intervenientes, sendo marcada uma data logo que eles manifestassem a existência de momentos profissionalmente não tão sobrecarregados. Em geral, os locais permitiram um bom ambiente para cada uma das entrevistas. Algumas delas puderam ser complementadas com a apresentação de materiais e espaços dedicados ao som para cinema, nomeadamente as entrevistas a Elsa Ferreira, Branko Neskov, Sandro Aguilar, Vasco Pimentel, Hugo Leitão e Carlos Alberto Lopes.

Por forma a permitir um discurso fluido e orgânico remeteu-se para a parte final do guião de entrevista aspetos mais objetivos, normalmente de ordem técnica. Com apoio nas dúvidas que certos filmes criaram, de ordem técnica ou estética, foram solicitadas explicações que, de forma complementar, reforçaram o discurso anterior. Foi possível assim, no final das entrevistas, obter clarificadas ilustrações de como os processos desenvolvidos na prática de cada um dos profissionais se coadunam com os testemunhos e as posições assumidos ao longo da entrevista. Da análise do som dos filmes efetuada anteriormente às entrevistas, resultaram questões que tendiam a situar-se nalguma das seguintes problemáticas: quem decidia ou como eram decididas certas soluções menos óbvias; porque motivos havia filmes ou momentos de filmes em que o estéreo era mais trabalhado; por que razões não se obtinha um som realista, no sentido de ser mais fielmente som de interior ou de exterior; de que modo eventuais ocasionais símbolos ou texturas sonoras se articulam com uma ideia de espectador, tida pelo realizador, pelo diretor de som e/ou pelo montador.

Nome (Nascimento)	Função Habitual	Outras Experiências	Data	Local	Duração
Elsa Ferreira (1971)	Montadora	*Foley*, Dobragens	24/11/14	Estúdios Loudness	48m
Branko Neskov (1957)	Misturador	Diferentes estúdios	25/11/14	Loudness	1h 11m
Sandro Aguilar (1974)	Realizador	Monta o próprio som, Produtor	02/06/15	Som e a Fúria	1h 12m
Miguel Martins (1975)	Misturador	Alguma captação	02/06/15	Restaurante	55m
Vasco Pimentel (1957)	Dtr. de Som	Rodagem e Pós	20/10/15	Casa	1h 9m
Joaquim Pinto (1957)	Realizador e Dtr. de Som	Rodagem e Pós-Pr.; Produtor	17/11/15	Casa (Skype)	1h
Hugo Leitão (1982)	Montador e Misturador	Pós-Pr., Música	22/03/16	Estúdio Pessoal	1h 25m
Carlos Alb. Lopes (1948)	Dtr. Som de Rodagem	Pós-Pr.; Aluga o seu material	12/04/16	Casa	1h 33m

Ricardo Sequeira (1978)	Assistente de som (perche)	Séries Televisivas	12/04/16	Pastelaria	1h 5m
Olivier Blanc (1969)	Dtr. de Som	Jornalista (de rádio)	10/05/16	Café	1h 38m

Quadro 1 - Entrevistas realizadas

3.2.2. Questionário a compositores

Como previsto desde o início da nossa investigação, foi considerado importante contatar também compositores de música para filmes. De uma forma óbvia, por entre as dezenas de filmes portugueses entretanto conhecidos, constatou-se que não são profissionais habitualmente contatados. Isto acontece, em muitos casos, por serem usadas obras já existentes no amplo repertório musical atual, por entre diferentes estilos e géneros. Algumas outras vezes é percetível como o realizador não valoriza o recurso a sons musicais. Ao longo das entrevistas foi sendo notório como, de uma forma geral, a música não é uma faceta do som em que estes profissionais centrem a sua atenção. Há, no entanto, casos de pensamento "musical" por trás dos recursos sonoros usados, como foi vincado por Miguel Martins ou Sandro Aguilar.

Notado que foi o distanciamento para com esta faceta do sonoro e havendo por vezes dificuldade em trazer à memória nomes de compositores para cinema em Portugal, não nos pareceu, no entanto, que algum dos entrevistados desvalorizasse o papel da música como aliado do modo de contar a história ou de criar texturas. De uma lista inicial, reforçada com alguns nomes sugeridos, houve o propósito de complementar a nossa pesquisa com estes criativos que muitas vezes têm uma proximidade com o realizador que não nos foi possível aferir junto de outros profissionais, nem mesmo misturadores. Com um esforço adicional de contatar várias Produtoras em Portugal, tentou-se o contato com os seguintes compositores: Luís Cília, Nuno Maló, António de Sousa Dias, António Pinho Vargas, Hugo Leitão, Pedro Marques, Luís Pedro Madeira, Rodrigo Leão, e foi pesquisada informação sobre o trabalho de Bernardo Sassetti, um dos nomes referido por muitos entrevistados, infelizmente desaparecido em 2012. Foi-lhes proposto responder a uma série de questões, de ordem técnica, estética e de âmbito colaborativo[9].

Esta é uma tese que tenta perceber como se chega às opções sonoras existentes em filmes recentes portugueses. Existindo diversos níveis de originalidade e criatividade no modo de trabalhar o som para cinema importou encontrar um conjunto de profissionais representativo

[9] O questionário destinado a compositores surge como Apêndice 3.

do conjunto de pessoas que possuem responsabilidades na criação do som de um filme. A seleção de profissionais efetuada tentou incluir pessoas das três áreas pelas quais passa o som: rodagem, montagem e mistura. Abrangendo um grande leque de cargos, estes profissionais são também de diferentes gerações e abarcam produções mais "comerciais" e outras mais "de autor". O guião de entrevista semiestruturada construído inclui questões ligadas a funções e abordagens, questões ligadas a aspetos colaborativos, questões criativas e questões técnicas. Complementarmente, no final das entrevistas, há questões ligadas às produções em que colaboraram cada um dos profissionais.

Foi realizada uma análise do som em variados filmes portugueses recentes. Algumas questões foram colocadas quanto aos papéis e modos como o som ali intervém. Foi-se tentando aferir a quantidade de sons presentes nas cenas, a sua relação com a imagem, o seu grau de fidelidade, a sua proveniência, a sua causa temporal e a sua eventual musicalidade. Com mais destaque houve atenção para os sons acusmáticos, isto é, aqueles sons para os quais não vemos a fonte sonora, por nos parecerem demonstrativos de uma procura de sentidos e propósitos vários. Esta procura está, quase sempre, associada a uma decisão com carácter criativo tomada conscientemente. Algumas questões suscitadas pela análise do som nos filmes transitaram para a parte final das entrevistas. Tentou-se sempre que possível perceber o porquê de certas decisões e por quem foram tomadas, sob qual eventual forma de articulação entre profissionais.

Por ser desde início um propósito contatar compositores e por ser a música uma componente sonora diferente dos outros sons optou-se por realizar um questionário destinado àqueles profissionais. Este elenca questões ligadas aos recursos usados, aos modos de colaboração e às influências assumidas pelos compositores. Partimos do pressuposto de que é, dentro dos cargos ligados ao som, um trabalho com menos contato com outros profissionais do cinema. E aquele que, comparativamente a outros cargos do som, é considerado mais criativo e não tão meramente técnico.

Parte II

Enquadramento Teórico:
O Som no Cinema

Capítulo 4
Som para Cinema

> "(...) e até dar a impressão, eminentemente injusta, de que o som é inútil e de que reforça um sentido que, na verdade, ele dá e cria, seja por inteiro, seja pela sua própria diferença com aquilo que se vê " (Chion, 1990: 12)

O som é uma faceta do mundo que nos rodeia que tem um peso preponderante na perceção multimodal da realidade por nós vivenciada. O sentido da audição, entre todos os outros, é aquele que mantém um carácter de omnipresença constante, por vezes aliada a uma experiência corporal forte e impactante das vibrações que certas fontes sonoras nos transmitem. Desde cedo o cinema sentiu a falta de um mecanismo sonoro capaz de fazer ultrapassar a sensação de que meros fantasmas, ou seres incompletos, eram dados a conhecer aos espectadores dos filmes das primeiras décadas daquela arte. Como lembra David Bordwell (1997) já era uma ambição novecentista chegar a obter-se a ilusão do mundo exterior "em som, cor e relevo". Embora a data de 1927 seja um marco para o reconhecimento do advento do cinema "sonoro", muitas experiências anteriores tratavam de tentar juntar som e imagem de forma realmente eficaz. Paralelamente, uma faceta musical tentava suprir a falta de continuidade que a montagem - que se afirmava como característica fundamental da arte cinematográfica – imporia desde aqueles momentos pioneiros.

Experiências com base nas relações operadas entre os sentidos da visão e da audição centram as atenções de diversos cineastas. Estes veem, nesse relacionamento entre imagens e sons, um meio de oferecer um "terceiro algo", algo que já para o cineasta Sergei Eisenstein (1975) era um aspeto central para o ato criativo e subsequente receção. Umas vezes motivados pelos avanços técnicos, outras vezes pelas convicções estéticas e filosóficas, alguns realizadores optam por soluções, ao nível do sonoro, que deixam marcas autorais importantes. Os seus filmes oferecem aos espectadores, em muitos casos, hipóteses de significação e/ou de manifestação sensorial capazes de promover uma fruição estética valorizada pelos modos como o som ali está presente.

Logo após o presente capítulo serão abordadas cada uma das categorias de sons empregues no cinema, consideradas dessa forma por profissionais e por teóricos. Cada uma delas foi tendo um tratamento específico ao longo dos tempos graças à evolução tecnológica e segundo a expectativa que realizadores e públicos foram nelas depositando. Parte da linguagem cinematográfica reside nas opções encontradas para cada um desses sons, quer seja nas suas possibilidades intrínsecas de significação, quer seja na sua relação com as imagens presentes nos filmes. Para o presente capítulo importará averiguar que conquistas tecnológicas o mundo foi encontrando ao longo dos tempos, relativamente ao som no cinema. E, com elas, que possibilidades estéticas se foram aprimorando. Para além disso, importará rever como é o

comportamento da escuta no ser humano e averiguar em que medida o cinema português atual vem explorando diferentes abordagens no aproveitamento do som. Essas abordagens, talvez originais nalguns casos, poderão potenciar um engrandecimento dos conteúdos e das formas propostos por diversos realizadores e suas equipas.

4.1. O Áudio-Logo-Visual: Cronologia Sonora

A data de 1927 é muitas vezes assinalada como uma data fundamental na transição do cinema "mudo" para o cinema sonoro. Antes de considerarmos algumas experiências anteriores propomos rever a posição de Michel Chion que, antes de mais, tenta corrigir a expressão "cinema mudo", empregue nos países latinos. Chion faz notar que a nossa experiência com os primeiros filmes não pode ser coincidente com a ideia de que alguém ali é mudo, pois vemos pessoas a falar e lábios a mexer, entre outros eventos que poderiam estar sonorizados. Temos sim uma perceção que será semelhante à de alguém que é surdo. Nós próprios "falhamos" ao não conseguir ouvir o que o personagem está claramente a dizer. Chion também revê o conceito de "cinema sonoro", considerando que só mais tarde este se torna realmente sonoro em todas as vertentes e com a qualidade capaz de se aproximar da que o som do mundo real possui (Chion, 1983). Salientando a preocupação existente nesses primeiros tempos exclusivamente com a linguagem, com os diálogos, prefere apelidar esse cinema que surge nos finais dos anos 20 com o nome Síncrono-Cinematógrafo Áudio-logo-visual (Chion, 1995).

Em geral, Chion considera quase sempre ser útil atribuir o morfema "logo", até aos nossos dias, tal é a importância que a linguagem tende a ter. Segundo ele, só mais tarde o cinema terá a capacidade para inserir e fazer soar cabalmente outros elementos sonoros, logo que as hipóteses de captação e reprodução o venham a permitir. O cinema sempre foi "verbo-centrado". Os intertítulos foram uma resposta inicial, visual, à necessidade de expressar formas de linguagem quase sempre sob a forma de diálogos, que não se conseguiam ainda fazer ouvir. Efetivamente, o cinema nunca foi silencioso. É bem conhecida a prática de músicos, a solo ou em grupo orquestral, a acompanhar as projeções, usando repertório existente para adicionar ambientes específicos de acordo com as cenas. Também é conhecido o papel de *bruiteurs*, pessoas que em momentos determinados produziam ruídos que enriqueciam as cenas. Este papel de criar ruídos em tempo real com a projeção viria a ser mais tarde substituído por um trabalho prévio efetuado em estúdio. Sendo habitualmente conhecido com o nome de *Foley*[10], esta prática é apelidada, nos países francófonos (e não só), de *bruitage*. É também empregue em Portugal por determinados profissionais do cinema. Alguns dos profissionais entrevistados para a nossa investigação usaram o termo *bruitage*, em detrimento da referência a *Foley*.

[10] Jack Foley (1891-1967) foi o primeiro profissional a executar tarefas de enriquecimento sonoro dos filmes, através da adição de sons de diversos materiais sincronizados com a acção. O termo tem continuado a ser usado em sua homenagem.

Michel Chion lembra a posição apresentada por Robert Bresson, que também considera que nunca existiu um cinema "mudo". Para além de músicos, *bruiteurs*, também existiam algumas vezes comentadores que interpretavam livremente os intertítulos (Chion, 1983). Eram especialmente úteis em meios onde as pessoas não saberiam ler e, muito menos, entender língua estrangeiras. Também é muitas vezes apresentado o ruído do projetor como algo impeditivo para a existência de um real silêncio na sala. Nunca houve realmente silêncio, como aquele que hoje em dia conseguimos garantir se visualizarmos algumas das primeiras imagens que o cinema produziu. O desafio técnico que se colocou, desde cedo, foi o da descoberta de um mecanismo que permitisse a combinação de "som e movimento" para que "pudessem ser gravados e reproduzidos simultaneamente" (Edison,1887, citado por Hanson, 1997). Data de 1894 uma das primeiras experiências de Thomas Edison, que junta o quinetógrafo para gravar imagens em movimento e um cilindro rotativo para gravar o som. Esta experiência é descrita por Walter Murch, famoso *sound designer* e montador, contatado para colaborar na recuperação e sincronização dos materiais, reencontrados mais de 100 anos depois (Murch, 2017). Desafiado com o problema da sincronização de dois materiais tão distintos (película e cilindro), Murch revelou o fascínio com o facto de ter sido a primeira pessoa a alguma vez ver e ouvir aquele momento em que um violinista grava uma melodia e acompanha dois homens que dançam juntos. Sendo uma das experiências iniciais que visavam gravar juntos som e imagens em movimento, terá sido igualmente um dos momentos pioneiros em que nasce a inquietação com a dificuldade de os conseguir fazer sincronizar.

Como lembra Dion Hanson, não só nos E.U.A. se tentavam encontrar sistemas capazes de fazer sincronizar som e imagem. É por exemplo célebre a demonstração que Auguste Baron efetuou numa exposição em 1900, onde se podia ver e ouvir a atriz Sarah Bernhardt a declamar Hamlet. Muitos sistemas, relativamente ao som, baseavam-se no fonógrafo. Eram, assim, sistemas *sound-on-disc*. Inicialmente, como muitas vezes estes discos apenas continham música, não era crítico o problema do sincronismo. Mas com o tempo viriam a ser suplantados pelos sistemas que assentavam em película, mesmo após conseguirem lidar satisfatoriamente com diálogos. O sistema Vitaphone, aperfeiçoado pela Warner Brothers juntamente com a Western Electric foi um destes sistemas. Foi com este sistema que em 1926 *Don Juan* foi sonorizado e foi graças a essa experiência que se começou a estimular o interesse pelos filmes "sonoros". No ano seguinte, *The Jazz Singer* seria um marco para o público e para a indústria cinematográfica. Estava lançada uma nova era, que começaria de forma atribulada. Houve, no advento do cinema sonoro, quem rejeitasse a redundância do som e visse como obrigatório um uso contrapontístico entre imagem e som. Outros, no entanto, focaram-se no naturalismo e teatralidade dos diálogos, procurando experimentar diferentes abordagens. Cedo se percebeu que não era boa a aposta numa fidelidade percetual. Uma abordagem que favorecesse a inteligibilidade dos diálogos começou a imperar. Até aos nossos dias manteve-se esta tendência por negligenciar a posição do ator ou distância, favorecendo em volume constante a inteligibilidade do que é dito.

Passando nós ao lado das lutas existentes para se garantirem patentes ou direitos de utilização de certas invenções do início do século XX, são de grande importância outras discussões – estéticas – e a difícil adaptação exigida à comunidade de atores para cinema. Com o surgimento dos *talkies* nasce um novo paradigma para o espectador, que deixa de imaginar uma determinada voz para o personagem e passa a conhecer, objetivamente, como fala o ator. A sua voz tem um determinado timbre e características, já não é o que cada espectador imagina para si. A dificuldade de adaptação sofrida por diferentes atores de cinema, habituados a uma expressividade corporal, está bem patente no filme *O Artista* (2011), premiado com cinco Óscares em 2012. No sentido de a verdadeira voz[11] dar som ao corpo dos atores que vemos nasce um cinema como aquele a que estamos habituados. Estamos ainda distantes, no entanto, dos ditames técnicos que fazem ouvir o som para cinema como hoje o conhecemos. Mesmo as vozes, habitualmente o cerne das atenções, eram gravadas e reproduzidas através de meios que hoje consideramos obsoletos.

Com o nascimento do cinema sonoro[12] foram formuladas diversas opiniões acerca de como o som e a música se deveriam comportar. É normalmente muito salientado o posicionamento estético de cineastas como Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov – estes três em conjunto redigindo um famoso manifesto – rejeitando um propósito naturalista da combinação entre som e imagem, preferindo um "contraponto", uma "polifonia"[13]. Não será por acaso que estes termos derivam da música, arte que influenciou vários artistas visuais, que pela via abstrata, experimental, muito dela fizeram aproximar os seus filmes. Som e música viriam, assim, a ser marcantes para o modo de planear um filme, sendo célebre o assobio – um *leitmotiv* – do assassino em *M* (de Fritz Lang, 1931), ou a melodia entoada por diferentes personagens em *Love Me Tonight* (de Robert Mamoulian, 1932) inaugurando a possibilidade de sentir a música como metáfora de viagem (Cousins, 2011). Também neste último filme se propõe uma escuta atenta dos sons da cidade de Paris, uma espécie de conquista para o espectador, que até então não tinha conseguido assistir nos filmes à realidade sonora do mundo (real ou ficcionado). Posições a favor ou contra um maior realismo e naturalismo foram sendo constantes ao longo da história do cinema que se seguiu e a insistência em soluções contrapontísticas marcam a estética de muitos realizadores. De forma muito notória o cinema de Sandro Aguilar é daqueles que, atualmente, em Portugal se destaca por não fazer corresponder diretamente sons e imagens, de uma forma mais óbvia e "natural".

Determinados esforços de evolução técnica que se seguiram tiveram o objetivo de aperfeiçoar o som reproduzido e também de trabalhar o impacto do espaçamento sonoro em sala. Algumas dessas conquistas técnicas fomentaram novos modos de pensar os guiões e

[11] Sabemos que nalguns países os filmes são dobrados, pelo que o som "real" dos actores é substituído por outras vozes. No entanto são aceites como congruentes com as imagens dos actores visualizados pelos espectadores.

[12] Michel Chion considera, como referido, que o som só merece ser chamada "sonoro" décadas depois, quando a tecnologia (nomeadamente o som Dolby) permite uma qualidade e realismo incontestáveis, capazes de contrariar a tendência verbocêntrica do cinema até esse momento.

[13] Chaplin e Stroheim são duas outras figuras importantes a contestar o cinema sonoro.

planear as cenas, graças à possibilidade de fazer combinar diferentes tipos de som, não apenas dos diálogos. Contemporaneamente ao sistema Vitaphone (e outros em que o som era gravado em disco) existiu o sistema Movietone, baseado em película como suporte tanto para imagem como para som. Este sistema apresentava o mecanismo ótico que iria perdurar durante muito tempo e iria ser alvo de tentativas de melhoramento. Nos E.U.A. a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas iria formular em 1938 normas-padrão capazes de regular a grande quantidade de salas de projeção que tinham proliferado naquele país na última década. Carlos Klachquin elenca uma série de processos que têm que ser formalizados e organizados, para o sistema funcionar: "como o som ótico será registrado no filme, como será equalizado, como serão as caixas de som das salas, etc." (Klachquin, 2002). Salienta o facto de ser ainda um som bastante distorcido, com ruído e limitado a uma resposta em frequências que "penosamente atingia 5 ou 6 Khz"[14].

Nos anos 30 era ainda usual como regra o som ser mono, algo que a pouco e pouco se tentaria alterar, por parte de profissionais mais atentos a esta limitação. Modos de fazer um aproveitamento espacial do som começavam a ser procurados. Falamos de uma época em que os espectadores não achariam "natural", como para nós se tornou hábito, o possível desajustamento entre a posição do personagem e o altifalante ao centro. Em parte, este desajustamento motivou as pesquisas do engenheiro inglês Alan Blumlein, considerado o principal pioneiro na captação estereofónica, com pares de microfones iguais. Com sucesso, conseguia fazer acompanhar a evolução do som de forma a condizer com a posição do personagem na tela. O som estéreo obtido era registrado na mesma área da película onde habitualmente se situava uma pista ótica mono (Hanson, 1997). Como marco importante para o desenvolvimento de som espacializado em salas (estéreo) esteve a produção do filme *Fantasia* (1941). Para este filme de animação, ancorado em gravações orquestrais de música sinfónica, foi desenvolvido pela RCA[15] e pela Disney um sistema, o *Fantasound*, cujo equipamento chegaria a ser instalado em apenas 14 salas de cinema, causando profundo impacto nos espectadores americanos.

A entrada dos E.U.A na 2ª Guerra Mundial viria a fazer adiar os esforços técnicos por trás destas novas conquistas no âmbito do desenvolvimento de sistemas sonoros mais evoluídos. Com o Fantasound, os espectadores de então estiveram já colocados entre diferentes colunas, graças à tentativa de se tentar simular o estar "dentro" de uma orquestra. Uma das perceções que os técnicos envolvidos no processo obtiveram foi a de que movimentações de determinados sons (dentro da manipulação estéreo) baralhavam a audiência, sendo necessário colocar ao centro muitos sons, nomeadamente os diálogos dos personagens. Embora pela manipulação da quantidade de energia entre colunas de um par estéreo se consiga posicionar um som entre elas, só as pessoas ao meio de uma sala terão essa perceção. Assim, ficaria estabelecida a necessidade de existir uma coluna ao centro, para além das outras duas (esquerda e direita) de

[14] 6khz (ou 6000Hz) é um valor bastante inferior aos 20000Hz (20 khz) que o ser humano consegue ouvir e que muitas colunas hoje em dia conseguem reproduzir sem problemas.
[15] *Radio Corporation of America*, fundada em 1919.

um sistema estéreo. O recurso a esta coluna central continua como regra fundamental para o posicionamento dos sons de diálogos hoje em dia. Klachquin (2002) acrescenta uma outra conquista importante para o som, com a experiência do Fantasound: o recurso ao potenciómetro da panorâmica. Este potenciómetro, que regula a quantidade de energia relativa entre colunas de um par estéreo, é desde este tempo um recurso fundamental no áudio. "Pan" é um dos componentes fundamentais de qualquer mesa de mistura ou de um qualquer software DAW[16], de fácil - e essencial - localização, nos dias que correm.

Excetuando a pouca qualidade sonora, em parte causada pela película e múltiplas cópias que se iam somando, mas também na pouca qualidade dos microfones e altifalantes, muitas das práticas e conquistas dos anos 30 vão ser válidas para as décadas subsequentes no trabalho de som para cinema. No final dessa década, "a indústria cinematográfica tinha refinado já todas as técnicas fundamentais necessárias para produzir uma banda sonora polida" (Wyatt & Amyes, 2005: 6). Após um período inicial em que o registro ótico para o som assentava na mesma película que contém a imagem, começa a usar-se em rodagem o "sistema duplo: durante a filmagem, além do *cameraman* com a sua câmara, um outro operador gravava o som num sistema ótico com um microfone." (Klachquin, 2002). Também hoje em dia se pratica esta divisão, com recursos obviamente renovados. Uma pesquisa e desenvolvimento de microfones direcionais revelou-se fundamental para um mais perfeito trabalho de captação, especialmente de diálogos e música, que se queriam isolados dos ruídos ambiente. A prática de captação de diálogos em estúdio, melhorando ou substituindo para outra língua as vozes captadas em rodagem começa a ser realizada ainda nos anos 30, dando origem à função muitas vezes visível nos créditos finais de filmes atuais com a sigla ADR[17] (*Additional Dialogue Recording*). O trabalho pioneiro de Jack Foley, acrescentando sons que não os de voz ou musicais, viria enriquecer o resultado sonoro de muitos filmes. Perdurou, depois disso, este tipo de trabalho, que é a maior parte das vezes conhecido com o apelido daquele engenheiro de som de Hollywood. Também nos anos 30 foram desenvolvidas as máquinas de montagem, com mecanismos de sincronismo som-imagem como a Moviola e depois a Steenbeck.

Nos anos 30, especialmente em alguns países como a Itália, desenvolve-se a pós-sincronização, em parte motivada pela dificuldade de utilização de "equipamento pesado necessário para a captação do som direto em exteriores" (Gardies, 2008: 48). Esta tendência virá a ser contrariada especialmente pelos "documentaristas canadianos, Jean Rouch em 1961 e depois a *Nouvelle Vague* (por volta de 1963)", impondo "a utilização do som direto nas rodagens tanto em estúdio como em exteriores" (Ibidem: 49). Personalidades tão importantes no panorama nacional como Joaquim Pinto e Vasco Pimentel, viriam mais tarde a ser herdeiros do modo de trabalhar dos engenheiros e cineastas franceses. Estes apostavam fortemente no

[16] Na categoria de sofware DAW "Digital Audio Workstation" temos programas informáticos como o Pro Tools, Cubase, Nuendo, Logic Pro, Audition, entre outros. O potenciómetro "pan" é comum noutras categorias de software áudio, também.

[17] É conhecida internacionalmente a sigla ADR, *additional dialog recording*, para a prática de chamar novamente os atores, agora a um estúdio, para gravar em óptimas condições as suas falas.

som direto, passando "a usar a pós-sincronização para resolverem problemas, contrariamente ao que se fazia em Itália" (Ibidem).

Muito importante para a evolução do som no cinema viria a ser a gravação de som com registro magnético. Substituindo o sistema ótico na gravação, apresentava muito menos ruído, a possibilidade de se trabalhar com mais canais, uma mais prática manipulação e viria a perdurar até ao advento dos sistemas digitais, no que diz respeito à montagem e mistura de som. Face ao sistema ótico, o som magnético perdia a referência visual que aquele possuía. Já só com os sistemas digitais, nos anos 80, se voltaria a "ver o som" (a sua representação). Em 1952, o sistema Cinerama assentava no registro magnético a inclusão de seis ou sete canais, consoante o filme (Klachquin, 2002). Foi um sistema que criou um grande impacto no espectador, numa altura em que era necessário fazer concorrência à televisão, que entretanto começava a proliferar. O sistema Cinerama obrigava, no entanto, a dispendiosos recursos, entre eles a presença de um chefe de som durante a projeção, que endereçava as pistas áudio para os locais corretos. (Hanson, 1997).

Embora nos anos 50 tivesse havido uma importante corrida por novos sistemas (e se possível não dispendiosos), como o CinemaScope ou o VistaVision, só na década de 70 se assiste a uma conquista de sucesso importante. Esta consiste na aplicação do bem conseguido sistema de redução de ruído, por parte dos Laboratórios *Dolby*, ao som para cinema. Em 1975 o *Dolby Stereo* é introduzido para substituir o formato standard, que era mono. Neste sistema uma mistura de quatro canais *LCRS* (esquerda, centro, direito, *surround*) é codificada, impressa opticamente na película, sendo depois descodificada para *playback* (Wyatt & Amyes, 2005). O primeiro filme a usar *Dolby Stereo* foi *Lisztomania* (1975) e dois anos depois *Star Wars* (1977), mais habitualmente associado a esta novidade, pela sua maior visibilidade. O *Dolby Stereo* usava a tecnologia de redução de ruído *Dolby A,* que seria substituída em 1986 pelo *Dolby SR*, capaz de uma maior gama dinâmica e melhor redução de ruído.

No final dos anos 80, para além das primeiras experiências com sistemas digitais de reprodução do som para cinema, surgem também as mesas de mistura com *faders* automatizáveis. Os automatismos que começam a ser possíveis consistem em o sistema guardar em memória os movimentos que as mãos do misturador realizaram das últimas vezes. Isto permite um controlo muito facilitado de um grande número de pistas, com o benefício de se poderem fazer, adicionalmente, os ajustes que se averigue serem necessários. Em 1992 a *Dolby* lança um sistema de projeção digital com seis canais, capaz de tirar partido dos então recentes desenvolvimentos tecnológicos relacionados com a montagem e mistura de som digital. Esses canais são referentes às seguintes localizações: esquerda, centro, direita, esquerda *surround*, direita *surround* e ainda um canal destinado às baixas frequências (abaixo de 120 Hz, o *subwoofer*). É conhecido como sistema 5.1 e está estendido para 7.1 em muitas salas do nosso país, hoje em dia. Nalgumas delas o sistema surge anunciado antes da projeção do filme com uma voz feminina que diz "*all around you*", enquanto as sílabas se vão movimentando pelas diferentes colunas.

Tivemos oportunidade de entrevistar alguns profissionais em Portugal que experimentaram grande parte destas inovações. Alguns deles destacam-se por terem tido um papel importante na implementação de certos recursos no nosso país. Com maior concordância, os nomes de Joaquim Pinto e Vasco Pimentel, foram sendo referidos relativamente à sua importante "revolução", no final dos anos 70 (Pimentel, 2016). Foram determinantes para a aceitação de certos processos de trabalho e de algumas tecnologias, por parte de realizadores e produtores. O modo como enfatizam e desenvolvem a prática de som direto é ainda uma referência para muitos, incluindo bastantes profissionais mais novos. Relativamente ao uso do som direto, Joaquim Pinto será talvez a pessoa que mais se serve dos conhecimentos históricos para criar o som nos seus filmes. Sinal disto é o seu recente trabalho[18] com microfones de fita e o trabalho de captação de diálogos e ambientes de um modo semelhante ao empregue pelos diretores de som de boa parte do cinema clássico americano e os da *Nouvelle Vague* (Pinto, Apêndice 1). Especialmente no que diz respeito ao som direto a firma Filmebase, que Joaquim Pinto gere e coordena, destaca-se no panorama nacional como fornecedor de ferramentas de topo para rodagem, desde há mais de 30 anos. Muitas equipas de rodagem alugam ali material e outros diretores de som vão adquirindo ali equipamento profissional.

Joaquim Pinto reconhece a maior facilidade com que hoje se trabalha em áudio, com a possibilidade de fazer *undo* e o grande (infinito) número de pistas que se podem adicionar. Considera, no entanto, que existem duas perdas importantes e que "tornam misturar em estúdio, hoje em dia, uma coisa menos agradável do que há 20 anos atrás. Uma delas é o ouvir em *rock and rol*". Com o rebobinar da fita podiam-se ir afinando pormenores de equalização e nivelamento, algo que com os sistemas digitais não acontece. Nestes sistemas podemos saltar imediatamente para qualquer momento do filme. Segundo Joaquim Pinto isto desfoca a nossa atenção do sonoro e dificulta o esforço que se deve dar à boa continuidade dos elementos. "Outras das coisas que se perdeu, mas completamente, é o estar absolutamente concentrado na imagem" (Pinto, Apêndice 1). Aqui Joaquim Pinto reforça a ideia que também é partilhada por Miguel Martins. Este misturador valoriza o facto de nos primeiros anos em que trabalhou não ter visto o som. Ouvia o som e considera que se há grandes problemas com "quem trabalha o som hoje em dia nos computadores é porque olham muito para o som, mas ouve pouco" (idem).

Uma outra personalidade, muito reconhecida no meio cinematográfico nacional, é o misturador Branko Neskov, com os seus estúdios de Pós-Produção Loudness a serem requisitados para variadas produções. Explica que passou por trabalhar em mono, passou pelo *Dolby Stereo*, depois *Dolby Digital* e que também já fez filmes em *Dolby* Atmos. Comenta que "quando aparece uma destas novidades tecnológicas abre-se um campo onde os profissionais criativos podem começar a explorar", o que é algo que lhe agrada. Destaca como mais importantes conquistas tecnológicas a invenção dos redutores de ruídos e, especialmente, a mudança de analógico para digital. Destaca o facto de continuar a ser essencial, mas parecido com outros

[18] A descrição do uso de microfones de fita foi explicada por Joaquim Pinto no âmbito do trabalho de captação de som para o filme *O Novo Testamento de Jesus Cristo segundo João* (2013).

momentos do passado, "aprender a técnica básica, perceber os conceitos básicos, perceber a mecânica e coreografia de movimentos e operações. E a partir daí podemos começar a ouvir o que estamos a fazer" (Neskov, Apêndice 1). Já vivemos numa época em que temos como garantidas certas possibilidades que antes não existiam. Por exemplo, com a capacidade de as colunas emitirem toda a gama de frequências audíveis é possível, há não muitas décadas, dar a sensação de sussurro muito próximo do ouvido do espectador; com os sistemas estéreo, depois *Dolby* e em seguida *Surround* foi-se conseguindo progressivamente colocar o espectador no meio da ação. Hoje em dia, com os sistemas digitais, todo um novo sistema de trocas de ficheiros sonoros se instalou, sem os antigos problemas de deterioração que certas transferências entre distintos suportes acarretavam. Existe um acesso muito facilitado a sistemas de edição e montagem de som, em números de pistas praticamente infinitas, algo que terá permitido chegar ao cinema novos tipos de profissionais, que podem trabalhar na própria casa.

No âmbito da tecnologia atual, Portugal está bem equipado. Casos exemplificativos disso são os de Carlos Alberto Lopes no som de rodagem / produção ou Branko Neskov no caso da pós-produção. Durante a entrevista Carlos Alberto Lopes foi mencionando e mostrando alguns materiais que possui, outros que foi adquirindo por serem a referência na indústria cinematográfica. Em muitos contextos fora de Portugal em que trabalha tem que estar a par não só do que se emprega por esse mundo fora, mas também a par dos métodos que se vão instalando. Um exemplo é a existência, comum noutros países, de um assistente de realizador que logo pela manhã se assegura de que os atores que é preciso "microfonar" já têm o seu radio mic. Os radio mic que Carlos Alberto Lopes usa são da marca *Lectrosonics*, a referência internacional, segundo ele. Usa um gravador *Nagra* digital, que "grava no disco interno e no *compact flash*". A meio de uma manhã de gravações, no estrangeiro, já lhe estão a pedir um dos vários compact flash que tem, que servirá para a montagem e para backups. O próprio Carlos Alberto Lopes esclareceu que alguns materiais que fornecerá para a pós-produção podem ter que ser preparados doutra forma, quando o filme vai ser trabalhado em *Dolby* Atmos. Ele reforçou o papel de Branko Neskov na implementação de estúdios profissionais em Portugal e destaca a capacidade deste misturador estar a par do que melhor se faz no mundo. Branko Neskov tem nos seus Loudness *Studios* instalado um sistema *Dolby Atmos*, capaz de preparar misturas de som para filmes que requerem esse sistema. O *Dolby Atmos* estende a mais zonas a emissão de sons e torna os detalhes sonoros mais controláveis, através da colocação de mais colunas de som e mais canais. Este sistema, já entretanto presente em algumas (poucas) salas de cinema em Portugal, permite dar uma ainda maior sensação de imersão do espectador no mundo que cada filme propõe.

Na conversa tida com Branko Neskov obtivemos a informação de que os seus estúdios possuem, para além do sistema *Pro Tools HD* com mesas de controlo, muitas soluções em forma de plugins de efeitos que são, segundo ele, os *Rolls-Royce* do mercado. Como muitos dos entrevistados mencionaram, o Pro Tools é a "ferramenta mãe" dos sistemas de pós-produção áudio, sendo expectável encontrar este software DAW em (quase) qualquer deslocação que os

nossos profissionais efetuem ao estrangeiro. Como Hugo Leitão frisa, a escolha do Pro Tools "assegura uma certa universalidade em relação aos processos de trabalho. Se eu quiser acabar o filme que estou a fazer agora, noutro país, sei que as probabilidades de ver o Pro Tools nesse outro estúdio são muito grandes" (Leitão, 2016). Sinal desta universalidade, nesta época de globalização, é também o facto de algumas pesquisas em solo nacional serem valorizadas internacionalmente. Um caso de sucesso recente, o software *Sound Particles*, criado por Nuno Fonseca, conseguiu destaque em Hollywood, tem ganho importantes prémios, foi usado em filmes e séries como *Batman v Superman: Dawn of Justice*, *Independence Day: The Insurgence*, *The Great Wall*, *Spiderman: Homecoming* ou *Black Sails*. É apresentado, na sua página na internet (em inglês) como um software CGI para *Sound Design*, capaz de usar sistemas de partículas para gerar milhares de sons num mundo 3D virtual.

4.2. Significação e Escutas

> "Enquanto o cinema sonoro clássico narrativo dos anos 1930/80 era um dispositivo voltado para a produção de signos visuais e sonoros articulados monofonicamente em torno da voz como objeto, o cinema estereofônico atual caracteriza-se pela possibilidade de imersão do espectador na perceção de objetos audiovisualmente articulados não só a partir de conjunções sígnicas, mas também através da própria disjunção percetiva que os constitui em seu relevo." (Capeller, 2005: 9)

No cinema, som e imagem partilham o papel de mostrar, normalmente, um mundo povoado de personagens, imbuído de um sentido narrativo mais ou menos óbvio. O reconhecimento, por parte dos espectadores, de certo tipo de sons – como também de imagens -, é acompanhado quase sempre por uma exigência de fidelidade e verosimilhança. A qualidade sonora que os meios técnicos viabilizam há já algumas décadas facilita a proximidade do espectador com a eventual história e o usufruto de experiências sensoriais muito completas. O aparato técnico que existe numa sala de cinema potencia o afastamento do mundo real e coloca o espectador, graças ao som, no interior da realidade fílmica que lhe é proposta. A apresentação de "objetos sonoros", inicialmente circunscrita a um único canal, mono, ao centro na sala de cinema, é hoje um recurso hábil a estimular a nossa audição, de carácter omnidirecional.

4.2.1. Índices e Símbolos Sonoros

O cinema desde cedo se deparou com a necessidade de criar significado, com a sucessão de imagens e sons que cada filme propõe. Se certas elipses, por exemplo, são hoje em dia bastante claras quanto aos momentos da narrativa que ligam é porque uma aprendizagem deste recurso se foi efetuando ao longo dos tempos. Curiosamente, há ainda

pessoas, nomeadamente de gerações mais antigas, que se sentem confundidas com certas alternâncias de tempos que fogem demasiado a uma linearidade temporal a que estão habituadas. De qualquer modo, estamos já longe daquele tempo em que, perante as imagens do comboio a chegar, os espectadores terão tido receio de ser esmagados. Já há muitas décadas que se conhece este aparato, capaz de representar uma realidade, documental ou ficcionalmente, que é o cinema. Alguns recursos cinematográficos têm poderes de significação muito ligados ao mundo que nos rodeia. Pensando num plano picado, podemos afirmar que este "nem sempre significa uma situação de inferioridade do personagem" (Nogueira, 2010). Mas um espectador pode rapidamente, mesmo que não tenha aprendido situações-tipo (cinematográficas), fazer a ponte entre determinado modo de ver a imagem e outras experiências que reconheça do dia-a-dia. Sabe que olha assim, de cima para baixo, para uma criança ou para um idoso já débil e encurvado. Pelo contrário, pode recordar – à maneira de um contra-picado – como determinado colega de escola, alto, o/a impedia de avançar com sucesso para uma tabela de basquete. Ou recordar como o patrão controlador por vezes espreita desde o alto do seu escritório.

Diversos tipos de signos têm sido abordados em variados momentos e lugares. Há uma normal propensão para se estudar, nomeadamente em semiótica, a abordagem triádica de Charles Sanders Peirce, no que diz respeito à relação entre o Signo e o Objeto. O signo está ligado ao seu objeto "em consequência de uma associação mental e depende de um hábito" (Peirce, 1978: 143). O modo como percebemos a significação reside ora no facto de existirem semelhanças ou relações de causa-efeito liminarmente percebidas, ora em processos de aprendizagem que efetuamos ao longo da vida. É só graças a termos aprendido o que ficou arbitrariamente estabelecido que sabemos como se opera a relação que liga um símbolo a uma ideia, uma entidade ou uma causa, entre outras possibilidades. A título de exemplo: não poucas vezes os adultos usufruem de uma forma mais completa de todas as ideias que estão exploradas num filme de animação, quando comparamos com as crianças que aqueles comumente acompanham numa sessão de cinema. As crianças ainda não conhecem certas manifestações culturais, não aprenderam o modo como certos elementos visuais e/ou sonoros remetem para ideias e realidades exteriores ao filme a que estão a assistir. Quando uma criança vê e ouve simplesmente o cenário de um quarto com uma pessoa lá dentro a murmurar, um adulto pode entender imediatamente que a pessoa é religiosa (pela presença de um terço, por exemplo) e que atravessa um processo de luto (pela cor preta da roupa). Ou quando num filme um piloto de avião avisa para que "Senhoras e senhores, e aqueles em classe económica" apertem os cintos, estamos perante uma situação em que muito provavelmente só os adultos relacionarão com as diferenças de classes e tratamentos que a nossa sociedade abarca[19].

Categorias como ícone, índice ou símbolo fazem todo o sentido na reflexão acerca do som e também acerca de estratégias de significação que fundamentam escolhas efetuadas relativamente às sonoridades presentes num filme. Nas entrevistas realizadas houve a

[19] As situações visadas são aproximadamente assim nos filmes de animação *Três semanas em Dezembro* (2013), de Laura Gonçalves e *The Boss Baby* (2017), de Tom McGrath.

preocupação de aferir o modo como eventualmente são feitas opções sonoras que esperam uma competência específica por parte dos espectadores. Estamos conscientes que não é só nos – não todos, alguns – filmes infantis que se notará uma separação entre quem domina e quem não domina ainda certos códigos de significação. Aqui é a idade e, consequentemente, a maior experiência que confere ao adulto o estatuto de recetor visado por determinados mensagens. Numa experiência por nós efetuada, temporalmente próxima da preparação do guião das entrevistas, visou-se aferir a eventualmente falível comunicação entre emissor e recetor de mensagens fílmicas – para o nosso interesse via som. Junto de três turmas foi proposto assistir a um excerto do filme *La Marche de L'Empereur* (2015), um documentário sobre os pinguins-imperador. A determinada altura, todos os pinguins estão prestes a iniciar a sua caminhada migratória, reunidos "à espera do sinal", como a voz *off* anuncia. Ouvem-se variados sons de instrumentos de orquestra, algo que foi considerado por alguns alunos como uma música não diegética. Apenas um ou dois alunos chega a reconhecer o oboé (a dar a nota musical "lá"[20]) e restante processo de afinação de uma orquestra. Assim, uma mensagem que se pretenderia clara, com a proposta de uma metáfora capaz de nos fazer ver "pinguins-músicos", que com a disciplina de uma orquestra aguardam o maestro, não chega a todos os espectadores.

Sendo unanimemente considerado que os símbolos requerem uma aprendizagem prévia, consideramos que no caso supramencionado não foi por ser usado um símbolo que alguns espectadores não chegaram à metáfora. Ali existiam sons de instrumentos que são, na realidade, índice de concerto a começar. A experiência e o conhecimento dos espectadores é fundamental, também, para que exista um correto entendimento dos diferentes sons existentes num filme. Diferentes graus de subtileza podem estar associados às opções sonoras empregues. Sabendo que existe esta possibilidade de recorrer a símbolos e a índices, para além dos muito óbvios ícones sonoros, propusemos que os entrevistados se pronunciassem relativamente a estes processos. Como reconhece Sandro Aguilar para o caso de utilização de um som de varejeira, no seu filme *Bunker* (2015), estamos na presença de uma escolha que não tem a ver com a verosimilhança. Não é verosímil que a varejeira ali ande à noite, mas para o realizador "importa o signo, ou a textura". No que diz respeito ao signo, aquele som de varejeira é índice de matéria orgânica em putrefação. De forma mais ou menos taxativa, todos os entrevistados reconhecem que as sensações sonoras são importantes para afetar o espectador ou enriquecer a experiência fílmica. Admitem, no entanto, que muitas das influências que o som oferece às cenas não são conscientemente recebidas. Segundo o misturador Branko Neskov, especialista em trabalhar as decisões finais do som para um filme, "há imensa coisa que funciona a um nível subconsciente". Ele crê que, para muitas situações, "o espectador não é capaz de explicar em palavras, de se exprimir acerca do que acabou de ouvir" (Neskov, Apêndice 1). Para ele, muito do seu trabalho com o som consiste numa "pura manipulação emotiva". Acha que não há tempo para "passar mensagens". Não há tempo para pôr o espectador a pensar.

[20] O oboé é o instrumento que habitualmente, num concerto de orquestra, dá a nota de referência para a afinação de todos os instrumentos. A afinação moderna faz soar o lá com uma frequência de 440 Hz.

Como muito reforçado por alguns entrevistados, em especial os misturadores Hugo Leitão, Elsa Ferreira e Vasco Pimentel, espera-se que o trabalho de som seja invisível, na maior parte dos filmes e na maior parte das suas cenas. Muito trabalho é impercetível e espera-se que o apuro técnico consiga ser consequente com o que é expectável ouvir-se juntamente com as imagens visualizadas. Mas há realizadores que esperam uma presença sonora menos verosímil, construída para sugerirem – por exemplo, segundo "mundos mentais, mundos passados, mundos futuros", algo que não é obrigatoriamente claro, como nos casos da realizadora Teresa Villaverde. Vasco Pimentel exemplifica com um caso em que tinha que "inventar" uma solução para uma cena com a atriz Ana Moreira. Ela "avança, com uma luz estranhíssima, a caminhar por umas árvores, em grande plano" (Pimentel, Apêndice 1) e a simples opção de retirar passos já é algo com impacto. Todos esperaríamos ouvir os passos. Não os ouvindo, o espectador sente que "aquilo não tem materialidade". Coloca-se a si próprio certas questões como: "Está ela a imaginar aquela caminhada?" Para Vasco Pimentel o inesperado é umas das essências do cinema, não só ao nível do som. Tudo o que tenha a ver com "o que é antecipado mas é frustrado, o que tu não estavas à espera mas acontece, o que estás à espera e não acontece, o que tu ouves mas não sabes o que é" (idem).

Como Vasco Pimentel esclarece (relembrando Godard), as hipóteses combinatórias são infinitas, na criação de significados cinematográficos. Os elementos que compõem um filme são muitos e podem-se articular de diversas formas. Um mesmo som pode-se relacionar de diferentes formas com as imagens visualizadas, ou mesmo com outros sons. E, como mencionado, esse som – por si mesmo – pode ser um ícone, um índice, um símbolo ou possuir qualidades simultâneas de cada um destes três tipo de signos. Como constatado nas entrevistas, o tipo de significação permitido por um determinado som ou conjunto de sons não é forçosamente controlado de forma objetiva, podendo-se chegar a essas opções de forma intuitiva, na montagem ou na mistura. Por vezes os sons fora de campo ou os sons *off* conseguem "dar uma intenção à cena (...) dar uma dimensão qualquer extra", segundo Elsa Ferreira. Certos sons *off*, de que Olivier Blanc sente necessidade num filme, conseguem "invocar um ambiente, uma sensibilidade do momento". A escolha de eventuais sons adicionais aos que a cena objetivamente pede (porque nalgum momento vemos a fonte sonora) é para alguns profissionais determinante para um bom trabalho sonoro num filme. Miguel Martins considera que deve existir uma narrativa paralela no som, na maior parte dos filmes. Já Sandro Aguilar vai mais longe ao considerar que o imprescindível no seu modo de trabalhar os seus filmes é a procura de uma relação "disfuncional" entre o que escutamos e o que vemos.

Algumas opções em torno do mais direto uso de "meros" ícones sonoros são importantes para a receção de um filme. Resulta de um esforço comum a diferentes profissionais do som e de habituais expectativas por parte do espectador a apresentação dos sons que emprestam credibilidade a uma cena. Todas as fontes sonoras visualizadas num determinado enquadramento são supostamente ouvidas, desde que estejam a uma distância suficientemente próxima e supostamente emitam o som com energia suficiente para chegar a um ponto de escuta de referência. Uma sensação de verosimilhança surge sempre que

escutamos "ícones", isto é, reproduções daquelas fontes sonoras, que supostamente compõem uma determinada cena. Isto pode ser importante também para aqueles sons a que apelidaremos (como Chion) de sons "fora de campo". Estes sons, cuja nomenclatura se apoia na referência visual[21], são todos aqueles que esperamos ouvir, embora a sua fonte sonora não esteja visível. A opção de não visibilidade dessa fonte sonora, para além da decisão de a ela recorrer, pode resultar de uma decisão importante para a estética de um filme ou de um realizador.

É certo que muitas vezes o espectador aguarda a presença de certos sons fora de campo. Chega a ser parte do discurso cinematográfico mais comum a inclusão de certos clichês, como a adição (eventualmente resultante de captações), por exemplo, de sons de grilos em ambientes noturnos, ou de gaivotas para momentos que se passem à beira-mar. Esses ícones sonoros são importantes para a evolução da narrativa e encontram no espectador uma avaliação de como essas sonoridades estão ou não a conferir um grau de normalidade à cena. Ou se alguma interpretação especial da cena é proposta através dos sons. Quando indagámos Miguel Martins acerca do motivo pelo qual em algumas cenas de interiores continuávamos a ouvir o som de exterior (de natureza, por exemplo) quando os personagens já estão dentro de uma casa, com portas e janelas fechadas, ele fez notar que nós (durante a entrevista) estávamos em espaço interior e ouvíamos sons da rua. Não lhe importa filtrar frequências como acontece no mundo real - não é igual ouvir com ou sem paredes a impedir a progressão das ondas sonoras – a não ser que queira planear situações psicológicas específicas. Se, por exemplo, o personagem estivesse cativo nessa casa já seria importante fazer um trabalho de som que reforçasse o desconforto ou a claustrofobia eventualmente existente.

No filme *A Esperança Está Onde Menos se Espera* (2009), com som montado por Elsa Ferreira e misturado por Branko Neskov, algumas pequenas nuances são controladas de forma consciente. Neste filme o personagem principal, rapaz, ouve música através dos seus auriculares. Não deixa de ser notório, numa análise detalhada, o trabalho em torno de um contexto que aportaria características de verosimilhança quer ouvíssemos som, quer não ouvíssemos som, que sai daqueles auriculares. Também em situações do dia-a-dia nos podemos deparar com pessoas próximas de nós a ouvir música através de auriculares. Umas vezes notamos que há som que sai por aqueles pequenos aparelhos, outras vezes eles não vertem sequer qualquer sonoridade que possamos escutar. Segundo Branko Neskov (Apêndice 1) houve a preocupação de levar a perceber a solidão do rapaz: "quanto mais abandonado e mais só, mais começamos a ouvir aquilo que ele está sozinho a ouvir". Nestes momentos ouvimos a música que ele ouve pelos auriculares, ao início do filme não. Para "potenciar um pouco mais a solidão, ou a exclusão", optou-se por se ouvir música que associamos à comunidade afrodescendente na qual ele se pretender enquadrar, à qual pertencem os novos amigos com quem pretende reforçar ligações. Branko Neskov diz que este tipo de decisões nascem no final

[21] Em termos puramente sonoros, um fora de campo seria tudo aquilo que está fora do nosso campo auditivo. Ouvindo 360º em nosso redor, o que realmente pode estar "fora de campo" é tudo aquilo que não escutamos de todo. O enquadramento visual está, portanto, tido como referência no uso que damos no texto ao "fora de campo".

do processo, quando se vê e ouve o filme no seu todo e se pode ter uma perceção da evolução global.

Outras situações há em que é no próprio guião que se preveem já certas soluções sonoras. De entre as entrevistas realizadas destaca-se a atenção que Luís Filipe Rocha dá ao som logo desde início, havendo muitas decisões já delineadas no guião. Quem mais destacou a atenção deste realizador ao som foi Ricardo Sequeira, havendo também da parte de Miguel Martins um reforço desta ideia de que é cuidado o modo como o realizador pondera o som. Na primeira experiência de realização do reconhecido argumentista Carlos Saboga, o filme *Photo* (2012), existe uma situação que lembra as decisões a que Branko Neskov aludia, determinantes para o resultado estético de um filme. Miguel Martins confirma que já vêm do próprio realizador-argumentista as decisões de qual tipo de música um determinado personagem ouve, primeiro numa aparelhagem e, mais à frente, num autorrádio. Da primeira vez a música é mais exótica, mais refinada, e acompanha uma entrada quase triunfante dele. Da segunda vez toca, dentro do veículo que conduz, uma música muito banal, que poderia estar simplesmente a passar numa qualquer estação de rádio local. Estamos prestes no momento das revelações finais, sendo que uma delas é que aquele personagem é um mero peão, no seio de movimentações e interesses escondidos. Em *Um amor de Perdição* (2008), também escrito por Carlos Saboga, parece haver, igualmente, uma preocupação com a construção de corretos significantes para os personagens. Como exemplo – mais uma vez pela música que passa num autorrádio – temos índices de idade avançada graças ao estilo da música que se ouve num veículo. Como anteriormente, com a escolha de quais músicas diegéticas os personagens ouvem, a cena é enriquecida com índices de variados significados.

Ainda focados na importância significante de músicas que se ouvem nas cenas, queremos destacar o interessante modo como, em *Salazar, A Vida Privada* (2008), se joga com a alternância de estilos musicais, cada um deles capazes de sugerir diferentes propósitos. A música que uma personagem executa ao piano muda do rigor do período Barroco para uma música do período romântico, quando Salazar se aproxima na divisão. É reforçada, assim, a ideia de que esta personagem abandona o seu estudo e tenta encontrar uma música que seja capaz de cativar e seduzir Salazar (uma meta sua, nesta parte do filme). As possibilidades de significação em música são variadas, como se sabe (e reveremos), sendo óbvio o seu aproveitamento no âmbito dos sons tidos como "não-diegéticos", os não pertencentes ao espaço ou tempo do mundo mostrado. É normalmente tida como subjetiva a reação a uma mesma música, variando de espectador para espectador.

Lembramos, para já, apenas a característica de índice "construído" que certas melodias ou ambientes musicais/sonoros conseguem ter. É imediata a ligação de certos *leitmotive*[22] a determinados personagens de um filme ou de uma saga. Pela habituação, passamos a ligar certos sons musicais à personagem Darth Vader, por exemplo. Ou,

[22] No singular, *leitmotiv*, diz respeito a uma ideia musical, normalmente melódica, que acompanha recorrentemente um personagem ou uma ideia. O seu primeiro uso mais continuado e relevante atribui-se a Richard Wagner, autor de muitas óperas. Tem sido reaproveitado em contextos fílmicos.

inversamente, a referência a este nome despoletará, na maior parte das pessoas que o escutam ou leem, uma sonoridade musical, melódica, muito específica. Sendo habitual que este leitmotiv acompanhe o personagem Darth Vader, é possível, como para outros casos, que surja nalguma cena do filme em substituição do personagem. Cumpriria assim a função "pronominal", uma das muitas funções que a música pode ter, segundo Alejandro Román (2008). Nessa ausência do personagem na cena, o leitmotiv significa-o, à guisa de índice, no seio do mundo ficcional que nos é apresentado. Exteriormente à narrativa em questão entendemos apropriado considera-lo como símbolo, porque só com uma mínima cultura fílmica, fruto de uma aprendizagem, sabemos que uma determinada melodia se pode relacionar com aquele personagem, ou com aquela saga de filmes.

Nem sempre é clara a distinção entre um índice e um símbolo. Consideramos que a presença de imagens, sons e aspetos narrativos que nos apresentam expectativas fortes, de imediata denotação, colocam muitas sonoridades no patamar de índices. Algo do género se passará com o que nos é apresentado por Peter Larsen (2008) como *stingers*, apontamentos musicais normalmente breves que vão "dar" uma informação adicional à cena (iminente surpresa, reforço do carácter cómico, alcance heroico de um objetivo, etc.). Estas breves dicas sonoras, umas vezes aproveitadas inclusivamente para induzir em erro o espectador, fazem parte do vocabulário sonoro cinematográfico. A força da sugestão é grande e por isso opera ao nível dos índices, por relação de contiguidade. Um exemplo é dado por Elsa Ferreira (Apêndice 1) que se recorda de um som abstrato, para *Terra Sonâmbula* (2007), que é colocado com uma intensão, tipo alerta, uma "olha aí, cuidado que vem aí qualquer coisa". A abstração associada àquele som faz lembrar o carácter arbitrário que rege a construção de símbolos. Mas como normalmente os sons construídos como *stingers* contêm uma carga emotiva notória – pode ser um som mais agradável ou não - conseguem remeter para um significado não tão distante assim.

Quando Hugo Leitão (Apêndice 1) menciona que nalgumas colaborações que teve com Gabriel Abrantes existe "uma espécie de simbologia sonora, abstrata, que foi criada para povoar um certo imaginário completamente irrealista que ele queria", podemos suspeitar que estamos também na presença de índices. Numa proposta mais clara de uso de índices temos situações em que num filme (mais facilmente um documentário) escutamos espaços – graças à reverberação captada e notoriamente presente – que não correspondem àqueles que estamos a visualizar num determinado momento. Estes sons podem ser referentes a espaços que já vimos no filme. Sons que, segundo Vasco Pimentel (Apêndice 1), "acabam por ser deslocalizados e depois trazem com eles, ou não, a informação do sítio onde foram emitidos, onde foram captados". Assim, no trabalho em documentários, no que diz respeito aos sons captados, "não se sabe como é que eles vão ser montados no fim". Recolhe-se "matéria bruta" e há probabilidade de tanto a imagem como o som virem a ser deslocalizados do contexto em que tu julgas que elas pertenceriam". Há a forte probabilidade de ouvirmos nas propriedades da reverberação um índice de um determinado espaço.

Da nossa análise do som para dezenas de filmes portugueses destacamos o esforço de significação sonora presente em inúmeras outras soluções, possibilitadas por outros agentes

criativos no panorama nacional contemporâneo, não só os que foram entrevistados. Comecemos por dois casos de símbolos sonoros, cuja aprendizagem é efetuada em tempos diferentes pelo espectador. Num dos casos a aprendizagem é prévia à visualização do filme; no outro a aprendizagem dá-se em simultâneo com a do personagem. Os hinos de países são sons muitas vezes apresentados como símbolos, sendo óbvia a relação arbitrária existente entre uma estrutura musical e um determinado país. No documentário *Pare, Escute, Olhe* (2009, de Jorge Pelicano), ao início ouve-se o hino de Portugal, um signo óbvio da nossa nação. Este hino empresta ao filme, desde logo, uma seriedade na abordagem das temáticas que ali estarão presentes. Estas, tratadas com respeito, serão mais adiante apresentadas com a inclusão de discursos políticos. Estes ouvem-se em momentos nos quais o trabalho de montagem os consegue enfraquecer e tornar inconsequentes com o interesse nacional. Num caso no qual nos é "ensinado" o símbolo sonoro durante o próprio filme, assim como ao personagem, existe um símbolo que é criado pela *diegese*. Em *Cinco Dias, Cinco Noites* é explicado o código referente ao significado dos foguetes lançados durante a noite: por cada foguete que se ouve rebentar ao longe, mais um dia falta para que esteja disponível o "passador" que ajudará André a cruzar a fronteira. Desconhecedores do código, nós espectadores mais depressa interpretaríamos os foguetes como índice de festividades, neste caso numa qualquer aldeia de Trás-os-Montes junto à Espanha e não como o símbolo que é, construído com a narrativa.

Com importância simbólica, o filme *Diários da Bósnia* (2005) apresenta por vezes sons de muezim a chamar para a oração. Noutros momentos e locais do filme ouvimos sinos de igreja, como ao final. Cristianismo e Islão são sonoramente invocados, neste filme que o realizador Joaquim Sapinho descreve como um "cruzamento de uma viagem pessoal com o trágico curso da História". Como para o caso dos hinos, também aqui o espectador é convidado a trazer o que já conhece sobre estes símbolos, do mundo exterior ao filme. Também relativamente a sons diegéticos, temos no filme *Como Desenhar um Círculo Perfeito* (2009), sons que são salientados, estando também por vezes fora de campo (como no caso do *Diários da Bósnia*), claramente valorizados pela realização de Marco Martins. O som de respiração, por vezes próximo de nós, com um pendor intimista, consegue ser índice de desejo sexual e, ao final, da proximidade e consumação da relação até ali adiada, entre irmão e irmã gémeos.

A riqueza do trabalho sonoro esteve, nestes últimos casos comentados, no âmbito dos sons diegéticos. Como para o caso do hino mencionado – que a dada altura, curiosamente também ganha carácter diegético, no filme de Jorge Pelicano – há muitos outros filmes que apostam em índices sonoros e símbolos sonoros, mas agora sob o atributo de serem não diegéticos. Alguns trabalhos de sonoplastia encontram em sons mais exóticos a hipótese de fazer remeter para realidades incomuns. Isto acontece em *Tarde Demais* (2000), onde o som de *didgeridoo* é índice de estranheza e desconforto para com a situação do naufrágio e a perda no mar. Em *Preto e Branco* (2003) o uso de berimbaus e ocarinas encontra paralelo nas paisagens africanas, conseguindo neste caso fazer-nos sair dos hábitos sonoros ocidentais, que para aquele continente não fariam sentido. Dentro dos cânones sonoros ocidentais temos um instrumento que é muito utilizado em música de cinema, o clarinete. Com o seu carácter

aveludado, é um instrumento capaz de muitas nuances dinâmicas e expressivas que vão desde o mais intimista e confidente até ao nervoso e sarcástico. A título de referência mencione-se que é um instrumento que surge com bastante destaque, por vezes com intervenções a solo, em filmes como *Mortinho Por Chegar a Casa*, *Second Life*, *Cinco Dias, Cinco Noites*, *Longe da Vista*, *O Milagre Segundo Salomé*, *Um Amor de Perdição*, *Uma Abelha na Chuva*, *Terra Sonâmbula* ou *Alice*. A sua presença consegue funcionar bastantes vezes como um "comentador" com funções de índice de diversos tipos de ambientes ou sentimentos.

4.2.2. Escutas e o Espectador

> "O espectador de cinema reconhece os sons como verdadeiros, efetivos e adequados, não tanto se reproduzem o que seria ouvido na mesma situação, mas se eles transmitem (comunicam, expressam) as sensações - não necessariamente auditivas - associadas à situação"
>
> (Chion , 1994: 109)

Jonathan Stern (2003) apresenta aquilo a que chama a "litania audiovisual", um conjunto de presunções e atributos *cliché* acerca de cada um dos sentidos da audição e da visão. Partem do pressuposto de uma caracterização "modernista" da visão, que coloca a audição num patamar mais "primitivo". Resume, assim, essa litania ao seguinte conjunto de considerações culturais, que não deixa elevar ao estatuto de teoria:

> "
>
> - A audição é esférica, a visão é direcional;
> - A audição imerge o seu tema, a visão oferece uma perspectiva;
> - O som vem até nós, mas a visão viaja até ao seu objeto;
> - A audição diz respeito a interiores, a visão diz respeito a superfícies;
> - A audição envolve contato físico com o mundo exterior, ver dá-nos uma perspectiva do acontecimento;
> - A audição tende para a subjetividade; a visão tende para a objetividade;
> - A audição traz-nos para o mundo vivo, a visão conduz-nos para a atrofia e a morte;
> - A audição é sobre o afeto, a visão é sobre o intelecto;
> - A audição é um sentido primeiramente temporal, a visão é um sentido primeiramente espacial;
> - A audição é um sentido que nos imerge no mundo, enquanto a visão nos remove dele"
>
> (Sterne, 2003: 15)

Todas estas constatações surgem de uma posição cultural que reduz a audição a um estatuto de recolha de vibrações que somos capazes de discernir com o nosso sistema auditivo, a par de muitas vibrações que podemos sentir corporalmente. Não prevê o facto de possuirmos, além da capacidade de "ouvir", a capacidade de "escutar" atentamente[23]. Citando o

[23] Em autores de língua inglesa é lembrada uma clara demarcação entre os termos *hearing* e *listening*, cabendo a este último um estatuto muito acima das propriedades elencadas anteriormente

fenomenólogo Don Ihde, Sterne faz notar que muitos dos que tomam o som como um sentido espacial fraco colocam totalmente de parte "as descobertas contemporâneas de atributos espaciais muito complexos na experiência auditiva" (Ihde, 1978, citado por Sterne, 2003). Salienta o conhecimento que se tem hoje em dia, por exemplo a este nível, acerca da nossa capacidade auditiva. Pela escuta conseguimos saber muito acerca das "formas, superfícies e texturas". Podemos também obter uma série de referências culturais, que resultam da essencial memória auditiva que todos guardamos.

No cinema, o espectador não espera encontrar uma mera reprodução do que seria expectável ouvir numa situação real semelhante. Espera ter sensações – não necessariamente auditivas – associadas à situação. O som pode *transmitir* outras sensações que não sejam auditivas. Chion (2009) dá os exemplos dos efeitos sonoros que pontuam as cenas de ação de muitos filmes. Os sons de zunir e tinir, em filmes de artes marciais, dão a sensação de como os protagonistas são ágeis. Os sons de murros dão conta da "violência que os personagens vivenciam (enquanto que na realidade o impacto de corpos poderá fazer menos ou um diferente ruído"). Jeff Smith (2013) constata o modo como os efeitos de baixas frequências[24] conferem um carácter poderoso a determinados seres ou objetos. Lembra como, incomodados, sentimos os sons de um T-Rex, em *Jurassic Park* (1993), antes de o chegarmos a visualizar. Também Branko Neskov reforça a capacidade de o som poder criar, por exemplo, sensações "de nervosismo, de incerteza, de insegurança". Considerando-se um "grande adversário da imitação da realidade", dá o exemplo de como ele e o *sound designer*, num determinado filme, colocaram sons invertidos de bebés, sons de golfinhos, sons de sussurros processados. Estes foram os que lhes pareceram ideais para criar as sensações que pretendiam, mesmo sendo sons que não tinham relação com a história.

Robert Bresson já chamava a atenção para o facto de o som sempre evocar uma imagem, enquanto que uma imagem nunca evoca um som. Esse poder evocativo varia de situação para situação, de som para som e, sobretudo em audiovisuais, vive da capacidade de se articular com imagens que o acompanhem. Um dos pioneiros na reflexão acerca do som, de como o escutamos e, também, percursor na sugestão de que encontremos modos alternativos de os analisar foi Pierre Schaeffer, conhecido compositor de *musique concrète*. Diferentemente de Bresson, as suas ideias não se encontram ligadas ao audiovisual e tendem a favorecer uma lógica de construção sonora que vingue pelas suas qualidades intrínsecas, distanciadas de causas ou evocações visuais. Michel Chion, também compositor de musique concrète, mas mais conhecido pelas suas obras ligadas à análise do som e da música em audiovisuais, é o primeiro a efetuar a ponte entre os pensamentos de Schaeffer e os contextos cinematográficos.

Recuperando os três modos de escuta – reduzida, causal e semântica – a que já Pierre Schaeffer tinha dedicado alguns textos, Michel Chion solidifica-os para o estudo da perceção auditiva do espectador de cinema. Diferentes estudos e obras se têm juntado para analisar a capacidade do ser humano para perceber, em contexto artísticos (e não só), os sons que lhe

[24] LFE (Low Frequency Effects), em inglês.

são apresentados. Salientamos o facto de muitos compositores, artistas sonoros, montadores e misturadores de som para cinema estarem próximos – embora cada um esteja enquadrado num contexto específico, eventualmente desprovido de imagens – no uso de ferramentas em software ou hardware iguais ou muito similares e pela extrema dedicação com que aplicam as mencionadas escutas. Muitas vezes, as mesmas individualidades possuem trajetos transversais, englobando criação musical *per se*, ou desenho de som para cinema, por exemplo.

O *sound designer* e músico David Sonnenschein reviu, para o âmbito do estudo do som para cinema, os três diferentes modos de escuta a que já Pierre Schaeffer e depois Michel Chion tinham feito alusão. À lista de escutas que empregamos no dia-a-dia, ou numa situação de apreciação artística, compreendendo a escuta causal, a escuta semântica e a escuta reduzida, já mencionadas, Sonnenschein adiciona uma quarta, a escuta referencial (Sonnenschein, 2001: 77). Numa breve clarificação do que é cada uma delas tentar-se-ão ter presentes situações frequentes no cinema.

4.2.2.1. Escuta Causal

Pela "escuta causal" identificamos a fonte sonora, mesmo que não a estejamos a ver. É algo muito habitual no dia-a-dia, fazendo-nos por exemplo reconhecer pela voz o amigo que acabou de chegar e diz "sou eu" após ter batido à porta. Este tipo de situação pode também ocorrer num filme, com o personagem a reconhecer uma voz que anuncia uma chegada, eventualmente fora-de-campo (além de poder estar fora da visão do primeiro personagem). Na procura de informação acerca da causa de um som, podemos descobrir "que tipo de espaço, objeto ou pessoa" o está a criar (Ibidem: 78). Num filme isto não obriga a que um som seja literalmente oriundo da imagem que estamos a visualizar, mas a lógica fílmica pode orientar-nos para essa crença, ligada à escuta causal. Um artista *Foley* é hábil na criação dessa crença, sincronizando sons semelhantes, provenientes dos diversos objetos que manuseia. Estes objetos são muitas vezes alternativos àqueles que vemos na tela[25]. De modo a bem convencer o espectador, que aceita que a causa do som é aquela fonte que visualiza, o artista *Foley* deve exercitar a habilidade de reconhecer quais parâmetros sonoros ou qualidades são comuns a diferentes proveniências (aqui já estamos a falar da escuta reduzida, apresentada mais abaixo).

Importante em contextos fílmicos é com certeza o apelo à escuta causal com omissão propositada da fonte sonora, posicionada fora de campo. Os sons "acusmáticos"[26] são

[25] No filme *Berberian Sound Studio* (2012), onde o protagonista principal é um artista *Foley*, podemos verificar como se operam as escolhas de materiais para simular determinados sons. Aí, por exemplo, para um filme de terror onde se pretendem sons de facas a espetar pessoas é usada uma melancia. Mas muitos exemplos mais existem na internet, documentando o modo de escolher objetos que fazem sons parecidos com aquilo que se quer retratar sonoramente. Na curta-metragem *Foley Artist* (2013), o próprio título informa que este cargo é explorado como elemento essencial e fio condutor do enredo. Aí há, como noutros casos de substituição, a gravação de um secador de cabelo, quando o que vemos é um aspirador.
[26] Sobre esta categoria de sons debruçar-nos-emos mais adiante.

precisamente estes sons capazes de evocar uma imagem, sendo que por vezes se consegue criar uma ansiedade no espectador e/ou no personagem, que deseja que aquela fonte seja finalmente revelada. Pela escuta causal identificamos a fonte sonora, mesmo que não a vejamos. Por vezes este jogo entre reconhecimento (eventualmente parcial) e não visualização tem propósitos narrativos muito definidos, previstos no guião. A apresentação de um som (reconhecível pela escuta causal) aliado à decisão de não visualização, por parte do argumentista e/ou realizador, encontra variados propósitos ou efeitos. No final do filme *Os Imortais* (2003) ouvimos um som de explosão, mas vemos um cão (que supostamente a observa). É como se se quisesse rejeitar a redundância que há em vermos o que já pelo som imaginaríamos, dando uso ao tempo para presenciarmos, através da visão, outros elementos na cena. Em *Rafa* (2012) temos o que Chion chama de "acúsmetro", isto é, um ser acusmático, alguém que escutamos mas nunca vemos. Sabemos perfeitamente que se trata de um qualquer polícia, que efetua o interrogatório, mas cuja manifestação visual é sempre omitida. Consegue-se com esta opção reforçar uma ideia de distância e desumanização do agente policial, ao qual todos permanecemos indiferentes.

Num caso particular, necessariamente audiovisual, a escuta causal é influenciada pelas soluções propostas. É graças ao sincronismo que aceitamos que um certo som, porventura construído, é causado pelo elemento visual concomitante, "mesmo se eles são de natureza e fonte completamente diferentes" (Chion, 2012: 15). O termo cunhado por Chion para este fenómeno é "síncrese", uma mescla de sincronismo e síntese. A síncrese existe com eficácia comprovada nas dobragens para outra língua dos diálogos de um filme, com os sons criados para filmes de animação, nos filmes de artes marciais (som de desviar, de mexer os membros) e no que acontece, por exemplo, com uma pequena avioneta no filme *Quaresma* (2003), de José Álvaro de Morais. Em vez de um som motorizado normal surge um som enigmático, construindo um novo objeto voador, pertencente àquele filme e ao ambiente geral pretendido. Este tipo de construções, constantes no cinema, permitem um sem fim de possibilidades. Por vezes, esta ligação mais abstrata entre som e imagem permite relacionar elementos diegéticos com outros não diegéticos. No filme *Quarta Divisão* (2013), a luz de travão de um carro está síncrona com o som do prato de uma bateria pertencente à música não diegética. A síncrese opera-se, aí, de uma forma mais abrangente ainda, sendo claro que a fronteira entre diegese e extra-diegese resulta algo esbatida.

4.2.2.2. Escuta Semântica

Pela "escuta semântica" entendemos o que alguém está a dizer, ou um código que pode estar a ser usado. Chion (2012) dá o exemplo de um código entre reclusos numa prisão e lembra o código morse. A escuta semântica pressupõe o domínio de uma língua ou de um código aprendido. Imaginemos num filme de guerra os combatentes conhecerem o toque de retirada

do inimigo e usarem-no para o ludibriar, com a finalidade de conseguirem mais reforços atempadamente para a batalha. No exemplo mencionado mais acima, do filme *Cinco Dias, Cinco* Noites (1996), existia um código usado com os foguetes lançados. Só quem o conhecesse saberia, ao escutar, quantos dias faltaria esperar. Verificamos que a escuta semântica vive do domínio de um grande número de símbolos, especialmente para o caso da linguagem falada, onde cada palavra escutada funciona como um.

A escuta semântica e a escuta causal são as mais empregues no dia-a-dia, não tendo que ser usadas – assim como as duas seguintes – isoladamente, uma de cada vez. Relativamente à aplicação da escuta semântica, o ser humano está dotado de uma capacidade para se focar no que mais lhe importa, dentro de um conjunto de manifestações sonoras. É comum que essa focagem se efetue relativamente ao que está a ser dito por alguém. Para a boa perceção da linguagem falada contribui, em parte, o comprimento do canal auditivo. Este comprimento favorece a ressonância de determinadas frequências, por volta dos 3000 Hz. Esta zona de frequências contém a informação mais crucial para a inteligibilidade de um texto falado e é muitas vezes reforçada em contextos técnicos de equalização[27]. Também a construção de sistemas de comunicação se debruça sobre a necessidade de favorecer estas frequências, ajudando ainda mais o ouvinte a perceber o que é dito.

A escuta semântica é crucial para muitos momentos do dia-a-dia. Ela é também importante em muitas experiências cinematográficas, estando quase sempre ligada à existência de diálogos. Estes são muitas vezes considerados o elemento sonoro essencial num filme, o mais importante a gravar numa rodagem e o que guia as intenções narrativas de muitos realizadores. Facilmente encontramos diretores de som de rodagem que salientam a primazia da captação de diálogos, quer seja para manter (som direto) ou como referência para os atores que eventualmente voltam a dizer as falas em estúdio. Reconhecem que muitas vezes não chega a existir tempo para captar ambiências ou certos sons pontuais, que ficam claramente relegados para um eventual esforço de construção em pós-produção.

Em certos filmes, a não aplicabilidade da escuta semântica é explorada. Em casos de diferentes, eventualmente estranhos, idiomas neles presentes pode ser decidido não existir uma legendagem para o idioma que não é o principal. Aqui é vedado ao espectador a possibilidade de perceber o que é dito, o que não é confortável. Em *Um Filme Falado* (2003), de Manoel de Oliveira, só o português é que é o idioma não percebido, num jantar no qual um americano, uma francesa, uma italiana e uma grega, usando as respetivas línguas, são entendidos perfeitamente por todos. Este momento do filme aborda questões de hegemonia e contribuição para a evolução da humanidade, sendo noutro momento reforçada a importância do português no mundo. Num bem distinto filme, *Filha da Mãe* (1990), de João Canijo, é mais óbvia e até cómica a dificuldade que um brasileiro sente em perceber o que é uma "xinada" ou até a supostamente mais explicativa palavra "naifada". Só à terceira palavra entende que

[27] A notória importância dos sons entre os 2000 e os 4000 Hz é facilmente comprovável com a aplicação, a um diálogo, de um filtro passa-banda que evolui gradualmente ao longo de toda a gama de frequências audível. Qualquer ouvinte diz que prefere ouvir essa zona de frequências e não outra, que é a que mais claramente permite entender o que está a ser dito.

lhe estão a falar de uma "facada". Desentendimentos, diferenças culturais, enganos e outros resultados podem advir da importante decisão de se limitar a possibilidade da escuta semântica se aplicar. Isto é válido para o trabalho em torno dos personagens e/ou para se controlar o espectador.

Alguns filmes de Sandro Aguilar não possuem nenhum diálogo (como *Dive: Approach and Exit*, *False Twins* (2014), ou *Arquivo* (2007) e a grande generalidade dos filmes da sua autoria fazem ouvir muito poucas vezes a voz humana (que algumas vezes surge descaracterizada, em *off*). Sandro Aguilar destaca o facto de ser possível colocar diálogos que não se têm que perceber (nas versões internacionais nem surgem legendadas). Exemplifica com a mulher em *Bunker*, onde se pretende perceber que é alguém que desabafa, "que não está satisfeita com o que está a fazer". O importante não é o conteúdo do que ela diz, é a alusão a um estado de alma, a um contexto que nos é sugerido. Mas aqui já entramos no âmbito da escuta referencial, proposta por David Sonnenschein e aprofundada mais abaixo.

4.2.2.3. Escuta Reduzida

Apresentamos agora o modo de escuta em falta, de entre os três propostos por Schaeffer e Chion, a escuta reduzida. A escuta reduzida consiste na "observação do som em si e não da fonte ou do seu significado" (Sonnenschein, 2001: 77-78). Podemos dizer que se relaciona com a capacidade de ouvir musicalmente os sons, prestando atenção às qualidades que os constituem (duração, timbre, densidade, modo de evolução...). É pela escuta reduzida que reparamos que um projetor audiovisual emite um som (barulho de funcionamento) aproximado a uma nota específica, por exemplo ré. Num filme podemos reparar que a montagem das imagens está "ao ritmo" da música. Pela escuta reduzida sentimos o andamento, o compasso, os ritmos que essa música possui. Como outro exemplo, também pela escuta reduzida percebemos se um personagem que canta desafinou.

O papel da escuta reduzida em cinema é multifacetado. Desde logo percebemos que a música vive desse modo de escuta, aliado porventura ao reconhecimento causal de qual instrumento faz determinada melodia, por exemplo, ou qual o significado que um eventual texto cantado possa ter (pela escuta semântica). Mas numa sala de cinema é usual não aplicarmos a escuta reduzida de forma atenta ou consciente. A música (ou outros sons não diegéticos) atinge-nos subconscientemente, influenciando o modo como vivenciamos a experiência fílmica. Não estamos, muitas vezes, focados em reparar qual o compasso em que está uma música (nem muitos espectadores o conseguem), se o instrumento (ou o timbre) que fez novamente a melodia é o mesmo ou se é na mesma oitava, por exemplo.

A escuta reduzida é empregue por variados profissionais, que se empenham na construção do som de um filme. Em determinados filmes – a grande maioria, se pensarmos nas grandes produções ao estilo americano – os atores são chamados a estúdio para repetir as suas

frases, em melhores condições técnicas e acústicas. Espera-se que consigam repetir o "ritmo" que as suas palavras formam na pista de referência que lhes é dado a ouvir. A capacidade de escutar de forma reduzida não só o ritmo que se forma, mas também as inflexões da entoação original permitirá maximizar o sincronismo com o movimento labial e também moldar corretamente a interpretação da cena. Num outro contexto de Pós-Produção, a arte *Foley* também exige, entre outras, a capacidade para ouvir atentamente as características que moldam os sons. É através desta capacidade que ocorrem as muito cabais substituições de determinados objetos por outros com características sonoras semelhantes. Não é apenas por sermos tão sensíveis à síncrese, mas especialmente porque há aspetos sonoros determinantes essenciais possibilitados por certas fontes sonoras, que "acreditamos" que todos os sons que escutamos na sala de cinema provêm dos elementos visualizados.

Outros profissionais entendem o seu trabalho "de uma forma musical". Assim o confirma Miguel Martins, considerando que nas misturas e montagens de som que efetua "a primeira linha melódica de um filme são os diálogos e o som direto". É um forte apoiante do uso do som direto, que considera ser a base que permite começar "a construir a tua música para aquele filme". Podemos encontrar, nesta abordagem ao desenho de som, semelhanças com o trabalho de Walter Murch, cujos depoimentos vêm sendo uma referência no mundo do *sound design* para cinema, internacionalmente. A respeito do trabalho para *Apocalypse Now*, informa como pensaram o som de forma semelhante a música: "Em termos musicais , pensámos nos helicópteros como a nossa secção de cordas. As pequenas armas de fogo seriam as madeiras, suponho" (Murch, 2009). De uma forma aparentada, Sandro Aguilar também ouve musicalmente os sons dos seus filmes, que trabalha durante todo o processo:

> "Aquilo no final é uma estrutura sonora tão orgânica, para mim, que eu consigo cantar tudo exatamente como é que vai acontecer, eu consigo ouvir coisas que estão em segundo ou em terceiro nível. Que eu sei que ninguém vai ouvir mas a mim fazem-me falta."
>
> (Aguilar, Apêndice 1)

O tratamento da "banda sonora" como um contínuo sonoro orgânico, "musical" aproxima-se do conceito de *partition sonore* (partitura sonora) que Michel Fano descreve e desenvolve nalguns trabalhos como compositor para filmes[28]. Para Fano "tudo o que se ouve num filme participa num contínuo sonoro de espessura semântica variável" (Fano, 1975: 11). Personalidades como Murch, Martins e Aguilar trabalham este contínuo com a sensibilidade musical característica de todos aqueles que desenvolvem a sua escuta reduzida.

[28] Nomeadamente nas colaborações com o cineasta e escritor Allain Robbe-Grillet, um dos fundadores do novo romance. O termo compositor deve ser aqui entendido de uma forma alargada, com a possibilidade de se fazer música com diferentes "objetos sonoros".

4.2.2.4. Escuta Referencial

Por último, o modo de escuta adicionada por Sonnenschein é a "escuta referencial", que encontra especial relevância no âmbito do cinema. É pela escuta referencial que enquadramos um som num determinado contexto emocional ou dramático. Este modo de escuta pode funcionar com base "num nível instintivo ou universal para todos os humanos" (Sonnenschein, 2001: 78) ou ser fruto de uma aprendizagem cultural. Todos nós, a andar na rua, na proximidade do som de um carro a grande velocidade, evitamos dar o primeiro passo numa passagem de peões. É por este modo de escuta que percebemos quando o perigo está à nossa beira. É também pela escuta referencial que associamos certas sonoridades estranhas que escutamos num filme à audição subjetiva de um personagem, entendendo que aquele é o som do seu delírio esquizofrénico, por exemplo. É importante relembrar a categoria de índices, abordada anteriormente, para percebermos o comportamento do ouvinte ao criar mentalmente um contexto audiovisual específico. Se, por exemplo, lhe dermos a ouvir uma música atonal, quase imediatamente ele associa a uma passagem de maior tensão e dramatismo num filme. Aliás, só em contexto de um filme é que muitos espectadores "toleram" a sonoridade que para tantos é mais agreste – e de difícil consumo por si só – quando não existe tonalidade[29].

No filme *Palavra e Utopia* (2000) grandes repiques de sinos fazem perceber que estão a ocorrer os serviços fúnebres para o Padre António Vieira. Outro modo de tocar os sinos é audível em *Non ou a Vã Glória de Mandar* (1990). São demonstrativos de como existe alegria na festividade do casamento em questão. Neste mesmo filme outros índices são capazes de reforçar o contexto, que a escuta referencial ajuda a construir. A dada altura o som de trompetes assinala a recuperação da bandeira, noutro momento trombetas e tambores salientam o início da batalha. Ainda noutro momento a sonoridade da charamela e o uso de uma melodia numa escala árabe clarificam que lado da batalha está a ser destacado nesse momento. Como já mencionado, estes índices ou outros efeitos mais subtis, não são porventura ouvidos conscientemente. Quem muito o enfatiza é Branko Neskov, que reforça a capacidade dos sons não só contribuírem para a formação do contexto, mas especialmente para guiar e afetar o espectador.

A consideração de quais modos de escuta ativamos tem sido revista e adaptada por diferentes autores. Mustonen, Pirhonen e Tuuri (2007), por exemplo, chegam a oito (sub)categorias. Todas elas se inserem – novamente – numa de quatro categorias mais

[29] Aqui podemos alargar o conceito tonalidade à existência de uma tónica. Na realidade existem outros sistemas que tecnicamente não se enquadram dentro do conceito de tonalismo, mas não impedem que haja agradabilidade na escuta, em parte pela preponderância do sentimento de um centro tonal. Isto acontece, por exemplo, com a música modal, a música pentatónica, ou a música de culturas não ocidentais (porventura com afinações próprias)

abrangentes, de uma forma que está próxima da divisão anteriormente explicada. Elas são as categorias de modo escuta "pré-consciente", "orientado para a fonte", "orientado para o contexto" e "orientado para as qualidades" (Mustonen, Pirhonen & Tuuri, 2007). Nas entrevistas efetuadas não encontrámos uma preocupação visando tantas diferentes atitudes por parte do espectador que justifiquem aprofundar essas categorias. Consideramos que num filme, normalmente, o espectador está orientado para reconhecer a fonte sonora (pela escuta causal) e para perceber ou ser afetado pelo contexto, podendo mesmo chegar a ter sensações "de nervosismo, de incerteza, de insegurança" (Neskov, Apêndice 1).

Laurent Jullier faz também uma divisão em quatro[30], englobando uma diferente atenção de escuta, ainda não falada, a escuta tecnológica. Certas pessoas são mais propícias a dar importância à grande fidelidade sonora. No dia-a-dia encontramos pessoas que ouvem sem problema música através de um pequeno aparelho (por vezes um telemóvel), outras que não toleram essa sonoridade truncada do original. De facto, esses aparelhos são limitados na capacidade de emitir um abrangente leque de frequências, o que torna a experiência porventura desagradável. Em situações fílmicas, relativamente às entrevistas, quem mostrou maior preocupação foi Sandro Aguilar. Informa:

> "Tenho muita dificuldade em lidar com esse downgrade, no meu trabalho ou no meu quotidiano, porque como eu sinto que aquilo que eu faço não é de natureza narrativa, é difícil traduzir uma experiência que é formal e atmosférica totalmente, sem que estejam assegurados esses patamares mínimos. (...) Um filme meu não é a mesma coisa visto numa sala de cinema ou visto numa televisão" (Aguilar, Apêndice 1).

Sandro Aguilar demonstra valorizar muito a "escuta estética" (não confundir com escuta reduzida), que procura estar atenta "à matéria sonora em si mesma" (Jullier, 2012: 247), criando texturas sonoras que normalmente se "opõem" às imagens. Mas também ao que Jullier chama de "escuta cinegética". A escuta que "nos transforma em caçadores de índices" (ibidem) e que depende, como todas, da ideal emissão sonora, como planeada por este ou outros realizadores, juntamente com os seus misturadores.

4.2.3. Ponto de Escuta

O espectador de cinema encontra-se presentemente numa situação muito favorável para o usufruto auditivo de um variado leque de soluções sonoras, que vão desde a sensação de se lhes estar a sussurrar ao ouvido até à imersão total no ambiente retratado num filme. A ideia de aperfeiçoar a escuta levou a estender os sistemas *surround*, que já faziam movimentar os sons em torno do espectador, ao sistema *Dolby Atmos*, que se desenvolveu nos E.U.A. Nos anos 40 estabelecera-se a perceção de que é indispensável um altifalante ao centro para que

[30] As Quatro Escutas Por Ele Propostas São As Escutas Estética, Tecnológica, Cinegética E Estrutural.

nenhum espectador perca a noção de que o som parece mesmo vir da tela. Com o sistema *Dolby Atmos* ninguém fica prejudicado em nenhum local da sala, seja qual for a proveniência dos sons, pois há variadas colunas espalhadas pelo auditório. Em Portugal, com a grande maioria das salas ainda com o sistema convencional de colunas apenas nas paredes, é plausível que possamos ficar sentados em localizações menos favoráveis. Isto dá-se, nomeadamente, quando ficamos próximo de uma das laterais, ouvindo demasiado um dos canais.

Michel Chion chama a atenção para o espaço que as colunas formam em torno do espectador, um espaço que segundo ele deve ser para esvaziar e não para encher. Um pouco como o som de uma orquestra num concerto, que por vezes se quer muito pouco denso, para deixar soar o solista. Certas cenas conseguem ter uma "particular nova intensidade" (Chion, 1998) no seio do "novo silêncio" que se pode trabalhar, possibilitado pelo sistema envolvedor que se foi estabelecendo como norma. Concorda, é certo, com a ideia de que a alternância entre momentos de mais localizações – e potências – sonoras e momentos de origem mais controlada, eventualmente mais subtis, deve ser explorada. Reconhece esta tendência em vários realizadores, conhecedores das vantagens em conferir organicidade aos filmes e criar diferentes níveis de impacto no espectador. Uma das possibilidades reside na capacidade de nos fazer (a nós espectadores) sentir que os personagens falam como se soubessem da presença de um terceiro elemento[31]. Isto, por sua vez, significa que "eles estão a ouvir-nos a nós que os escutamos" (Chion, 1998). Em muitos casos, o silêncio dos filmes, coloca-nos na presença de uma "orelha gigante", como se tentasse captar os nossos mais ínfimos ruídos. Mas também nós atentamente inspecionamos o som em nosso redor.

É num fluxo de maior ou menor intensidade, da decisão de recorrer ao estéreo e depois "abrir" para *surround* que certos desenhos de som são ponderados. Sandro Aguilar, na sua entrevista, valorizou o modo como pensa na "opressão", "abertura" e "eficácia dramática" que as decisões que toma na mistura, relativas às evoluções de/para mono, estéreo ou *surround* permitem. Não é obviamente o único. Mas, como destaca Mark Kerins, muitos *sound designers*, são reticentes no uso de reais ambientes auditivos em 360º. É conhecida como "efeito da porta de saída"[32], a possibilidade de o espectador se distrair com sons que provêm de certas direções. O nome do efeito deriva da possibilidade de uma porta a bater fora de campo poder ser confundida com a real porta de saída da sala (Kerins, 2011).

Por vezes acontecem arrependimentos quanto às decisões tomadas para o modo de escutar um filme em sala. Elsa Ferreira isto mesmo confessa para o caso do documentário *Ruínas* (2009). Concebido num simples formato estéreo, poderia, na opinião da montadora (e também misturadora, neste filme), ter merecido um trabalho de maior espacialização. Conta que se tivesse sabido que o filme viria a circular em salas de cinema teria trabalhado de outra forma. Ainda assim, tomou "alguma liberdade criativa nesse filme, especialmente com as panorâmicas". Isto num contexto em que "não é muito comum brincar com as panorâmicas", pois o "documentário é mais rígido do que a ficção", na sua opinião (Ferreira, Apêndice 1).

[31] Chion alude especialmente ao cinema de David Lynch, a este propósito.
[32] *Exit door effect*, no original.

O sistema de escuta numa sala de cinema tem sempre como ponto de referência o espectador, que é convidado a escutar desde o seu assento a totalidade dos sons. É também desde esse local que visiona as imagens que passam na sua frente. No entanto, sons e imagens foram captados de um determinado ponto, ou assim o simulam. Nem sempre estão de acordo, o ponto de vista e o ponto de escuta. Este último é por vezes partilhado com os personagens, num sistema de co-escuta (Chion, 2011), sendo possível considerar que o ponto de escuta está no personagem. Em oposição, há casos em que existe aquilo a que Chion intitula "particionamento auditivo", isto é, a escuta do personagem é uma e a nossa escuta é outra diferente. Este autor lembra filmes em que, por exemplo, algum ruído na cena nos impediu (propositadamente) de seguir todo o diálogo que dois personagens travam. Ou, o oposto, quando já escutámos algo que o espectador ainda não ouviu, ou que nunca poderá sequer ouvir - por exemplo a música não diegética, a anunciar que algo está prestes a acontecer. Tratamos aqui de decisões que muitas vezes já vêm formuladas desde o guião e que antecipam algumas das facetas que o som final virá a ter.

Nalguns casos em que é enfatizada a escuta que é efetuada por algum personagem (e nós com ele) percebe-se o contributo fundamental do argumentista para a cena. Um exemplo surge no filme *20,13* (2006), já que a dada altura, durante a noite, um soldado escuta alguém vasculhar os cacifos, o que despoletará uma ansiosa investigação acerca do porquê daqueles ruídos oriundos da caserna. Também algumas decisões acerca de como se processam as chamadas telefónicas, ou outras comunicações, definem o modo como o espectador é conduzido pelo fluxo narrativo, ou pela fruição do trabalho de atores. Michel Chion escrutina os modos como um filme mostra ou não mostra, revela ou não a voz dos interlocutores numa conversação telefónica (*téléphème*, segundo Chion)[33]. Um destes modos, que consiste em mostrar apenas um dos interlocutores, sem nos fazer ouvir rigorosamente nada daquilo que a outra pessoa (supostamente) diz, é saliente numa cena do filme *Lá Fora* (2004). Nesse momento podemos apreciar os trejeitos do personagem José Maria Cristiano, assim como tentar deduzir o que é dito ou perguntado do outro lado da rede. Num outro telefonema, no mesmo filme, tanto o personagem mencionado como a personagem Laura Albuquerque são ouvidos, destacando-se a importância que ambos têm na evolução do enredo.

Randy Thom, importante *sound designer*[34] americano defende, num texto a que apelida "Screenwriting for sound", a "teoria radical" de que o design de som "não é algo que só deva acontecer na pós-produção de um filme ou de um vídeo, mas sim que o design de som é algo que necessita surgir muito antes, começando com o guião" (Thom, 2011:103). Nas entrevistas por nós efetuadas foi muito saliente a informação de como muitas decisões relativas ao som surgem claramente na pós-produção, confirmando como é radical a posição de Randy Thom. Umas vezes estas decisões surgem por experimentação, outras por referência a outros

[33] Chion fala em sete modos de apresentar um *téléphème*, desde o modo 0 (zero), próprio do cinema mudo, até ao modo 6, que apresenta soluções "deliberadamente aberrantes ou paradoxais" (Chion, 2012).
[34] Clarificamos que Randy Thom tanto tem feito trabalhos de supervisão sonora, como de criação de sons de raiz, originais. Ou ambos em simultâneo, contemplando todos os modos como o termo *sound designer* vem sendo empregue pela indústria cinematográfica.

filmes escutados anteriormente, que acabam por servir como referência e mecanismo de comunicação entre realizadores e montadores/misturadores. Miguel Martins (Apêndice 1) também considera que "a primeira pessoa que pensa o som é o realizador. O primeiro a fazer desenho de som é o realizador, quando escreve." A adesão a uma "ideia de som" que certos realizadores têm é considerada essencial também por Hugo Leitão, para se entrar na lógica apropriada de criação de som para um filme. Há certos realizadores que têm uma escuta mais apurada, eventualmente tida em conta e ponderada desde a escrita do guião. Segundo Vasco Pimentel (Apêndice 1), mesmo durante a rodagem de um filme, um diretor de som e seu assistente devem integrar-se "no rolo compressor criativo que está ali a acontecer". E há realizadores que na sua criatividade "sabem jogar com as matérias sonoras". Dá o exemplo de Miguel Gomes. Não se referindo às capacidades técnicas deste realizador, mas sim à capacidade de escuta, menciona que "Miguel Gomes é ele próprio um montador de som genial".

O cinema desde cedo foi concebendo as suas estratégias relativas a como fazer escutar os sons, juntamente com as opções de visualização das imagens. Nem sempre o ponto de escuta é coincidente com o ponto de vista, como já foi mencionado. Nem mesmo o que se passa no mundo real é tido como uma referência a seguir. Confrontámos Miguel Martins com a diferença entre o que se passa na realidade e o que em muitas situações ocorre, em filmes por ele misturados. Foi perentório ao afirmar que quando os personagens entram numa casa, não se tem que filtrar o som que vem do exterior para imitar a realidade[35]. Também foi claro ao mostrar como num exemplo de viagem de carro quis dar a ouvir uma perspetiva estática, de um ponto de escuta algures na estrada, com sons de viaturas que passam[36]. Foi graças à sua já grande experiência na altura que João Botelho aceitou esta proposta, que à partida não estava planeada.

Como referido anteriormente, passou a fazer parte da linguagem cinematográfica a colocação do som de diálogos no canal do centro (saindo pela coluna apropriadamente situada ao centro da tela). Este mecanismo é de tal forma automático e "obrigatório" para não confundir o espectador que se torna um fator de escuta que não costuma merecer escrutínio. Curiosamente, em *Tabu* (2012), deparámo-nos com uma situação em que um personagem que está fora de campo continua a soar ao centro. Nada seria estranho, dada esta característica muito comum no cinema, se não fosse a riqueza do som ambiente, todo ele em estéreo, fazendo-nos escutar viaturas que passam ora mais de um lado ou de outro (esquerda ou direita na panorâmica). Outra característica muito presente na escuta cinematográfica tem também exemplos no filme *Tabu*. Muito notoriamente escutamos a oração da Senhora Pilar, que vemos de costas, como se estivéssemos mesmo à sua frente. Esta oração, um sussurro baixinho, numa situação real não teria tantas frequências altas, nem nos chegariam tão detalhados pormenores dos movimentos dos lábios. Como em muitos filmes, mais notoriamente os americanos – com

[35] Para a entrevista com Miguel Martins, assim como para os outros entrevistados tínhamos preparados dúvidas referentes a situações sonoras menos óbvias. Esta questão da não filtragem do som exterior para cenas de interior é flagrante em filmes de João Botelho e Fernando Lopes por ele misturados. De igual forma, há nesses filmes, exemplos para a questão dos pontos de escuta não identificáveis na imagem.
[36] Esta situação ocorre no filme *O Fatalista* (2005).

habituais sessões de dobragem (ADR) – temos uma perceção muito clara do que é dito. É como se estivéssemos muito próximos dos personagens, ainda que não seja isso o que a imagem nos transmite.

A importância de como se desenrolam as conversações, de quão nuclear é - habitualmente – tudo aquilo que é dito num filme, tem sempre mais óbvios exemplos nas grandes discrepâncias face ao ponto de vista. No filme Quarta Divisão existem várias conversas que ocorrem de forma distante da câmara, mas escutamos sempre como se estivéssemos perto. Todos os intervenientes em conversas telefónicas também são claramente escutados. De forma semelhante, no filme *Mortinho por Chegar a Casa* (1996) a dada altura continuamos a seguir perfeitamente uma conversação tida dentro de um restaurante, mesmo que já estejamos a ver o local desde fora. Um exemplo de gradual separação entre o ponto de escuta e o ponto de vista ocorre no filme *Os Sorrisos do Destino* (2009). Uma conversa inicia-se antes da entrada dos personagens no interior de um elevador antigo. Eles entram no elevador e continuam a conversa, mas a imagem mostra desde o patamar o elevador a descer e a afastar-se, como se câmara e nós não tivéssemos cabido, para os acompanhar. Mas pela escuta é como se lá continuassem os nossos ouvidos.

Numa recente curta metragem filmada na Covilhã, Muletas (2017), o realizador Luís Campos recorre à utilização de dois focos de ação em simultâneo, quando num mesmo enquadramento temos mais próximos os dois irmãos e mais ao fundo os pais, ouvindo perfeitamente qualquer um deles. Existem dois pontos de escuta em simultâneo, possibilitando usufruir desta dupla perspetiva, "permitindo ao espectador escolher qual das ações prefere privilegiar."[37] O realizador confirma que este recurso estava previsto no guião e que, no cinema português, teve como referência algumas cenas do filme *Sangue do meu Sangue* (2011). Luís Campos acredita que assim se "pode beneficiar uma certa dinâmica/orgânica própria da ação. Como se, contando duas histórias em simultâneo, consigamos incutir mais vida à apreensão visual/sensorial do filme no seu todo" (Campos, 2018).

A linguagem cinematográfica foi-nos ensinando a escutar os filmes. Certas opções de escuta propostas partem da premissa de que, como espectadores, temos uma atenção aos sons que nos fazem interpretar corretamente os recursos empregues. Uma das interpretações que se pretende imediata, embora decorrente de uma análise cuidada àquilo que ouvimos e vemos é a de que escutamos aquilo que determinado personagem ouve. Em casos de escuta subjetiva deparamo-nos com sons que cremos serem aqueles que um determinado personagem está a ouvir. Segundo René Gardies, entendemos que escutamos como um determinado personagem quando existem "determinados ruídos, considerados 'índices de humanidade'" (Gardies, 2008: 67). Em *Alice* (2005), por exemplo, estamos a ouvir como a mãe, que sai da piscina com água nos ouvidos, com a audição afetada. Verbaliza que tem água nos ouvidos, pelo que o pai recomenda que sopre. Quando o faz voltamos a ouvir bem, como ela. Em muitos casos a verbalização não é necessária, para percebermos que estamos a ouvir como alguém presente

[37] Informação recebida por e-mail no dia 6/01/2017.

na cena. Neste caso temos uma espécie de "explicação" que pertence à construção de como os personagens (pai e mãe da menina desaparecida) interagem.

Um tipo de solução bastante conhecido dos espectadores ocorre no filme *Terra Sonâmbula*. Após a explosão de uma mina terrestre a audição fica afetada, como acontece em muitos filmes (nomeadamente de guerra). Mas esta afetação da audição também acontece no mundo real, quando os nossos ouvidos estão perante grandes intensidades sonoras. Em *Quem és Tu?* (2001) dá-se um caso curioso, já que escutamos os sons do pai que está para chegar. Mas só há capacidade de ouvir o pai chegar por parte da menina (que o chega a afirmar). Todos os outros familiares parecem incapazes de crer que o pai já chegou, enquanto de facto não o vêm, conferindo – uma vez mais, no filme – atributos especiais àquela personagem infantil tão peculiar.

A análise que fazemos, através da nossa escuta, dos sons presentes num filme é fundamental para usufruir de categorias fundamentais como são as dos sons diegéticos e dos sons não diegéticos, que serão aprofundados de seguida. É também importante para percebermos como por vezes fluem os sons entre estas duas categorias, ou como sons (incluindo a música) se aproximam e distanciam de tudo o que é visível no filme, no que diga respeito ao sincronismo ou ao temperamento da cena.

Ícone, índice e símbolo são categorias de signos presentes no som cinematográfico. O primeiro tem uma relação direta com aquilo que é visto na tela, os outros dois pressupõem uma maior atenção e no caso do símbolo uma aprendizagem. Existem casos nos quais pelo som se pretende passar uma mensagem ou transmitir um significado que não é imediato. Porventura diferentes tipos de espectadores terão uma resposta variável a este propósito. Muitas outras vezes o som está pensado para se sentir subconscientemente, ficando o espectador afetado com aquilo que ouve. Branko Neskov confirma que muitas soluções sonoras, umas com carácter de significação, outras com o propósito de influenciar o espectador só se tomam na fase final de construção de um filme, na mistura. O também misturador Miguel Martins informa que conhece casos de planeamento da significação sonora já desde o guião. Elsa Ferreira apresenta exemplos que ocorrem durante a montagem sonora.

O trabalho de som quer-se habitualmente impercetível. É sinal de que está bem feito. Mas muitas vezes pretende-se obter uma narrativa paralela sonora. Esta é feita através do recurso a sons *off* e a sons fora de campo. Estes são capazes de dar uma intenção ou dimensão extra à cena ou invocar um determinado ambiente. De forma mais ativa ou mais passiva estes sons ouvem-se e, quando for pertinente, são interpretados. Tudo o que não for simplesmente ícone sonoro supõe uma atenção e uma leitura por parte do espectador. Variados timbres têm existido nos filmes para influenciar o espectador ou para que uma interpretação lhes seja dada.

Pela escuta conseguimos saber muito acerca de espaços, formas, superfícies e texturas. Alguns profissionais desenvolveram uma acuidade auditiva especial, que só é acompanhada por algumas pessoas. No cinema, como no dia-a-dia, o espectador é capaz de um conjunto alargado de modos de escuta. Foi salientada a divisão em quatro modos, que podem

ocorrer separada ou conjuntamente. Podemos pela escuta tentar descobrir as causas de um som, descobrir um sentido naquilo que é expresso, perceber o contexto ou entender a musicalidade presente nos sons. Muitos profissionais usam ferramentas que levam a potenciar ao máximo estas descobertas e entendimentos, sem ambiguidades. É comum o entendimento de que há condições tecnológicas ótimas para que o som de um filme passe nas condições ideais. É por vezes vista com desagrado a hipótese de os filmes passarem sem mínimos de qualidade e exigência técnica relativamente ao som, sendo muito preferível serem assistidos em salas de cinema.

Os esforços de espacialização do som nas salas de cinema visam colocar o espectador num local ideal para ouvir todos os sons de um filme. De igual forma tentam colocá-lo no meio da ação, como se estivesse dentro do espaço da diegese. Por vezes o espectador partilha com o personagem aquilo que é escutado e o conhecimento do mundo que o rodeia. Outras vezes não. Muitas vezes é criada uma escuta ideal, não fiel à perspetiva espacial, por forma a permitir fazer seguir sem problemas, normalmente, todo o fluxo de diálogo que se construiu. É, assim, notória a discrepância entre o ponto de escuta e o ponto de vista em muitos casos de cenas, em muitos filmes.

Capítulo 5

A Análise do Som na Narrativa Cinematográfica

> "Mas se a obra implica portanto a diegese, o recíproco não é verdadeiro e a relação não é simétrica. E é justamente um dos fatores essenciais do valor estético duma obra, que escolhas são feitas pelo autor dentro do seu modo de apresentar uma diegese que pode ser apreendida de infinitas maneiras." (Souriau, 1990: 582)

O som no cinema é habitualmente pouco tido em conta, nos estudos, análises ou críticas de filmes. Podemos entender isso como uma consequência da "sociedade do ecrã" (Manovich, 2001) em que nos movemos e mesmo uma tendência herdada dos nossos antepassados. Já Aristóteles falava num privilegiar do olhar sobre os outros sentidos (Gil, 2010). No entanto, há certas características do som que o catapultam para uma esfera destacada da perceção. Vivemos numa época em que o sonoro é o centro das nossas atenções em determinadas atividades do dia-a-dia, como a realização de chamadas telefónicas/por telemóvel, a audição de programas de rádio ou a escuta de música em muitos variados contextos. O som tem características próprias, que o fazem sobressair da imagem. Chion destaca o carácter bi-sensorial dos sons (ouvimos mas também sentimos as vibrações) e certas características da nossa audição, que lhe confere um certo "egocentrismo" (Chion, 1998). De facto, ouvimos tudo 360º à nossa volta, usando o modo de escuta referencial de forma instintiva, por vezes de forma absolutamente essencial[38].

Jullier reforça a ideia de que o ouvido é como "um sistema de vigilância", ouve tudo (Jullier, 2012: 244). Não é como a imagem, para a qual o nosso olhar ou o olhar da câmara decidem virar a sua atenção. E esta decisão é, muitas vezes, central nas análises fílmicas. O porquê dessa escolha consegue ser mais uma razão para tendencialmente se querer analisar as imagens (e não tanto os sons). O próprio processo de rodagem assenta em decisões ancoradas no enquadramento visual que foi decidido construir. E muitas vezes só depois se decide que sons farão parte do plano. De facto, com exceção de alguns cineastas, desde os anos 30 que o som dos filmes é artificialmente construído.

[38] Este aspeto tem sido preponderante para a nossa sobrevivência. Embora já não fujamos de tigres-dente-de-sabre que se aproximam por algum lado, como faziam os nosso longínquos antepassados, ainda nos desviamos de automóveis que se aproximam na via. E é muitas vezes central para as preocupações técnicas relacionadas com a reprodução sonora em salas de cinema.

5.1. Questões analíticas base

Jacques Aumont e Michel Marie ponderam que qualquer filme pode ser considerado como uma

> "obra artística autónoma, suscetível de engendrar um *texto* (análise textual), que fundamente os seus significados em estruturas narrativas (análise narratológica) e em dados visuais e sonoros (análise icónica), produzindo um efeito particular no espectador (análise psicanalítica)" (Aumont & Marie, 2004, p.11).

Cremos que de facto é assim que podemos pensar uma grande maioria da filmografia produzida no mundo, com a ressalva de que há exemplares que escapam a lógicas narrativas e onde a ideia mencionada de ícone pode não estar presente, pela falta de um mínimo grau de semelhança a um referente que aquele tipo de signo exige. Como mencionado anteriormente, temos a hipótese de sermos levados a ouvir índices ou símbolos sonoros, assim como texturas mais abstratas, que podemos apreciar esteticamente.

Sendo esta uma tese que se concentra nas práticas cinematográficas atuais, em Portugal, partimos do estudo aprofundado de um *corpus* de filmes, escolhidos com base na sua relevância para a análise do som e da música, quer pelas capacidades intrínsecas destes, quer pelo modo como complementam ou contrariam os elementos visíveis na tela. Paralelismo e contraponto são conceitos relevantes na história da análise do som e da música para cinema, que tiveram com Sergei Eisenstein um primeiro destaque teórico. Esta é uma das oposições que se procurou observar nas análises que efetuámos e que permitiu cumprir "os objetivos estabelecidos a priori" nesta "atividade que exige uma observação rigorosa, atenta e detalhada a, pelo menos, alguns planos de um determinado filme" (Penafria, 2009: 4).

Para Manuela Penafria a análise da imagem e do som é um dos pilares de uma análise fílmica. Revendo alguns autores de referência refere os outros três aspetos essenciais a uma análise completa. Para uma "análise textual" propõe três tipos de códigos herdados de Christian Metz: os códigos percetivos, os culturais e os códigos específicos da linguagem cinematográfica. Se o primeiro destes está sempre presente em qualquer filme, o mesmo não pode ser dito acerca dos dois seguintes. Usemos como referência a "realidade" sonora de um filme, para nós sempre central na análise. Mesmo que exista silêncio – e por vezes a ausência de som tem objetivos dramáticos importantes – existe sempre essa perceção (de ausência) durante a nossa estada no cinema. Mas na maior parte das vezes temos sons, dos quais ora reconhecemos a sua causa, ora percebemos qualidades rítmicas, texturas, densidades (pela escuta reduzida). Por vezes temos filmes, normalmente tidos como mais experimentais, que se centram apenas nestas características e não exploram os dois outros códigos.

Quando Christian Metz (1968) considera que os "elementos de significado" cinematográficos têm uma substância (a substância "humana" ou "social") e cada filme escolhe temas específicos está, por um lado, a fornecer-nos um modo de relacionarmos, pelo lado dos significados gerais, trabalhos de diferentes realizadores. Estes eventualmente escolhem temas

aproximados como base de trabalho dos seus filmes e é esclarecedor verificar como o fazem recorrendo a diferentes "significantes" (sonoros). Para Metz são três vezes mais os significantes sonoros que o significante visual, a imagem em movimento: o ruído, o som musical e o som fonético. O modo como estes quatro elementos são trabalhados, a forma resultante, é o específico da arte cinematográfica. Isto não é o que encontramos em muitas críticas de jornais ou televisão, onde muitas vezes nada mais é clarificado do que uma sinopse da história. Também Cachapa e Valverde salientam o facto de muitas vezes a mesmas histórias, as mesmas interrogações existenciais serem comuns a tantos cineastas, sendo importante mais que tudo estudar a forma como aquelas são apresentadas (Mendes et al., 2012).

Continua a ser verdadeira a ideia de que "uma das características mais notáveis desta nova arte é que ela parece ser omnívora, capaz de assimilar os materiais mais diversos e transformá-los em elementos próprios" (Langer, 1953, citada por Monteiro, 1995). Logo, continua a ser um desafio averiguar como esta diversidade, também operada ao nível sonoro, constrói resultados constantemente inovadores (mesmo que para temáticas aparentadas). Parece-nos útil referir uma estratégia generalista proposta por Buhler, Neumeyer e Deemer (2010), para a análise do som em cenas de filmes. Assim, para uma avaliação mais completa necessitámos de ter em conta os seguintes elementos, salientados por aqueles autores:

1- Informação geral do autor, atores, história, cena
2- Sinopse da cena
3- Lista de planos
4- Descrição dos elementos sonoros e seu balanço
5- Descrição e avaliação do som segundo diferentes ângulos

Cremos que estas informações/descrições podem ser úteis para demonstrar a eventual proximidade, pelo menos temática, entre excertos diferentes de filmes de um mesmo realizador ou de distintos realizadores. Obviamente, os pontos 4 e 5 mereceram mais destaque e trabalho aprofundado. Concordamos com Jacques Aumont e Michel Marie quando consideram que para um "corpus alargado" necessitamos de um "mínimo de eixos", que permitam "rapidamente uma análise eficaz" e uma mais fácil comparação quanto às opções tomadas por realizadores e/ou diretores de som. Não nos deteremos a descrever o que cabe em cada categoria, distribuição essa que Michel Chion apresenta em "100 Concepts Pour Penser Et Décrire Le Cinéma Sonore" (2012), mas abaixo seguem os importantes grupos de conceitos que este autor reúne, de forme exaustiva. Assim, será importante analisar o som segundo diferentes perspetivas, pertencentes às seguintes categorias (Chion, 2012):

- Leis gerais do audiovisual,
- Simultaneidade e verticalidade,
- Temporalidade e Horizontalidade,
- Cenografia Audiovisual,

- Matéria e reprodução,
- Música,
- O áudio-logo-visual,
- Dimensões-pivô,
- A áudio-divisão,
- A escuta.

Todos os diferentes conceitos, enquadrados nestas categorias, quando surgem nos filmes podem ser importantes aos mais diversos níveis, desde aqueles considerados pertinentes para a construção da narrativa fílmica até aos pormenores de construção psicológica de situações específicas. Listamos agora alguns dos elementos narrativos que importou considerar para de uma forma completa realizar as descrições acima mencionadas acerca do papel do som. Baseámo-nos em Genette (1983), mas também em Gaudreault e Jost (1990). Assim, foi importante perceber o papel do som para as manifestações de: Tempo (ordem, duração, velocidade, frequência, pausa, cena, sumário, elipse, dilatação), Espaço, Diegese e Mimese, Focalização e Distância. Alguns exemplos, retirados da análise de filmes portugueses, serão salientados mais à frente.

Foi, para algumas cenas menos claras nos filmes, pedida a colaboração dos entrevistados, para se conseguir entender as opções tomadas e enquadrar esteticamente as respostas a todas as questões seguidamente lembradas. Retomamos essa listagem de sete indagações, uma vez que estão apresentadas por Bordwell e Thompson (1997) como essenciais para a compreensão do papel do som nos filmes analisados:

> "1. Que sons estão presentes - música, falas, ruídos? Como são a intensidades, as alturas e os timbres utilizados? A mistura é esparsa ou densa? Mudando gradualmente ou abruptamente?
> 2. O som relaciona-se ritmicamente com a imagem? Se sim, como?
> 3. O som é fiel ou infiel à sua suposta fonte?
> 4. De onde provém o som? Do espaço da história ou é externo a ela? Em campo ou fora de campo? Se está fora de campo, como é que ele está a moldar a resposta do espectador em relação ao que está a ver?
> 5. Quando o som está ocorrendo? Em simultâneo com a ação da história? Antes? Depois?
> 6. Como são os vários tipos de sons organizados ao longo de uma sequência ou da totalidade do filme? Que padrões são formados e como é que eles reforçam aspetos de estrutura geral do filme?
> 7. Para cada uma das perguntas l a 6, que propósitos são cumpridos e que efeitos são alcançados pelas manipulações sonoras?"
>
> (Bordwell & Thompson, 1997: 300)

5.2. Som e Narrativa Cinematográfica

No século XXI, em muitas artes – mesmo as ditas "temporais" –, a negação de uma narratividade é um propósito estético bem vincado nalgumas obras. Muitos realizadores valorizam o cinema como linguagem em torno da qual desenvolvem uma espécie de

autorreflexividade, algo que por vezes faz cair a ideia de existência de uma história. Alguns não vão a este extremo, por exemplo Manuela Viegas, a respeito do seu filme *Glória* (1999), informa que trabalha pedaços de "histórias a desaparecer", valorizando isso como princípio estético. No entanto, ideias como "exposição, ação em crescendo, peripécia e catástrofe" são algo do que muitas pessoas continuam a esperar tanto na sua ida ao cinema, como ao teatro (Lehmann, 2006). É, assim, comum podermos verificar uma propriedade saliente da narrativa, a dupla temporalidade: por um lado o tempo da história e por outro o tempo do discurso (Chatman, 1978). André Gaudreault e François Jost (1990) adicionam uma outra propriedade ao discurso fílmico, o da descrição. Importa, com eles, relembrar que o cinema pode funcionar com os significantes espaço e tempo, para significar – também de forma cruzada – espaço e tempo.

É importante destacar como o som e a música podem colaborar em processos de significação temporais e espaciais, vincando tanto momentos de "ação" como de "descrição", em filmes de realizadores portugueses. Nalguns dos conceitos teorizados por Michel Chion existem exemplos notórios, pela sua capacidade de criar efeitos expressivos de tempo e espaço. Por exemplo, o som ou a música num filme podem criar uma "vectorização temporal", isto é, criar uma expectativa de chegar a um determinado ponto do filme, onde ocorrerá um esperado "cruzamento, encontro ou colisão" (Chion, 2012). O manejo deste efeito pode levar a sentir o tempo subjetivo de formas peculiares, ainda mais se a chegada àquele ponto se verificar antecipadamente, ou se ela for negada. Sandro Aguilar (2014), numa recente apresentação, referiu como a música em *Voodoo* (2010), pela sua sonoridade aponta claramente para um desfecho amoroso feliz, característico de tantos filmes; no entanto, nesta curta-metragem, isto é frustrantemente contrariado *ad aeternum*.

Como exemplo de conceito relacionado com o espaço e sua perceção temos, de Chion, a "extensão", que existe quando os elementos de *décor* sonoro e sons ambiente não se confinam às fontes sonoras presentes no enquadramento, nem porventura à divisão em que uma determinada cena possa estar a ocorrer. Pode mesmo ser o som o elemento que nos fornece pistas acerca do "pseudo-mundo" (Aumont et al., 2000) e de seus espaços constituintes, contíguos e/ou não ao plano[39]. Contrariamente, pela anulação da extensão pode estar a ser pretendido um constrangimento claustrofóbico, caso seja pertinente na relação com as imagens a procura de tal entendimento[40]. O misturador Miguel Martins, quando confrontado com a opção de recorrentemente juntar som de exterior, sem filtragem, às ambiências, mesmo em planos interiores, informa que não quer dar ideia de claustrofobia. Por isso não vê problema em não seguir o que se passa na realidade do dia-a-dia, na qual um som de exterior chega dentro de uma casa muitas vezes atenuado, especialmente no que diz respeito a altas e médias frequências.

[39] Este conceito de "extensão" está exposto de forma assaz interessante num capítulo acerca do filme de Robert Bresson, *Un condamné à mort s'est échappé* (Chion, 2009).
[40] Em anexo, na lista organizada por Michel Chion (2012) é possível perceber que existem outros conceitos pertencentes às categorias espaciais e temporais.

O tempo é uma das realidades mais importantes numa narrativa, mais ainda no cinema que, como o teatro ou a música, se desenrola temporalmente (e, muitas vezes, narra outro tempo, o da história). Muitos elementos temporais a que Gérard Genette (1983) alude, são sobremaneira importantes na realização, montagem (característica exclusiva do cinema) e na sonorização. Conceitos como ordem, duração, velocidade e frequência podem ter importantes elementos sonoros a eles aliados para a delineação da respetiva perceção e leitura. Como exemplo, em *Um Filme Falado* (2003), de Manoel de Oliveira, vai aparecendo recorrentemente a imagem aproximada da proa do navio de cruzeiro cortando as águas do Mediterrâneo, com o som síncrono condizente. É uma espécie de refrão (visual e sonoro), que na primeira parte do filme vai reaparecendo, simbolizando variados períodos de tempo, para as elipses que assinala. São uma imagem "familiar" e som de igual carácter, como levando ao extremo um dos elementos que segundo Sharff (1982) devem compor a "sintaxe" de um filme. Esse recorrente plano marca, de igual forma, as diferentes etapas que conduzirão à "revelação final", outro elemento essencial num filme, segundo Sharff.

Esta "revelação" a que Sharff alude tem especial razão de ser numa cadeia de eventos, com relações de causa efeito, com uma noção de enredo clássica, operacionalizando todos os cinco códigos[41] que Roland Barthes (1990) atribui à narrativa (sendo esta revelação regida pelo código "hermenêutico"). Ora muito do que é apresentado no mencionado filme de Oliveira contraria todas estas expectativas clássicas, sendo um dos elementos sonoros, o diálogo, muitíssimo destacado. Não é um diálogo que mostra como é a personagem, nem um diálogo que se centra em ações que o justificam, mas um diálogo que serve de veículo a um pensamento sobre a história da nossa cultura e sobre o futuro da humanidade, originado no narrador implícito. Este narrador, a que preferiremos, como alguns autores, chamar "instância narrativa" – valorizando o papel da equipa e não só o do realizador – elimina a intriga, mas adiciona um nível de comunicação ao filme. Um "certo número de procedimentos" (em cinema) é escolhido (Aumont et al. 2000), a história é narrada e voltamos, com a ajuda da linguagem falada neste filme de Oliveira, àquela instância criativa que possui determinadas preocupações – que estão além dos sempre presentes "forma" e "conteúdo", que habitualmente se entrelaçam na já referida dupla temporalidade. Bordwell e Thompson (1997), também a respeito do tempo, lembram o quanto o som pode ser importante para a manipulação da passagem pelo momento presente, lembrança do passado ou premonição de um futuro da(s) história(s) narrada(s).

Cremos que o som, nas suas distintas componentes, pode operar de forma significativa em todos estes níveis mencionados e procurámos estar atentos a todas as manifestações nesse sentido, ao longo dos filmes assistidos e analisados. O espectador tanto pode desfrutar de um "discurso que se disfarça de história" (o filme de ficção, que tenta fazer crer que a instância narrativa não existe), como dos meios colocados ao dispor do enunciado cinematográfico

[41] Os cinco códigos propostos por Barthes para a análise de uma narrativa são o proiarético, o hermenêutico, o semântico, o cultural e o simbólico.

(Aumont et al., 2000). Elementos adicionais, descritos por Gérard Genette, como Modo, Perspetiva, Focalização, Voz e Nível foram acolhidos nas nossas preocupações analíticas, na senda de averiguar quais estratégias sonoras se movem no sentido de os demarcar. Como destaca Genette, há dois modos de pensar a narrativa, herdeiros da "narratologia temática" (que estuda os elementos da história) e da narratologia modal, ou da expressão (que estuda os modos de expressão). O som num filme pode fluir muito rapidamente de entre estas duas realidades (do conteúdo e da expressão) e chegar a gravar um pensamento autoral importante nesse domínio. Pode, igualmente, levar a operar modos de construção da narrativa, em aspetos como o ponto de escuta, narração homodiegética ou o interior dos personagens, que são exclusivos desta arte.

5.2.1. Som e Narrativa no Cinema Português Atual

O modo como o som é trabalhado pode estar mais ou menos relacionado com a história, mais ou menos relacionado com o discurso. Conteúdo e forma (usando outros termos) relacionam-se de modos variáveis e tocam-se ora mais ora menos. Para além da operacionalidade da eventual existência de forte distinção entre uma realidade do filme *versus* realidade (fictícia) da história, Michel Chion atribui um papel importante ao par som diegético / som não diegético, com possibilidades comunicativas que são características neste modo de enunciar que é o cinema. Uma "mesma" história, em cinema, pode ser contada de inúmeras maneiras. A "tessitura do discurso fílmico" nasce de "escolhas formais articuladas" que, para além de criarem um "lugar de autor" específico, "*autorizam* certos modos de visibilidade" (Silva, 2013) e sonoridade. Estes modos, escolhidos por uma visão subjetiva específica, tornam assim a história única e irrepetível pois outros discursos operacionalizarão outro tipo de relações e significados distintos, emergentes com a diegese.

A Narratologia desenvolveu desde cedo uma listagem de vários elementos que compõem uma narrativa: tempo, espaço, modo, voz, actantes, descrição, entre muitos outros. Importa averiguar como cada realizador usa o som para mostrar esses elementos e tentar perceber qual o seu objetivo. Um exemplo de preocupação com o trabalho sonoro em torno de um personagem (principal) existe no filme *A Esperança Está Onde Menos Se Espera* (2009), ao qual já se fez alusão. O que parecia um tratamento "*flat*" dos personagens – algo comum, segundo Jorge de Silva Melo, na nossa cultura (também na fílmica) – ganha um impulso importante graças ao som. Do adolescente da história, que (tipicamente) usa fones em muitas situações, não chega nenhum som musical ao espectador. Apenas num momento relevante sai som do seu sistema portátil, via fones, que nós como espectadores ouvimos. Isto acontece quando ele finalmente se integra num grupo de amigos, de raça negra, cuja música é claramente distinta daquela que o adolescente ouviria, enquanto branco oriundo de família rica. O impacto da existência de música reforça os laços de integração, mas também assinala a vontade de agir que nasce dentro do personagem. Uma situação semelhante, quanto à existência de uma música que serve para construir um significante para uma determinada

personagem, existe em *Photo*. Curiosamente transita-se de um significante de personagem mais exótica (um português que ouve música árabe, por ter morado no médio oriente), para um de personagem – a mesma – portuguesa mais banal (que a nosso ver, pela audição de música portuguesa e utilização de outros recursos, perde relevância na história).

Alguns realizadores, como Cláudia Varejão (2011), dirão "não me interessa a narrativa". Nestes casos muitas das escolhas para o sonoro são parte do modo de apresentar e são pouco ou nada analisáveis num contexto de criação de significantes ou significados que se possam relacionar com uma diegese específica. Haverá, no entanto, muitos modos de pensar aquelas escolhas, que nos importa perceber através do nosso trabalho analítico de filmes deste tipo de autores. Em qualquer um dos casos – filmes narrativos ou anti-narrativos –, tentámos conferir que influências os realizadores sentem ou se eventualmente a responsabilidade por certas escolhas sonoras são da sua autoria, ou com relevante peso na decisão. Verificámos que isso é variável consoante os casos. E também percebemos que há um pensamento em torno do som logo na construção dos guiões que é circunscrito a poucos casos. Nestes confirma-se uma série de atenções ao som e questões ligadas ao posicionamento estético, que é transversal a todos os momentos do filme.

Alguns cineastas ou alguns responsáveis pelo som partilharão a perspetiva Deleuziana de que o cinema não é "nem uma janela nem um quadro, o cinema é movimento inserido numa mónada, caos numa tela" (Deleuze, 1994, citado por Andrew, 2010: 84) e apostarão em dar ao espectador uma experiência para vivenciar, mais do que um "texto" para ser entendido, através de alguns ou vários recursos intrínsecos à arte cinematográfica (revelados como tal). No entanto, muitos exemplos de destaque do som no cinema relacionam-se com a diegese. Por exemplo, Margarida Gil valoriza o som acusmático[42] de fonte diegética, a "extensão" a que Michel Chion alude. João Botelho destaca momentos em que a voz, a palavra, domina sobre os restantes elementos sonoros, que nalguns momentos quase desaparecem (Mendes et al., 2012). O tipo de som notoriamente mais associado ao mundo exterior à trama, não diegético, é a música, sendo vários os realizadores que a chegam a usar de forma muito presente e por vezes de forma muito eclética. Pedro Costa, para *Ne change rien*, usa música do compositor do séc. XIX Jacques Offenbach e Rock, em momentos musicais que ocupam 80% do filme.

Vários tipos de sons, diegéticos e não diegéticos, por vezes acusmáticos, ocupam um terreno a que podemos chamar "banda sonora", mas que raramente se sente como uma entidade inequivocamente una. Chion assiduamente escreve acerca da sua rejeição deste conceito global de banda sonora, por considerar que mais rapidamente existem relações fortes entre certas componentes sonoras e as imagens dos filmes do que reciprocamente entre a globalidade dos componentes sonoros. O som para cinema normalmente estabelece uma hierarquia, na qual o diálogo está em primeiro lugar, numa cadeia de possibilidades de figura-fundo potencialmente distintas daquelas associadas à imagem (Buhler, Neumeyer e Deemer, 2010). O cinema é habitualmente "verbocêntrico" (Chion, 1990). E não será a palavra um dos

[42] Do qual não vemos a fonte.

sons de destaque, ainda maior, no cinema português? Regina Guimarães, comparando com o cinema americano, ouve no cinema português palavras mais pesadas e mais densas, capazes de atribuir ao silêncio outra importância (Mendes et al., 2012). Outras vezes, em filmes portugueses, vozes agradáveis, claramente articuladas, conseguem formar um "concerto" com as outras vozes presentes no diálogo, tendo um carácter de "prenda quase suficiente, independente do sentido abstrato da palavra" (Claudel, 1955, citado por Grilo, 2006).

São abundantes os filmes de produção nacional que abordam adolescências problemáticas ou outros aspetos sociais, eventualmente contextualizados pela cidade de Lisboa (Bello, 2009). Haverá opções na abordagem ao som mais úteis a esta temática? Será, por exemplo, o recurso a uma não sincronia entre som e imagem, como faz Teresa Villaverde no seu filme os *Mutantes* (1998) um recurso que outros realizadores portugueses procurem, ou mesmo a própria Villaverde repetirá, sempre que seja (tematicamente) oportuno? Ou será que "a marca de variedade e originalidade que se afigura como predominante na produção cinematográfica feita em Portugal" (Bello, 2009) possui contornos de experimentalismo ao nível do som, que trata cada obra de uma forma nova, ainda que eventualmente conectada a outras tematicamente equiparáveis? Até que ponto outros filmes, estrangeiros, influenciam, no modo de trabalhar o som nos filmes portugueses? Muitas questões se podem colocar acerca das opções sonoras presentes nos filmes. Algumas são suportadas por modos de encarar os filmes, como por exemplo a "tendência mais irreverente do "realismo" radical dos anos 90 e inícios do século XXI" (Bello, 2009), que condicionam as opções sonoras. Não faz sentido, por exemplo, um acompanhamento musical orquestral num filme como *Os Mutantes*; nem mesmo sequer existe qualquer música em certos momentos de clímax narrativo, nesse filme.

Salienta Maria do Rosário Bello (2009) o quão difícil é a tarefa de se falar num cinema português, mesmo encontrando algumas tendências, como a supramencionada temática, que por momentos parecem aproximar os realizadores. Objetivamente, diferentes *backgrounds* constroem diferentes modos de produção e realização. Daniel Ribas (2011) faz notar as diferenças existentes entre jovens realizadores que terminam os seus estudos e se dedicam de seguida a curtas metragens, antes de passarem às longas metragens (exemplifica com Miguel Gomes e Sandro Aguilar), por um lado; por outro, aqueles autores que tiveram experiências prévias na realização profissional de publicidade (como Marco Martins, Tiago Guedes, Frederico Serra). Não se concentra em aspetos sonoros mas estes serão condicionados pelo percurso de cada um.

Quando indagada por Vanessa Sousa Dias, a realizadora Margarida Gil diz que tem uma participação "total" na banda sonora dos seus filmes, até porque vem de uma família musical, informa (Mendes et al., 2012). Curiosamente, comenta que "compensa ir lá fora" trabalhar o som, algo que confirma graus de exigência e atenção importantes de sua parte. Mas, ao mesmo tempo, poderá mostrar uma menor vontade de travar conhecimento com novos talentos para o som existentes em Portugal. No mesmo conjunto de entrevistas, Edgar Pera, afirma ser ele próprio a trabalhar em Pós-Produção pequenos efeitos sonoros como "reverberações, ecos, delays". Já Bruno de Almeida acha-se "cru" em relação ao som e considera que tem tido mau

som nos seus filmes, pela sua própria falta de empenho nessa área, contrariamente a outras. Joaquim Sapinho admite que "às vezes não há ninguém no som, foi alguém que foi buscar o actor que também faz o som" (Mendes et al., 2012). Encontramos aqui um caso oposto àquele mencionado inicialmente, que assentava numa cadeia de criação do som, longa e dedicada. É porventura intenção de alguns realizadores apostar num carácter (mais) documental nos seus filmes, pelo que certos cargos relacionados com o som serão dispensáveis, ao contrário do que acontece noutros contextos. É de notar que mesmo com menos recursos, podem surgir ideias criativas originais e esteticamente arrojadas. Basta lembrar que o som "dá e cria" sentidos, nem que seja pela "própria diferença com aquilo que se vê" (Chion, 1990).

Como mencionado antes, as decisões relativas ao som não merecem normalmente tanta atenção, comparativamente com as decisões ligadas à imagem. Uma importante consideração referente ao som diz respeito a como este se relaciona com a imagem, sendo habituais os termos contraponto ou paralelismo para categorizar o modo como ambos se relacionam. Muitas análises fílmicas focam-se no conteúdo, em aspetos ligados à história e às temáticas exploradas, negligenciando a forma como são apresentadas. Muitas temáticas são transversais a distintos realizadores, que as apresentam de formas variadas, nomeadamente nos modos de apresentar o som. O modo de pensar acerca dos sons nos filmes varia consoante nos foquemos em aspetos tão variados e distintos como a simultaneidade ou a temporalidade, ou como a espacialidade e a narração, por exemplo.

Bordwell & Thompson elencam uma série de questões pertinentes para a análise de sons em filmes. A primeira questão relaciona-se com a densidade sonora e com o modo como os sons se sobrepõem ou como se relacionam timbricamente. A segunda questão visa procurar aspetos rítmicos no som e verificar como eles se relacionam com a imagem. A terceira questão visa averiguar acerca da fidelidade do som à eventual fonte sonora. A quarta questão visa levar a perceber qual é a origem de um som, se eventualmente está fora de campo, ou se até vem de um local exterior à história (não diegético, portanto). A quinta questão procura estabelecer o momento temporal a que um som pertence. Se é do momento presente da imagem ou de um outro tempo (anterior ou posterior). A penúltima questão tenta relacionar estruturas sonoras com a estrutura global de um filme. A última questão relaciona-se com os propósitos desejados pela manipulação do som ao longo de um filme.

Distintos filmes apresentam variáveis sentidos narrativos, ora de maneira mais tradicional ora de maneira mais contrária ao tradicional. O duplo aspeto temporal de um filme - tempo da história, tempo do discurso – encontra no som um elemento esclarecedor, muitas vezes. É pelo som que entendemos um flashback ou as memórias de um personagem, que escutamos, por exemplo. O som pode ser um importante fator de delineação de espaços da diegese. Podemos escutar o espaço que vemos, espaços contíguos ou espaços distantes. Também é pelo som que recebemos, inúmeras vezes, a noção de um espaço não diegético, um local que não é o da história, que se relaciona com o discurso cinematográfico. O modo como esse espaço é dado a ouvir dá-nos uma sensação de abertura ou, pelo contrário, de fechamento,

que pode ser condizente com o modo como os personagens se sintam. O modo como é apresentado no cinema, pode-nos levar a sentir dentro daquele mundo que é o da diegese.

O cinema português apresenta uma variedade de resultados, com a existência de realizadores muito distintos entre si. A temática das adolescências problemáticas, assim como a apresentação da sociedade lisboeta une variados filmes, que pelos modos de contar são contrastantes. Os recursos sonoros são variados, mas a presença e o peso dos diálogos em variados filmes nacionais são notórios. São capazes, por vezes, de fazer esconder outros elementos sonoros.

5.3. Som e diegese

O termo "diegese"[43] (juntamente com o adjetivo diegético e o advérbio diegeticamente) foi aproveitado em 1950 por Anne Souriau, no seio de um grupo de investigadores em estética do Institut de Filmologie de l'Université de Paris, com o intuito de descrever o mundo (espaço, tempo e protagonistas) retratado num filme ou noutra obra de arte (Souriau, 1990). Até a essa data muitas vezes, segundo Étienne Souriau, se tivera que recorrer a perífrases para o efeito de descrição do "universo da obra" (Souriau, 1990: 581). Veio, assim, a ficar facilitada a análise fílmica e, para todos os efeitos, de qualquer obra de arte. Embora não seja dado ao conceito diegese o uso que fora o originalmente estabelecido por Aristóteles e Platão (Winters, 2010), é este o critério que os estudos fílmicos viriam a consolidar:

> "Académicos requisitaram o termo 'diegético' da teoria literária para se referirem ao mundo da narrativa, mundo da tela ou mundo do filme. Consequentemente, 'não diegético' diz respeito ao nível da narração: narração em voz-*over* é não diegética – assim como a música de realce" (Buhler, Neumeyer e Deemer, 2010: 66)

Deixando por agora alguns casos ambíguos ou mais particulares, a um nível mais básico, o som diegético diz respeito "a tudo o que consegue ser ouvido pelos personagens no filme". Por contraste, o som não diegético "não consegue ser ouvido pelos personagens". Estas duas categorias têm como base uma compartimentação bem definida relativamente ao seu espaço de intervenção. A música não diegética (que em conversas é tida muitas vezes como a "banda sonora do filme"), por exemplo, não é entendida como algo que possa ser escutado pelos personagens de um filme. Casos há em que os filmes jogam com o "desrespeito" por esta compartimentação entre o que é do lado do mundo mostrado e o que é pertencente ao modo como tudo é contado. Em aulas, tem sido habitual mostrarmos um excerto do filme *Rango*, onde curiosamente alguns músicos (mochos), de entre os muitos que compõem a orquestra (não diegética) estão presentes ao longo de todo o filme. Num momento em que vai iniciar-se uma

[43] O termo *diégèse* deriva do grego, sendo o seu uso, em francês, autorreferenciado como original pelos Souriau (pai e filha).

cavalgada e a música correspondente deveria começar, isto não acontece. O personagem principal dirige-se caricatamente aos quatro mochos músicos, explicando que é "neste momento" que a música devia intervir, soando de seguida um conjunto instrumental bem superior em número aos quatro mochos intervenientes diegeticamente e que nalguns momentos são dados a ver. Todo o restante contingente instrumental nunca chega a ser visto, aliando-se à habitual perceção de como uma música não diegética se comporta, dentro de um espírito de cavalgada empático[44] com a cena.

Um questionamento importante que o espectador se coloca enquanto assiste a um filme é acerca da localização dos sons. É claro para ele, a maior parte das vezes, de onde provêm os sons, identificando se a fonte é diegética ou não. Este processo remonta historicamente aos teatros de ópera do período romântico, sendo comum a distinção entre "sons de cena" e "sons de fosso". Michel Chion, por exemplo, tende a usar os termos "música de fosso" e "música de cena" para aquilo a que iremos continuar a chamar, como muitos autores, música não diegética e música diegética, respetivamente. No exemplo do filme *Rango* como que se evocam os tempos do cinema mudo em que porventura alguém chamaria a atenção dos músicos que acompanhavam o filme, para o facto de terem falhado alguma entrada. Nesses momentos, o espectador ficaria menos focado na diegese e distrair-se-ia com o aparato cinematográfico vocacionado para o acompanhamento musical da cena.

Cabe ao autor da obra, nomeadamente de um filme, a escolha de quais elementos da diegese surgem. No que diz respeito ao som isto pode ser feito em colaboração com ou delegando no montador ou misturador do som para o filme algumas decisões. Estas incidem muito no que é expectável ouvir-se, em função das fontes sonoras que estão visíveis, mas também do que se suponha existir fora-de-campo. Devemos lembrar que a diegese não se esgota no que está visível e há muitos filmes que se lembram disto claramente. A questão da perspetiva sonora – desde onde escutamos os sons – é fundamental para o modo como a diegese nos é revelada e de como a entendemos. É também um aspeto relevante determinado por decisões que devemos valorizar e analisar. Ligado a um outro aspeto determinante nas opções de construção de um filme, que é a ordem pela qual se apresentam os acontecimentos, o som pode igualmente ser determinante e chegar a manifestar-se de maneira a ilustrar tempos diegéticos que não sejam os mostrados.

Angel Rodriguez Bravo identifica "algumas situações reais de comunicação audiovisual" (Bravo, 1998: 210), nas quais o som levanta questões - que resultam de decisões do autor implícito – a que o espectador tem que responder, através da análise dos elementos em jogo (visuais e sonoros). Segundo este autor, as inúmeras combinações entre som e imagem (com as suas distintas facetas) que formam a linguagem audiovisual, não obedecem a critérios arbitrários. Não é uma linguagem estruturada "a partir de códigos culturais que seja imprescindível aprender". Requerem, no entanto, um raciocínio cujo "fundamento, a sua base essencial é naturalista" (Ibidem: 214). E o mais natural e óbvio consiste em assumir que "as

[44] Sobre o termo empático se falará mais aprofundadamente depois, como uma das hipóteses de efeito para a música não diegética (habitualmente).

pessoas e coisas retratadas no ecrã simplesmente produzem um barulho adequado" (Bordwell & Thompson, 1997: 181). Voltando a Bravo, ele exemplifica com três questões que são do género daquelas a que o espectador tem que responder rapidamente:

> " - Qual é o sentido de uma voz quando sai de uma cara que não move os lábios enquanto soa, ainda, uma música de fundo?
>
> - Como interpretamos um forte tic-tac de relógio quando sai de um espaço no qual não aparece nenhum relógio?
>
> - Como entendemos que soe com muita intensidade a conversação de duas pessoas que estão demasiado distantes para ser possível ouvi-las?" (Bravo, 1998: 210)

Todas as questões fazem sentido pois contrariam a tendência naturalista de ouvir o que vemos e de ouvirmos segundo uma perspetiva que tem em conta as distâncias face a uma fonte sonora que se espera ser existente. Todas as situações descritas encaixam dentro da possibilidade de o som conferir um "valor acrescentado" à imagem (Chion, 1990: 8). Este acrescento manifesta o quanto o som não é simplesmente uma redundância e que sempre colabora na criação de um sentido quer "seja por si só, quer seja pela sua diferença face ao que é visto" (Ibidem: 9).

5.3.1. As três fronteiras

O nome deste subcapítulo é inteiramente derivado de um capítulo da autoria de Michel Chion, onde ele divide em três grupos os sons existentes num filme. Chion chama-lhes sons *in*, sons fora-de-campo e sons *off* (Chion, 2009: 250). Por conveniência e por hábito manteremos estas nomenclaturas. Percebemos, no entanto, a pertinência existente na proposta de Gardies (2008), que prefere chamar *over*, em vez de *off*, aos sons não diegéticos[45]. Habitualmente estes três grupos estão separados por fronteiras rigorosas, sendo comum não se duvidar a que grupo pertencem os sons que escutamos num filme. Se observamos um ator que fala, a sua voz está obviamente *in*. Quando ele por exemplo se afasta para uma outra divisão mas a câmara não o segue, continuando a falar, estamos já a ouvir uma voz que se encontra fora-de-campo. O termo fora-de-campo tem claramente base num critério visual, está estabelecido como aquilo que não é visível. Este critério é determinante para a compreensão do termo e salienta uma das grandes diferenças entre a visão e a audição. Esta abrange 360º em seu redor, enquanto aquela obedece a uma escolha relativamente à direção para onde olhamos (ou para onde a câmara vira). Se pensássemos no que está fora de um campo auditivo, pensaríamos em todas as frequências que não ouvimos (abaixo dos 16Hz, ou infrassons; acima dos 20000[46] Hz, ou ultrassons) ou todos os sons que não têm suficiente intensidade para serem

[45] Esta proposta, que não seguiremos, tem como base a tentativa de evitar a confusão do termo anglófono *off-screen*, que diz respeito ao fora de campo.

[46] Este valor vai descendo com a idade. De forma mais acentuada se o ouvido estiver exposto a sons intensos.

sentidos, por serem de facto muito ténues (eventualmente mascarados por outros) ou devido à fonte sonora estar muito distante.

Se para o caso dos sons *in* e fora-de-campo estamos a considerar sons diegéticos, para o caso dos sons *off* (ou *over* para alguns autores) estamos do lado oposto, dos sons não diegéticos. Os sons *off* são sons cuja fonte sonora não esperamos nunca ver, demarcando uma grande fronteira entre categorias de sons. Dentro deste modo de pensamento, os sons *in* e os sons fora-de-campo estão dentro de todos os sons cuja fonte sonora é expectável que venhamos a ver. É certo que muitos filmes recorrem a estratégias que fazem esconder ou adiar a visualização de uma fonte sonora. Isto será aprofundado mais à frente, mas importa referir que no âmbito de um outro modo de pensamento, que considera os sons ditos acusmáticos – cuja fonte sonora não está visível – os sons *in* já se encontram sós, enquanto podemos agrupar os sons fora-de-campo com os sons *off*. Não podemos esquecer que muitos sons diegéticos num filme, ora estão *in* ora estão fora-de-campo em função de decisões de filmagem e de montagem. É a imagem e a narrativa, nestas situações, que dita a colocação dos sons de um dos lados da fronteira existente entre os sons *in* e os sons fora de campo. Esta fronteira não ganha peso, quando simplesmente temos opções de outra ordem que não aquelas que são ditadas por escolhas especificamente centradas no som. Concordamos com a opinião de Chion quando diz que

> "é possível caracterizar certas obras ou estilos de realização pelo modo como eles distribuem sons entre estas três zonas - talvez evitando uma delas inteiramente, ou vagueando entre todas as três, ou então habitando as fronteiras equívocas entre zonas." (Chion, 2009: 250)

Nas entrevistas realizadas fomos constatando como certos realizadores eram mencionados relativamente às opções sonoras, sendo o caso de Sandro Aguilar, para além de muito *sui generis* na abordagem que faz ao som, muito óbvio no modo como estas três zonas (*in*, fora-de-campo e *off*) contribuíam para uma sonoridade atmosférica e quase musical. O tratamento da "banda sonora" – englobando as três zonas - como um contínuo sonoro orgânico, "musical" aproxima-se do conceito de "partition sonore" (partitura sonora) que Michel Fano descreve e desenvolve nalguns trabalhos como compositor para filmes[47]. Para Fano "tudo o que se ouve num filme participa num contínuo sonoro de espessura semântica variável" (Fano, 1975: 11). O valor semântico máximo será encontrado num filme, seguramente, nas palavras ouvidas. Mas, mesmo nesta categoria de sons, Sandro Aguilar concorda que "muitas vezes os diálogos nos [seus] filmes são ruído, como qualquer outra coisa"[48] (Apêndice 1). Limita, nessas cenas, o

[47] Nomeadamente nas colaborações com o cineasta e escritor Allain Robbe-Grillet, um dos fundadores do novo romance. O termo compositor deve ser aqui entendido de uma forma alargada, com a possibilidade de se fazer música com diferentes "objetos sonoros".

[48] A maneira "musical" de ouvir a globalidade de uma banda sonora é partilhada por profissionais ligados ao som para cinema, como por exemplo Miguel Martins, que misturou o som nalguns filmes de Sandro Aguilar. Numa entrevista recente emprega facilmente a palavra "música" para todos os sons que está a considerar na mistura final.

relacionamento mais direto entre o que vemos e o que ouvimos, estando mais focado na construção de atmosferas sonoras que podem nem corresponder ao que vemos.

Nos modos mais convencionais de apresentar as narrativas cinematográficas é comum haver uma fronteira bastante estanque entre as três zonas que viemos mencionando. Importa salientar o papel "magnetizante" que a imagem vai tendo, habitualmente, relativamente aos sons que escutamos. Chion descreve a magnetização espacial como um "fenómeno psicofisiológico reflexivo universal, que funciona mais eficazmente quando os sons estão sincronizados com as imagens" (Chion, 2009: 248). Este fenómeno é indispensável para nos fazer crer que sons que não se movem de um lado para o outro provêm sempre das fontes visuais que, essas sim, se movem no ecrã, chegando por vezes a sair do enquadramento. Como referido anteriormente, logo desde as primeiras décadas do cinema sonoro se percebeu que resultava confuso tentar fazer soar sons a movimentar-se de forma similar às imagens. E, certamente, ninguém sente a falta desse movimento pois o sincronismo com a imagem – principal fator de localização da fonte sonora – faz-nos sentir a totalidade, visual e sonora, integralmente constituída.

Voltemos às questões colocadas por Angel Bravo. Relativamente à primeira questão, é certo que muitos filmes fazem ouvir os pensamentos dos personagens. E é com bastante rapidez que depreendemos que, se vemos a face completa do personagem e os seus lábios não mexem, as frases que ouvimos só podem ser fruto do seu pensamento - sendo eventualmente alguma recordação de momentos mais ou menos distanciados temporalmente. Segundo Chion, os sons internos dividem-se entre objetivos e subjetivos. São os sons correspondentes ao interior "tanto físico como mental de uma personagem" (Chion, 1990: 67). Embora sejam sons claramente diegéticos, os sons internos "dividem os grupos *in* e fora-de-campo, já que a fonte, escondida na cabeça ou no corpo de uma personagem, está, em simultâneo, visível e escondida" (Gardies, 2008: 51). Um exemplo está presente no filme *Os Sorrisos do Destino*. Em determinado momento do filme, marido (Carlos), amante (Manuel) e esposa (Ada) caminham afastando-se da câmara e escutamos o que pensam uns acerca dos outros e da situação em que se encontram. É pelo reconhecimento de cada uma das vozes que associamos esses sons ao campo visual observado, mesmo que não se visualizem lábios a mexer, não permitindo que a interpretação da zona de proveniência dos sons os coloque para lá da fronteira entre diegético e não diegético. Nem sejam enquadrados no fora-de-campo.

Anteriormente, no mesmo filme, tínhamos ouvido os sons do pensamento de Ada, de uma forma não convencional. É comum estes sons de pensamento serem desprovidos de características de espaços específicos, uma vez que tendem a ser bem captados em locais ideais, como estúdios bem preparados acusticamente. Nesse instante em que ouvimos Ada, temos a sensação de a sua voz estar a ser proferida naquele mesmo local, o que resulta estranho. Trata-se, assim, de uma voz que transmite a "assinatura espacial" (Altman, 1992) daquela divisão específica, o que não é expectável. O espectador costuma esperar que o som tenha esta "assinatura espacial" para casos de sons diegéticos claramente situados *in* ou fora-de-campo. Um caso particular, no entanto, consiste no trabalho de captação de diálogos que

muitas vezes é realizado em sessões conhecidas como ADR, internacionalmente. A dobragem (que é o termo português), recorrente especialmente em grandes produções ou em filmes animados, tende a manter a voz dos diálogos com a qualidade característica dos estúdios, reforçando a perceção e o foco no texto que é proferido. É também com esta qualidade que é comum encontrarmos o som de pensamentos, tendencialmente.

Um caso particularmente rico em sonoridades internas, que desafia a fronteira entre os *in* e foras-de-campo mais convencionais, também mais abaixo referido para ilustrar um outro conceito, é o de uma cena que se passa dentro do elevador, no filme *Cavalo Dinheiro* (2014). O personagem Ventura ouve uma série de vozes, quase sempre entendidas como memórias, assim como a suposta voz, interna, de um soldado imóvel a seu lado. Este soldado como que consegue fazer visualizar algumas ideias a que este diálogo entre diferentes personalidades interiores alude. A dada altura há um forte som de órgão, retirado de uma obra do compositor Olivier Messiaen, com toda a qualidade e característica de ser não diegética. Quando em seguida Ventura coloca as mãos em posição de defesa e o soldado, agachado, coloca as mãos no capacete dão a impressão de estarem a escutar esse som no seu interior. É como se fosse mais uma memória, imponente, a juntar às memórias anteriores de vozes. A fronteira entre possível órgão não diegético e possível órgão que soa internamente - causado aparentemente pelo estado mental do personagem – não é propriamente estanque.

Na categoria de sons internos objetivos encontramos sons que percebemos como universalmente possíveis em cada ser humano, como sejam o bater de coração ou certos ruídos abdominais. Também se enquadram nesta categoria os sons que se passem a escutar de determinada forma por influência de perturbação no aparelho auditivo do personagem, estando nós a ouvir como eles ouvem e de forma semelhante ao modo como ouviríamos internamente os sons que nos chegam. Foi mencionado já o exemplo do filme *Alice* (2005), no qual a mãe sai da piscina com água nos ouvidos. Como que estamos no interior do personagem, a escutar de forma abafada pela água os sons que nos chegam aos ouvidos, até ao momento em que ela sopra e toda a redução sonora desaparece. É como se estivéssemos por momentos do lado de lá da fronteira entre o diegético e o não diegético – de facto, na realidade estamos sempre fora da diegese de qualquer filme a que assistamos – a sentir (os sons) como a personagem sente.

5.3.2. Porosidades (esbatimentos das fronteiras)

Pode-se dizer que é normalmente fácil distinguir quais sons são *in*, que outros estão fora-de-campo e quais são *off*, num filme. Existem, assim, fronteiras bem delineadas a demarcar a separação entre as três zonas de proveniência dos sons. Há casos em que as fronteiras estão mais esbatidas, ou de realizadores que isto procuram variadas vezes. Claramente, nos casos em que se trabalha a banda sonora como a "partition sonore" referida por Fano, a articulação "musical" entre diferentes elementos das três zonas só é possível porque existe uma "porosidade" (Chion, 2012) nas fronteiras mencionadas. Características comuns aos sons, tanto ao nível da respetiva morfologia como da respetiva dinâmica, são

capazes de reforçar uma interação entre os sons das três proveniências. Como mencionado atrás, os sons internos desafiam um pouco a perceção dos sons como *in*, pois a causa do som não está claramente visível. Mas também não está fora-de-campo no sentido habitual do termo, que prevê sons cuja proveniência está eventualmente acima ou abaixo do enquadramento, eventualmente à esquerda ou à direita.

Por vezes existe uma ambiguidade relativamente a certos sons para os quais não há a certeza de serem diegéticos ou não diegéticos. Muitas vezes isto opera-se ao nível da música que é colocada numa cena, tendo a característica de música "ambidiegética", segundo Morris (2004). Esta ambiguidade gera-se porque existe a porosidade na fronteira que separa os sons diegéticos dos não diegéticos. Um caso típico da existência desta porosidade, operando ao nível da música ambidiegética, consiste em visualizarmos e ouvirmos um músico que é acompanhado por outros instrumentos claramente inexistentes no cenário em questão. Um exemplo foi mencionado para o filme *Rango*, mais atrás. Um outro exemplo, agora uma produção portuguesa – embora o título não o sugira – existe no filme *Second Life* (2009). A um pianista que toca na cena vão-se lhe juntando outros instrumentos, que claramente não estão ali. É normal que o som de piano traga consigo a assinatura espacial referente ao espaço da ação, o mesmo já não sendo expectável para os outros instrumentos. Também com carácter ambidiegético temos a música do bar de um hotel, no filme *Os Imortais* (2003), que depois acompanha os personagens mesmo quando eles já seguem na viatura. Ou em *Os Sorrisos do Destino*, quando Carlos coloca um Bolero a tocar temos a perceção muito nítida da música, com um estéreo claramente vincado, como se de uma música não diegética se tratasse. De facto, é diegética na sua essência, mas apenas porque o vimos ligar a música, não por causa das características dela. Esta não tem assinatura espacial (uma reverberação do local) nem menor número de frequências reproduzidas.

Vários exemplos de transição de música não diegética para diegética e vice-versa serão mencionados noutro capítulo. Mas podemos desde já generalizar dizendo que a música não diegética costuma soar com qualidade total (normalmente de estúdio), emitindo toda a gama de frequências audível. Por outro lado, a música diegética apresenta comumente uma menor quantidade de frequências, traz consigo a assinatura espacial do local onde ela ocorre e por vezes apresenta sons ligados ao manusear do instrumento. Michel Chion chama "índices materializantes" às "qualidades de um som que direcionam a nossa atenção para a natureza física da sua fonte, para o que se relacione com soprar, raspar, friccionar,..." (Chion, 2009: 244). No filme *Cinzento e Negro* (2015), por exemplo, ouvimos a dada altura uma guitarra, em som acusmático. Percebemos que o executante não é muito bom, precisamente através dos índices materializantes: pisa várias vezes os trastes, dando um som pouco preciso às notas; arranha e segura exageradamente as cordas; também é algo impreciso ritmicamente. Embora esta guitarra se ouça livre de "assinatura espacial" e com muita qualidade, é notório o seu carácter não diegético graças àqueles índices. Embora surja de forma acusmática, prevê-se que a qualquer momento se irá ver o protagonista que executa o instrumento, o que se verifica.

Um caso habitualmente muito claro de som não diegético é, para além da música, a voz de um narrador. Esta voz situa-se claramente do lado de lá da fronteira entre sons fora-de-campo (que em comum têm o aspeto de serem acusmáticos) e sons *off*, se se trata de um narrador heterodiegético. Este tipo de narrador é aquele que claramente não pertence ao mundo da história e dos personagens. Por vezes existe um narrador intradiegético, um personagem que vai narrando os eventos. Nem sempre é obvio que pertença à diegese, pelo menos num primeiro momento. Há, assim, em alguns casos um passar a fronteira entre possíveis sons *off* e sons fora-de-campo, quando se percebe de quem é a voz, por nos ser apresentado no ecrã. Em *A Passagem da Noite* (2003) o detetive que narra, na primeira pessoa, grande parte da história só se chega a ver aos 19 minutos de filme, num interrogatório ao personagem Gadelhas. Até aí, vai apresentando os personagens e os acontecimentos com uma elevada omnisciência, que costuma ser típica nos narradores heterodiegéticos. Um caso curioso de voz *off* surge no filme *Sinais de Serenidade por Coisas sem Sentido* (2012), logo ao início. Trata-se da voz de um menino que recita frases do lunário perpétuo, presente num livro do qual por vezes escutamos índices materializantes. Numa passagem rica em sons fora-de-campo, o som deste menino (juntamente com vários índices materializantes) parece ser de um outro local, outra eventual divisão do mesmo edifício, levando-nos a crer que se chegará a ver. Curiosamente pertence mesmo à zona dos sons *off*, algo que nos vamos apercebendo ao longo do filme, uma vez que o menino nunca se chega a ver.

Os musicais são um caso muito particular de filmes no qual a fronteira entre diegético e não diegético é muito porosa. De facto, o personagem (do lado diegético) canta – e por vezes dança – ao som de instrumentos que estão do lado de fora da diegese. No filme *Os Canibais* (1988), há situações destas, num estilo operático moderno. Mas também ocorrem momentos nos quais personagens e figurantes cantam *a cappela*, por exemplo a apresentar pessoas que chegam a um baile. Há neste filme, também, um violinista sempre presente, fazendo-nos visualizar quem cumpre funções que competem normalmente à música não diegética, como seja ajudar a fazer a ligação entre cenas ou espaços. Destacamos o filme *A Espada e a Rosa* (2010) por ter momentos caricatos, pontuais, cantados com acompanhamento não diegético. Um exemplo é o do coletor de impostos que bate à porta do personagem principal, reconhecendo que canta uma "triste canção", toda ela em rima cruzada.

5.3.3. Suspensão do som e escolhas sonoras

Uma das características do som é a intensidade. É referente à energia que emana da fonte sonora, sendo a sua emissão amplificada para poder passar numa sala de cinema. Neste processo, mais especificamente controlado de forma definitiva em mistura, há decisões tomadas para que mais ou menos energia se obtenha para cada um dos sons. Sendo o cinema, em variados contextos, vococêntrico, é normal que a voz seja tratada de forma a sobressair no meio dos outros sons. Como já referido, a voz é normalmente colocada ao centro, mesmo que os personagens se desloquem no enquadramento e a sua intensidade tende a ser ótima para a

sua compreensão total. É assim que obtemos resposta à pergunta de Angel Bravo relativa a porquê ouvimos "com muita intensidade a conversação de duas pessoas que estão demasiado distantes para ser possível ouvi-las" (Bravo, 1998: 210). Um exemplo aparentado surge no filme *98 Octanas* (2006), no qual vemos o carro desde cima, mas as vozes são claramente de interior. No filme também de Fernando Lopes *Os Sorrisos do Destino*, como já mencionado, há a cena do elevador que desce e continuamos a escutar as vozes como se fizéssemos parte do grupo que desce, embora se veja desde cima.

Há, da parte do espectador, a expectativa de ouvir os sons da ação. Quando há a falha de não existirem certos sons diegéticos, percebemos uma falha técnica ou então tentamos interpretar o que se passará. Qual o motivo para tal som não existir. Como diz Rudy,

> "uma imagem combinada com um som (...) sendo que nenhum deles faz corresponder expectativas cria uma metáfora e convida a uma procura individual por um significado, aos níveis físico, emotivo e psicológico (por esta ordem)" (Rudy, 2007: 1)

Relembramos um caso já referido antes, o exemplo que Vasco Pimentel dá de um filme em que tinha que "inventar" uma solução para uma cena com a atriz Ana Moreira a caminhar no meio das árvores. Reconhece que poderia colocar uma distorção nos passos, mas também que a simples opção de retirar passos já é algo com impacto. Todos esperamos, de facto, ouvir os passos. Sem eles, o espectador sente que "aquilo não tem materialidade". Pergunta-se a si mesmo se será um sonho ou se será ela a recordar, por exemplo. Um caso mais extremo é o da suspensão do som. Acontece habitualmente com os sons diegéticos e é claramente notório para o espectador, pois os sons que esperaria encontrar lhe são vedados. Um caso particular acontece no filme *André Valente* (2004), onde todos os sons ficam suspensos, exceto o da campainha da bicicleta – e o pedalar já não se ouve – onde segue o menino. Esta opção centra a nossa atenção na atividade em questão e foca o personagem que a executa, criando com a música de piano uma ligação para a cena seguinte.

No filme *A Esperança Está Onde Menos se Espera* (2009) há uma suspensão do som que não é constante, durante a cena em que é realizado o despejo da casa de Francisco, vão-se ouvindo alguns sons diegéticos. Aquela suspensão inicia-se num flashback que recua a um tempo em que Francisco brincava com o seu filho, ainda criança. A suspensão do som finaliza num momento em que o filho, já mais crescido, decide voltar a jogar futebol com o pai (que é treinador). Um outro caso, do filme *O Inquieto* (1º Volume das *Mil e Uma Noites*, 2015), diz respeito à cena intitulada "O Banho dos Magníficos" e é descrita por Vasco Pimentel na entrevista que está como apêndice da tese. Ele começa por referir que o som da praia "ficou uma estereofonia fantástica", um resultado apocalíptico. O realizador, segundo Vasco Pimentel, disse que aquele apocalítico é o "apocalíptico banal", formado "exclusivamente por sons que nós vemos serem produzidos". E disse, também, que iria fazer um apocalíptico de outra natureza. Juntamente com a "imagem que já é apocalíptica fazer uma terceira coisa que não existia". E isso consistiu em baixar o som diegético (da cena estéreo gravada) até

desaparecer, ficando um estranho e contínuo ruído de fundo, mais centrado em baixas e médias frequências. Este som não diegético é muito contido, contrastando com a grande algazarra visual, sendo assim muitíssimo notória a falta de som diegético. Este, antes de ser retirado, deixava perceber toques de búzios grandes, gritos[49] e sons de água, como mergulhos no mar.

Há outros casos em que é notória a falta de som referente às imagens que vemos. No filme *Transe* (2006), para o *slowmotion* que vemos de uma pequena festa, na qual um grupo toca música que é dançada por algumas pessoas, o som é claramente deslocado temporalmente. Já vemos a dança a decorrer (em *slowmotion*), mas ouvimos os passos, outros ruídos e, depois, o início propriamente dito da atuação da banda. Só nesse momento percebemos a eventual ligação desses sons com as imagens que já vínhamos visualizando. Vasco Pimentel descreve outras situações para *slowmotions* em filmes de Teresa Villaverde, nas quais as experiências realizadas até ao resultado final iam sendo analisadas por ambos. Ainda no filme *Transe*, há um tratamento especial dado ao *slowmotion* de uma árvore grande que cai. Segundo Pimentel fazia sentido que na imagem houvesse "aquele descolar em relação ao tempo normal". Mas para o som ser mais valorizado na lentidão da queda, pretenderam repor "alguma materialidade verosímil naquilo" (Pimentel, Apêndice 1). O som foi, então, trabalhado de forma a acreditar-se que "aquela árvore caiu mesmo tão lento como aquilo". A queda de uma árvore foi reconstruída a partir da queda de seis árvores, com múltiplas sucessões de barulhos que permitiram esticar o desenrolar da queda, de forma verosímil. Ainda segundo Pimentel consegue-se dar a sensação de surpresa quando há o embate no solo, pois aí o movimento de cada ramo, de cada folha é claramente em *slowmotion*, algo que vinha sendo contrariado, graças ao som. Já em *Os Mutantes*, causado por uma filmagem em *slowmotion*, Vasco Pimentel e Teresa Villaverde chegaram a um resultado que faz dessincronizar som e imagem. Na cena do parto vemos a personagem com muitas dores, aos gritos. Nunca ouvimos os gritos quando os vemos. O som descola-se temporalmente produzindo um inconfortável momento, difícil de assistir, pois todo o sofrimento e gritos parecem duplicados e irrealmente deslocados.

É óbvio que certos sons são esperados pelo espectador, mais forçosamente os sons diegéticos. Ou pela visualização das fontes sonoras presentes na cena ou pela assunção de que determinado local tem determinados sons, o espectador pode ficar defraudado ou procurar uma explicação perante uma eventual falta. Particularmente curioso é o caso do filme Tabu, onde as recordações de África são trabalhadas quase como um cinema "mudo". Isto no que diz respeito aos diálogos, que nunca estão presentes. Mas também outros sons estão ausentes das cenas. Por exemplo num momento em que lançam Gianluca Ventura para a piscina, não escutamos nada mais além do som ambiente de paisagem africana.

Certas escolhas dentro do plausível são particularmente cuidadas relativamente ao fora-de-campo. Um som não captado nos locais de rodagem pode ser adicionado em pós-produção com algum propósito específico. Em *Um Filme Falado* (2003), quando vemos um gato

[49] O banho dos magníficos é uma tradição de 1 de Janeiro, com o primeiro banho de mar, na praia da barra, em Ílhavo. Na cena ouvem-se os gritos por "Atita", grande impulsionador desta tradição, ainda vivo e presente na praia naquele ano em questão. E ouviam-se também outros gritos, no momento do banho no mar.

que olha atentamente para um periquito dentro de uma gaiola, ouvimos um cão a ladrar. É como se graças ao som se ampliasse a cadeia de predadores – presas, ao mesmo tempo que se lembra o cão preso a um barco no cais, anteriormente visualizado no filme. Em *Bunker*, como já mencionado, Sandro Aguilar escolheu um som de varejeira para complementar as imagens em que mexem na terra. Como Aguilar comenta, interessou-lhe tanto o signo como a textura. Visíveis ou não as suas fontes sonoras, muitos sons diegéticos são por vezes reforçados na sua intensidade, numa abordagem hiper-realista, que "nos força a sentir o pormenor" (Pinel, 2000).

Quando Bravo se refere ao *tic-tac* eventualmente existente numa cena, pensa na hipótese da sua colocação como som não diegético. Mas também pode ser empregue como som diegético, eventualmente realçado – numa abordagem hiper-realista – para acentuar a noção de espera, ou ansiedade, que algum personagem possa estar a sentir. Entramos aqui no que se pode considerar os "tópicos sonoros" – por analogia aos tópicos musicais[50]. São sons que permitem formular com rapidez um contexto específico, apelando à escuta referencial mencionada antes. O chiar de um pneu "sugere uma perseguição prestes a ser iniciada" (Buhler, Neumeyer e Deemer, 2010: 213), por exemplo. Também se poderá considerar o "eco de passos como signo de desespero existencial" (Ibidem: 214). Um outro caso muito referido é o do uso de som de grilos para nos oferecer uma paisagem noturna. Sendo tão convencional, até mesmo a sua ausência consegue ser significativa numa banda sonora de um filme. No filme *A Ilha dos Escravos*, ouve-se por vezes uma voz grave, não diegética, timbricamente associada a homem negro. Este som como que traz com ele uma força sobrenatural que apoiará as ambições dos escravos. Num dos momentos surge (não diegeticamente) logo após a frase "Atacando os brancos".

5.3.4. Som Diegético Abstrato

Uma opção importante no que diz respeito ao trabalho de som está relacionada com a necessidade de termos sons cuja fonte não existe no mundo real, ou sons que se querem recriar. Obviamente que o caso mais notório deste tipo de trabalho está na animação, onde as eventuais fontes sonoras, visíveis, são virtuais. É na animação que o trabalho de sonoplastia é mais exigente, na medida em que nunca existiu uma rodagem de onde se pudessem ser aproveitados quaisquer sons. É graças ao esforço de sincronizar sons e imagens que resultam credíveis inúmeras combinações mais ou menos previsíveis entre ambos. A síncrese, já mencionada anteriormente, é o fenómeno que, pelos atributos da síntese e do sincronismo, nos consegue fazer crer que o som de uma nave espacial, por exemplo, é aquele que ouvimos num filme. Claramente, a ficção científica é profícua no número de casos. E até mesmo o caso do som ouvido no espaço – algo só possível no cinema – nos mostra a capacidade da síncrese superar as restrições do real. Consideremos o som de uma nave que passa como um caso de som

[50] Uma música pode conter, por exemplo, o tópico pastoral, que consegue dar a sensação de campo. Como outro exemplo existe o tópico militar que consiste em musicalmente termos um índice ou símbolo de cena de guerra ou exército.

diegético abstrato (Rudy, 2007: 4). Abstraindo-nos - ou esquecendo – a realidade, o som da nave espacial é aquele. Aliás, neste caso nem só realmente existe aquela nave espacial, como nem mesmo é possível ouvir qualquer som no vácuo. De um modo credível, determinados sons são considerados "certos" para uma suposta fonte sonora, ou ação.

Um exemplo algumas vezes referenciado para falar de sons diegéticos abstratos existe nos filmes de ação, nos quais certos sons de movimentos, murros e pancadas são sonorizados de uma forma que não existe na realidade ou de uma forma mais exagerada. Conseguem também expressar maior violência, neste caso, do que se fosse simplesmente o som realista desses impactos. Com maior ou menor desejo de ser fiel ao som original ou de expressar com mais capacidade certos atributos à cena, temos o trabalho dos artistas *Foley*. Estes muitas vezes recorrem a objetos que são inclusivamente até bastante distintos daqueles que são visíveis na cena. Em certos casos de animação ou filmes menos realistas podemos mesmo ter sons que, se não fosse a exigência de sincronismo e a aceitação de um certo grau de plausibilidade (cinematográfica) atribuída pela síncrese, não consideraríamos como sendo "provenientes" daquele elemento visual que nos é dado. Rudy descreve o caso do "diálogo poético de sons *Foley*" (Rudy, 2007: 6) existente na cena inicial de *Mon Oncle* (1958). Aí, os sons de passos do Sr. Arpel são substituídos por sons que lembram a chávena de chá de onde está a beber, enquanto os passos da Sra. Arpel lembram o som de cascos de cavalo (como os do cavalo visualizado antes a puxar uma carroça). Para estas substituições várias interpretações serão possíveis, segundo Rudy, como por exemplo a fragilidade da existência "perfeita" daquele casal ou o "absurdo dos nossos desejos voyeurísticos acerca da vida destas pessoas" (Ibidem). O potencial estético permitido pela "justaposição de sons mal aplicados para fins diegéticos" convida o espectador a ter a "sua própria interpretação fantástica das cenas que testemunha" (Ibidem). Neste caso, os sons relacionam-se de forma abstrata com a imagem visualizada, embora sejam originários de objetos existentes na cena. O uso de sons diegéticos abstratos força-nos a "ir mais fundo nas mensagens do filme para conseguir entender tudo" (Ibidem).

São muitos os casos de sonoridades baseadas em sons diegéticos abstratos. Em alguns casos servem para expressar mais do que o som original permitiria expressar. Um exemplo por vezes referido é o de um som de papel amachucado remexido, capaz de simular uma lareira. Funcionará porventura melhor do que a captação do som original. Muitas produções radiofónicas, como os rádio dramas, se socorreram de inúmeros objetos, em detrimento de se efetuarem captações fidedignas de fontes sonoras originais. Outras vezes, os sons diegéticos abstratos complementam o som original, produzindo um som compósito que confere um novo modo de recebermos o que as cenas nos oferecem. No filme *Tarde de Mais* (1999), por exemplo ouve-se um som tipo cítara com ressonância quando os pescadores naufragados se arrastam, dando um tom algo mais sobre-humano aos seus esforços pela sobrevivência. No filme *Preto e Branco* (2003) – onde de forma pouco usual surge alguém creditado como "sonoplasta"[51] – vão existindo alguns sons que adicionam uma qualidade instrumental a certos movimentos ou ações.

[51] Trata-se, neste caso, de Miguel Sotto Mayor que colaborou com o montador de som Francisco Veloso.

Um caso existe quando na tentativa de fuga existe uma sapatada na fogueira e se ouve um som instrumental abrupto. Outros casos são para dar som e expressar momentos em que algo é visualizado (ver algo na realidade não faz nenhum som), neste filme. Alguns destes momentos são quando há um som de percussões eletrónicas com reverberação quando é avistado, pelos personagens, um jipe virado. Outros sons de percussão com reverberação surgem no momento em que um dos personagens avista outro caído no chão. Noutro momento é um som diegético abstrato que complementa a visualização do fio que despoletaria a bomba armadilhada.

Em variados filmes há outros casos de sons que atribuem uma componente auditiva a certos movimentos ou objetos específicos. Também em *Transe*, a determinada altura se ouve um sino síncrono com o gelo em forma de punhal. Esta combinação propõe que se faça uma leitura metafórica, como noutros casos em que o espectador possa considerar a relação entre o ouvido e o visualizado menos óbvia e menos direta. Como diz Walter Murch,

> "o uso metafórico do som é um dos meios mais úteis, flexíveis e baratos: escolhendo cuidadosamente o que eliminar, e depois reassociando diferentes sons que à primeira audição parecem estar em desacordo com a imagem que acompanham, o cineasta pode abrir um vácuo percetivo no qual a mente do público deve inevitavelmente se precipitar ". (Murch 1994, citado por Rudy, 2007: 3)

5.3.5. Musicalidade dos sons

A ideia acerca do que é a música foi sofrendo algumas alterações ao longo dos tempos. Numa das inúmeras definições que se podem encontrar temos as seguintes hipóteses:

> "Música - Linguagem sonora; Arte que permite ao homem expressar-se através dos sons; Ciência dos sons considerados sob a relação da melodia, do ritmo e da harmonia."
>
> ("Musique", 1963: 607)

O século XX está repleto de casos musicais nos quais as ideias de melodia, ritmo ou harmonia são muito esbatidas ou até inexistentes. A ideia de nota (musical), que desde sempre fora nuclear para a criação musical, também desaparece em manifestações musicais modernas e contemporâneas. Em 1913 Luigi Russolo (1885 – 1947) inventava os *Intonarumori*, um conjunto de instrumentos acústicos geradores de ruídos. Tinham como propósito pôr em prática aquilo que tinha expressado no seu manifesto *L' arte dei rumori* (a arte do ruído), que propunha o uso de ruídos do quotidiano para fazer música. Estes instrumentos tinham características semelhantes a uivos, trovões, crepitações, explosões, chilreios, zumbidos, assobios, entre outros. O compositor Edgar Varèse (1883 – 1965) sentiu a necessidade de fazer surgir novos instrumentos, capazes de formular estruturas de "som organizado". Este conceito estava pensado para se demarcar das opções musicais da tradição ocidental, embora o compositor tenha empregue muitos instrumentos acústicos ao longo da sua produção. Encontrou na banda magnética as sonoridades mais originais e na linha das suas necessidades, embora a sua

produção instrumental se demarque pelo uso de sonoridades que assinalam uma rejeição de conceitos melódicos e harmónicos como aqueles empregues na tradição musical europeia.

O grande pioneiro no trabalho com "objetos sonoros" foi Pierre Schaeffer (1910 – 1995), considerado o pai da *musique concrète*. Este tipo de música foi originalmente construído com a manipulação de sons gravados em fita (ou banda) magnética, das mais diversas proveniências. Com base em cópias, cortes, colagens, mudanças de velocidade e direção da fita, sons inusitados puderam ser construídos e combinados. Nos tempos atuais muitos resultados semelhantes são alcançados, com a facilidade que os meios informáticos permitem. Desde sonoridades mais abstratas a músicas num sentido mais tradicional, eventualmente bem ritmadas, abundam os casos de práticas contemporâneas nessa linha. O caso mais elaborado desse tipo de trabalho será porventura o da música eletroacústica ou música acusmática, regularmente apresentado em concertos, festivais e outras manifestações artísticas. É comum, no entanto, existir a combinação de sons gerados artificialmente nestas produções, numa mistura mais ou menos equivalente entre sons gravados e sons originalmente determinados[52].

Walter Murch, muito relevante *sound designer* e montador, foi muito influenciado pela musique concrète. Quando teve contacto com ela ficou "completamente encantado com a ideia de que é possível fazer música a partir de sons." Descreve como em *Apocalypse Now* (1979) pensou musicalmente nos diferentes sons:

> "Ao longo do filme o helicóptero está posicionado entre o realismo, o hiper-realismo e o surrealismo. Em termos musicais, pensámos nos helicópteros como a nossa secção de cordas. As pequenas armas de fogo seriam as madeiras, suponho." (Murch, 2009)

Também Sandro Aguilar comentou, na entrevista, como pensa musicalmente o som dos seus filmes. Lamenta nunca ter estudado música, algo que sente como uma lacuna.

> "A maneira como eu muitas vezes monto a imagem, ou como estruturo a narrativa dos filmes, é de natureza mais musical, atmosférica, do que funcionando na procura de uma linearidade narrativa, de uma consequência narrativa." (Aguilar, Apêndice 1)

Na mesma linha, Miguel Martins refere a sua abordagem à mistura de som da seguinte forma: "Eu vejo o som e encaro o som de uma forma muito musical. E a primeira linha melódica de um filme são os diálogos e o som direto." Como mencionado anteriormente, este modo de ouvir situa-se no âmbito da escuta reduzida, atenta à evolução e características dos sons. Como também já mencionado, Michel Fano descreve o seu conceito de *partition sonore*, que coloca todos os sons de um filme pensados segundo a escuta reduzida.

[52] A primeira experiência que fez combinar sons de proveniência "concreta" com sons "electrónicos" foi a obra *Gesang der Jünglinge* (Canto dos Adolescentes, 1955-56), de Karlheinz Stockhausen (1928-2007). Outros compositores de relevo na música electroacústica/acusmática são Bernard Parmegiani (1927-2013), Pierre Henry (1927-2017), Jean-Claude Risset (1938-2016), Jonathan Harvey (1939-2012), François Bayle (1932) ou mesmo o próprio Michel Chion (compositor de musique concrète).

No âmbito do estritamente diegético, certos realizadores permitem-se explorar as potencialidades musicais dos sons. Num filme do advento do cinema sonoro, já referido, *Love Me Tonight* (1932), há exemplos que vão nesta linha de pensamento. A dada altura do filme estabelece-se um ritmo e um encadear de sons que possibilitam sentir como música o bater da picareta, o ressonar de um bêbado, o passar da vassoura, o sacudir da roupa, o martelar dos sapatos que estão a arranjar, entre outros sons matinais da rua que vai sendo visualizada. Também Manoel de Oliveira parece querer aproveitar-se das potencialidades musicais de sons diegéticos em *O Estranho Caso de Angélica* (2010). Nos socalcos do Douro vinhateiro, os trabalhadores começam um a um a sachar, da mesma forma gradual que acontece em *Love Me Tonight*. Um desses trabalhadores acaba por cantar, ao som desse acompanhamento rítmico.

Claramente, a maior atenção que o espectador presta em termos musicais será às melodias cantadas pelos personagens. Há casos desses por exemplo em *A Espada e a Rosa*, como já mencionado. Noutro filme de João Nicolau, *Rapace* (2006), surge uma situação curiosa. Dois amigos juntam-se numa esplanada para ouvir a música original que supostamente um deles traz num cd. Começa-se a ouvir a música, mas apenas o cd (dentro da sua caixa) se encontra em cima da mesa. Ambos abanam a cabeça ao som desse som diegético, musical, que estranhamente não toca em nenhum aparelho. Há aqui uma ligação com outros filmes em que este aspeto de comunicação sem necessidade do meio atribui aos personagens uma ligação especial. Em *Um Amor de Perdição* há também um exemplo que vai nesse sentido. Simão e Teresa têm uma conversa de uma para a outra casa, supostamente por telemóvel. Curiosamente ambos se movem e falam sem traços da presença de algum meio de comunicação. Essa conversa entre ambos será ouvida novamente ao final, como recordação, já depois de ambos terem falecido.

Nas entrevistas foi sendo comentada a importância de ouvir a totalidade de um filme para se perceberem as melhores maneiras de fazer evoluir os sons. Alguns profissionais mencionaram o lado musical da sua abordagem, como visto. Sandro Aguilar (Apêndice 1) salienta que a estrutura sonora dos seus filmes é musicalmente orgânica, sendo ele capaz de "cantar tudo exatamente como vai acontecer", conseguindo inclusivamente "ouvir coisas que estão em segundo ou terceiro nível"[53]. As diversas texturas sonoras que encontramos nos seus filmes parecem convergir para a ideia de que os seus filmes possuem de facto uma "banda sonora" una, no sentido abrangente do termo[54]. Parecem ser uma resposta à asserção, tantas vezes associada a Michel Chion, de que no cinema não existe uma banda sonora, "no sentido de que os sons de um filme, diferentemente da banda de imagem, não formam um complexo dotado de unidade interna em si, ou seja, eles não possuem uma significação autónoma" (Alvim, 2017). Chion salienta a comum variedade de categorias sonoras, dentro de um filme, para reforçar a dificuldade que habitualmente existe em as podermos considerar unidas pelo simples facto de pertencerem ao universo sonoro:

[53] O realizador também considera que as suas montagens de imagem têm um certo pendor "musical", ao "lidar com o tempo de uma forma abstrata".
[54] Não usaremos nunca, ao longo do texto, o termo "banda sonora" no sentido em que é usado por um grande grupo de pessoas, fazendo referência à música não diegética (de acompanhamento).

> "na presença dessa imagem, as relações de sentido, de contrastes, de concordância ou de divergência que palavras, ruídos e elementos musicais são suscetíveis de ter entre si, são bastante mais fracas, ou até inexistentes, proporcionalmente às relações que cada um desses elementos sonoros (...) tem com o elemento visual ou narrativo simultaneamente presente na imagem (Chion, 2012: 8)."

Obviamente, Chion centra o seu pensamento em filmes narrativos, onde os diálogos tendem a ser determinantes e onde todos os outros sons complementam a cena, de diferentes modos. Como constatado antes, por vezes há modos de pensar, pela escuta reduzida, os sons diegéticos, assim como outras sonoridades. Um elemento marcante para a articulação global dos sons e do sentido fraseológico audiovisual "são os pontos de sincronização". Segundo Chion,

> "um ponto de sincronização numa sequência audiovisual é um momento saliente de encontro síncrono entre elementos áudio e visuais concomitantes. Por outras palavras, num momento em que a síncrese é particularmente marcada e acentuada, criando um efeito de ênfase e escansão. A frequência e distribuição de pontos de sincronização ao longo da duração de uma sequência contribui para o seu fraseado e ritmo, criando também efeitos de significação. Um ponto de sincronização pode ocorrer entre imagem e som dentro de um plano, entre o corte visual e um corte sonoro, ou numa linha significativa de diálogo sincronizada com o corte para um personagem que a profere." (Chion, 2012: 18)

O modo saliente como imagem e som se juntam em sincronismo para marcar um ponto importante da narrativa ou um momento de transição entre cenas acontece em muitos filmes portugueses, de variados realizadores. Dentro de casos distanciados de uma tradicional narratividade, como por exemplo os filmes de Sandro Aguilar, o efeito de síncrese atribui uma sonoridade diegética abstrata aos sons. No filme *Arquivo* (2007), por exemplo, numa cena noturna num porto de pesca, há a determinado momento um forte clarão, repentino, com o correspondente "flash" sonoro. Este ponto de sincronização, determinante, produz a alteração para um plano distinto, ainda com água do mar, mas com uma luminosidade subaquática em tom avermelhado. Como que a antecipar aquele clarão e o ruído a ele associado existe um rumor grave em crescendo, que fará despontar o "flash" referido. Existe neste aspeto, como noutros, um pensamento paralelo relativamente ao que acontece com construções musicais dentro de uma sinfonia ou de uma sonata, por exemplo. Dentro da mesma lógica existem os *stinger*[55], construções musicais breves, de evolução normalmente efetiva para a produção de um sentimento, forte por vezes, no espectador. Em *Viúva Rica Solteira não Fica* (2006), estes ganham um estatuto de *leitmotiv* sonoro. Recorrentemente, um som de harmónica de vidros pontua o aparecimento dos vidros de cristal, da nova mesinha que os suportará e, especialmente, dos cristais partidos. Estes, muito esmagados e misturados na sopa, servem

[55] O termo relaciona-se com o verbo *to sting*: picar ou causar dor aguda

para assassinar os muitos maridos de Dona Ana Catarina que se vão sucedendo. Este som vai ficando subentendido como o som do crime, a pouco e pouco no filme.

Muitos casos de pontos de sincronização funcionam com a ajuda da música não diegética. Em *Um Amor de Perdição*, a música agitada que marca o momento em que tentam levar Teresa Albuquerque para um hospício para quando Simão saca da pistola. Cria-se então um momento de tensão, de espera silenciosa até ao tiro que se irá ouvir. No filme *O Bobo* (1987), uma fanfarra militar termina na mudança de plano, sendo a cadência final da música o elemento que marca o ponto de sincronização. Num outro caso, em *Cinzento e Negro* (2015), o som de uma bateria, não diegética, perdura até ao momento em que David fecha a porta, depois de soar um agrupamento instrumental jazz. A bateria a tocar preenche um tempo importante dentro das deslocações e momentos fugidios no filme (David não pretende ser descoberto por Maria, que se pretende vingar dele). A função de outros pontos de sincronização é a de ajudar a reforçar momentos específicos da narrativa, salientando a sua importância. Em *A Ilha dos Escravos* (2008), é com um ponto de sincronização que é revelado o verdadeiro nome de Albano Lopes Pimentel. Com a mudança do plano para este personagem, que levanta os olhos com espanto por ter sido descoberto, ouve-se um som percussivo (que faz iniciar uma música não diegética). Já em *A Corte do Norte* (2008), há um importante ponto de sincronização a assinalar a interrupção da leitura interdita. O quarteto de cordas que se ouvia (não diegeticamente) para com a expressão "que faz aí, menina?", proferida pela governanta. Michel Chion acrescenta a noção de ponto de sincronização evitado (Chion 1990: 52), para aqueles casos em que nos é negada a imagem que estaria síncrona com o som. Um caso caricato acontece no filme *Os Imortais*. Quando há o som de uma explosão a câmara filma um cão. Ele sim vê e ouve a explosão, usufruindo da experiência do ponto de sincronização, mas o espectador só recebe o som.

Há um outro caso que ajuda a dar um sentido musical à banda sonora, ao permitir uma gestão de quais momentos são mais densos ou menos densos em sons ou texturas. Consiste na opção de sonorizar o aparato técnico audiovisual, por vezes com propriedade de ponto de sincronização. Não é tão comum assim empregar-se este recurso e dos aproximadamente 40 realizadores de entre os filmes analisados o que mais se destaca pelo recurso a estes sons adicionais é José Carlos de Oliveira. Por exemplo, em *Um Rio* (2005) é efetuado um zoom à cara admirada da personagem feminina principal, quando no seu passeio à beira Douro avista algo na água. Este zoom é feito ouvir com um som mecânico sintetizado. Desafia as categorias diegético / não diegético, na medida em que vemos (e ouvimos) esse recurso técnico, mas não podemos considerar como parte do mundo da história que nos é revelado. Este zoom também assinala um ponto de sincronização, por nos fazer entrar num novo desenrolar da narrativa, aqui iniciado com a cara de preocupação, comentada pelo avançar de uma pulsação rítmica não diegética, após o referido som mecânico. Aqui a síncrese ocorre, curiosamente, para elementos não diegéticos, nomeadamente o avanço para o grande plano e o som mecânico síncrono. No mesmo filme, num momento de reencontro no aeroporto ouve-se uma pulsação eletrónica e sons corais sintetizados que caracterizam sonoramente a câmara lenta e a

ansiedade da espera. O ponto de sincronização feito com o abraço entre dois enamorados tem o som não diegético de pancada num tantã e é executado segunda vez, com outra perspetiva visual sobre o abraço. Nesse mesmo filme volta a ocorrer um ponto de sincronização com um zoom, sonorizado, sobre dois negros ao pé de uma fogueira.

O filme *Preto e Branco*, do mesmo realizador, também apresenta soluções de sonoplastia[56] para situações ligadas ao aparato técnico. Logo de início, com o surgimento dos nomes presentes nos créditos iniciais, há sons de percussão que pela síncrese associamos a cada uma das palavras. Cada som "é" o som da palavra que surge. Depois há mais instrumentos e já se estabelece uma música. No seu filme *Quero Ser uma Estrela* (2010), um outro tipo de situação técnica pode ser encontrada. Numa sucessão rápida entre planos, cuja transição surge sonorizada por sucessivos ruídos culminará num som de pancada que com *reverb* se prolonga durante uma ida para negro. Esta pancada vinca bem o ponto de sincronização e, juntamente com o negro da imagem, salienta bem o final de cena e, depois, o recomeçar de outra.

5.4. Som Acusmático, Desacusmatização

O termo acusmático remonta ao tempo de Pitágoras, quando este filósofo dava as suas lições, escondido por trás de uma cortina – a cortina acusmática – para que os seus discípulos se concentrassem apenas no ensinamento que lhes chegava por via da audição (sem se distraírem com elementos visuais). A palavra tem origem no grego "akousma", significando "'que ouvimos sem ver a causa originária do som', ou 'que faz ouvir sons sem a visão das suas causas'" (Chion, 2016: 61). Este conceito, depois de descoberto por Jérôme Peignot, começou a ser aproveitado por Pierre Schaeffer, no âmbito das considerações teóricas associadas à *musique concrète*, de que é habitualmente considerado o inventor. Ao longo do desenvolvimento da música eletroacústica, alguns compositores tenderam a preferir chamar "acusmática" à música que realizam. Como exemplo, refira-se que ao sistema de difusão sonora desenhado em 1974 por François Bayle, para concertos de música acusmática / eletroacústica, foi dado o nome Acousmonium, sistema preparado "para uma música invisível".

Num certo sentido, todos ou muitos dos sons ouvidos no cinema são acusmáticos, já que a fonte sonora real não estará visível. Isto é especialmente válido para as grandes produções onde dificilmente ouvimos algum som gravado na rodagem, sendo tudo pós-produzido. Mas faz parte do contrato audiovisual, que tantas vezes valoriza mais o sincronismo entre som e imagem do que a verosimilhança, aceitarmos que um som adicionado é de facto daquela fonte sonora visualizada. É, assim, habitual analisarmos os sons *in* como sons não acusmáticos. São todos aqueles para os quais aceitamos que estamos a visualizar a fonte sonora no ecrã. Inclusivamente aqueles sons referenciados anteriormente como diegéticos abstratos, se vemos a suposta fonte sonora a eles associados, consideramos não acusmáticos. Por exemplo,

[56] Como já mencionado, filmes de José Carlos de Oliveira também se destacam por apresentar este tipo de cargo, normalmente não creditado no cinema português com este tipo de nomenclatura (sonoplasta).

até mesmo o tantã que soa síncrono com o abraço entre os dois protagonistas de *Preto e Branco*, é um som *in*, não acusmático. Obviamente que duas pessoas a abraçarem-se, na vida real, não produzem aquele som. Mas, na realidade fílmica apresentada nesse exemplo, aquele som percussivo *é* o som do abraço. E é a realidade dos filmes que serve de bitola para a consideração acerca de um som ser ou não acusmático.

Uma situação que parece querer imitar a origem do termo acusmático ocorre no filme *Palavra e Utopia*. Assim como Pitágoras usava a cortina acusmática, deixando apenas passar o que era sonoro do seu ensinamento, também o Padre António Vieira é escutado pelos negros, desde fora da igreja. Esta situação acusmática atribui à pessoa que fala atributos especiais. Se no caso de Pitágoras são os discípulos que o não veem e no caso do Padre António Vieira são os negros que também apenas o escutam, muitas vezes no cinema é ao espectador que fica vedada a hipótese de visualizar esse "ser especial, uma espécie de sombra que fala e age" (Chion, 1999: 21). Para Chion, um acúsmetro[57], que é uma entidade acusmática, possui alguns atributos especiais. Atributos como ubiquidade ou omnisciência conseguem ser transmitidos com a opção de nos ser escondida a pessoa que fala. Isto é muito óbvio para um narrador heterodiegético, que notoriamente conta aquilo que sabe e conhece, desde uma posição privilegiada.

As propriedades atribuídas à voz-off estão presentes também em certos casos de narradores intradiegéticos, que narram por vezes acontecimentos que não presenciaram. Como referido no caso d' *A Passagem da Noite* só aos 19 minutos se vê o polícia que vinha narrando os acontecimentos. Nesse momento dá-se a desacusmatização que já vinha sendo anunciada, dado ele ter falado na primeira pessoa como alguém que participaria na ação. Ocorre logo ao início uma outra desacusmatização algo especial. O personagem Gadelhas, já descrito pelo polícia, surge e fala pela primeira vez desfocado num plano em que está atrás da tia, esta sim enquadrada e focada. Acaba por ser uma desacusmatização algo sui generis, pois não só o esperamos ver já que o ouvimos falar (desfocado), mas também porque vinha sendo referenciado com insistência pela voz *off* do polícia narrador (intradiegético). Esta voz off tem, como em muitos filmes, a característica de ser uma voz iconogénica (Chion, 2012). Este tipo de voz narra acontecimentos que vamos visualizando (ícones visuais) e é bastante comum na descrição de personagens ou acontecimentos. Outro caso particularmente relevante acontece neste mesmo filme. Ocorre num momento em que o polícia descreve a tristeza de Mariana (personagem principal) e nós a vemos dentro do comboio. De repente há uma desacusmatização do narrador, mas no seu papel de polícia que investiga a onde Mariana se desloca, sem ela saber. Não só aquele polícia ganha características de omnisciência no seu papel de narrador, como também ela é demonstrada, como que transformada em omnipresença, quando ele surge no plano da carruagem.

[57] Acousmêtre, no original

Outros casos de desacusmatização de narradores intradiegéticos existem no cinema português, ao longo dos tempos. Em *O Bobo*[58], há narradores que dialogam entre si – o casal Rita e Francisco – explicando aspetos da sua vida e formando vozes iconogénicas, uma vez mais graças às imagens visualizadas que confirmam o que é dito. A desacusmatização aqui funciona de forma dupla. Vamos percebendo quem são quando os vemos, pelo texto narrado, sendo este momento o correspondente a uma desacusmatização. Mas há um outro momento de relevo neste processo, que consiste em eles serem vistos e as suas vozes serem ouvidas sincronamente com essas imagens de personagens falantes (e já não como narradores).

A desacusmatização é um processo muito recorrente em cinema. É comum um personagem estar fora de campo e falar, sendo depois visível noutro enquadramento, por exemplo. É valorizado habitualmente o processo de desacusmatização que resolve o processo de propositadamente ter escondido uma fonte sonora. E é destes casos que continuaremos a falar e não do processo banal de mostrar ou não fontes sonoras por via dos enquadramentos ou opções de câmara escolhidos. A desacusmatização mais relevante é aquela que deixa o espectador na expectativa de como é o aspeto físico do personagem que escutámos, por exemplo. Ou ainda, como outro exemplo, na expectativa de averiguar que engenho faz um determinado ruído escutado. Em *Preto e Branco*, os dois personagens principais baixam ao rio, quando escutam vozes ao longe, que podem ser de soldados africanos. Estando o espectador "com eles" na água, em baixo da ponte, não só aguarda nervosamente para verificar se os negros (que se aproximam a cantar) têm aspeto ameaçador, como também se os detetará no seu esconderijo.

Por vezes são instrumentos que se escutam, com traços de estarem fora de campo, dando-se em seguida a desacusmatização. Isto acontece, como já mencionado, em *Cinzento e Negro*, sendo claros para o ouvido os índices materializantes da execução do guitarrista que surge depois, desacusmatizado. Em *Casa de Lava* (1994) ouve-se um violino, primeiro. Depois há a desacusmatização da fonte sonora, um senhor idoso que o toca. Curiosamente, a este som musical diegético, juntam-se-lhe depois o que parecem ser instrumentos não diegéticos (não vemos músicos). Mas como depois há o plano de uma festa, pode ser já uma antecipação de sons festivos, sendo claro que o tempo da música que escutamos é independente do tempo do desenrolar da ação. Uma característica habitual nos sons acusmáticos é a sua relativa independência face ao tempo da diegese, especialmente se forem sons claramente não diegéticos. Um exemplo está na referida capacidade de sons ou música não diegéticos criarem uma vectorização temporal, apontarem para um determinado tipo de eventos futuros na

58 Vasco Pimentel destacou na sua entrevista o trabalho de som minucioso, criado completamente de raiz, para o filme. Considera-o um exemplo de manipulação através do som. "O José Álvaro e eu decidimos deitar o som todo fora, todo, tudo, não havia nada! Aquilo passa-se no teatro, passa-se na vida, em outras épocas, passa-se em flashback, noutros momentos e não sei quê... Tivemos que fazer rigorosamente tudo, adoro! Os grandes manipuladores também... que a partir do nada concebem desde o primeiro som e dão coerência àquilo tudo. Ou incoerência, ou que é que for, àquilo tudo. Acho fantástico os grandes manipuladores."

narrativa, mesmo que sejam aparentemente dissonantes (ou anempáticos) com tudo aquilo que é visto no momento em que se escutam.

Certos processos de desacusmatização são claramente planeados e decididos de uma forma que comanda o planeamento ou a montagem de um filme. Em *Os Olhos da Ásia* (1996), os amigos ainda rapazes correm na praia e ultrapassam a velocidade do *tracking shot* lateral, saindo do enquadramento. Na continuação do *tracking shot*, vendo-se apenas mar e praia, ouvem-se as vozes acusmáticas de adultos. Estes caminham na praia e são desacusmatizados, levando-nos a perceber que são (já) padres. O tratamento pelo apelido Julião a um deles leva-nos a perceber que durante o tracking shot terá passado pelo menos uma década, decorrida entre as vozes escutadas de menores e depois de maiores de idade. Há, assim, uma surpresa – neste caso temporal – associada ao momento da desacusmatização, que suplanta a habitual revelação que está associada normalmente a este processo. Também surpreendente, porque falsa, é o caso da desacusmatização que ocorre em *O Milagre Segundo Salomé* (2004). Ouvimos o som de uma máquina de escrever, quando temos imagens de dentro de um banco. Quando há a suposta desacusmatização da pessoa que tecla, quem vemos é um jornalista que também usa uma máquina de escrever, mas noutro local. Chamemos-lhe falsa desacusmatização, pois havia a expectativa de ver quem no banco estaria a usar uma máquina de escrever, bem audível, mas acabamos por ver outra pessoa, noutro local.

Por vezes temos sons vocais que não têm a importância do acúsmetro mencionado mais atrás, estando mais indefinidos os potenciais atributos especiais. Em *Rafa* (2012), o polícia no interrogatório não se chega a ver. A sua voz é, então, acusmática, mas não é dada importância à revelação do aspeto físico de quem assim fala. Algo semelhante acontece em *Os Mutantes* (1998), para uma situação semelhante numa esquadra de polícia. Ambos os filmes focam a situação de adolescências problemáticas, centrando-se nos personagens principais, para quem é indiferente a presença de forças da ordem. Isto entende-se no modo como não há a vontade de cada um dos filmes desacusmatizarem as pessoas (fontes sonoras) que conduzem os pequenos interrogatórios aos adolescentes. Não deixa de ser importante, no entanto, a concentração da atenção, por parte do espectador, em aspetos exclusivamente sonoros. Mais uma vez há uma "cortina", neste caso a opção de enquadramento, que impossibilita a visualização de quem fala. Algo semelhante acontecia por exemplo em *Belarmino* (1964), onde na consulta médica só ouvimos a voz acusmática do médico que inspeciona Belarmino. Mais uma vez há o peso dado à palavra ouvida, não sendo importante visualizar a fonte sonora. Em *Os Olhos da Ásia* existe um diálogo entre celas, que seguimos atentamente, como cada um dos reclusos. Alguém, numa das celas, anuncia a morte de um dos colegas, vítima dos japoneses. Esta revelação acusmática é algo que marca a comunicação entre celas e aponta um tom de tragédia e desenlace incerto para cada um dos padres que ali se encontram encarcerados.

Alguns sons que compõem o ambiente para uma determinada cena permanecem acusmáticos, com as respetivas fontes sonoras escondidas. Partilham, algumas vezes, com o acúsmetro a capacidade de chamarem a nossa atenção e, como ele, fazerem surgir a vontade de que o ocorra a desacusmatização. Isto é especialmente válido no caso do fora de campo

ativo, muito mais que no fora de campo passivo (a não ser que este se venha a destacar de alguma forma). Um fora de campo passivo diz respeito ao "som-território", "som ambiente que envolve uma cena e habita o seu espaço, sem levantar a questão da localização da sua fonte na imagem" (Chion, 2012). Mais ativos são os "elementos de *décor* sonoro", sons intermitentes ou isolados que contribuem de forma mais relevante para significar algo relativo ao local ou à cena. São estes que pedem uma desacusmatização, embora possa facilmente ela não vir a acontecer. Em *Uma Abelha na Chuva* (1971), enquanto vemos um rio escutamos alguns sons eróticos, que nos fazem depreender o que se está a passar ali próximo da margem. Em *Non ou a Vã Glória de Mandar* (1990), durante um funeral escutamos lamentos femininos que se mantêm acusmáticos.

Em *Pare, Escute, Olhe* (2009), num plano sobre os vales escutamos o toque de uma carrinha *Family Frost*[59], que também se mantém acusmática. Neste mesmo filme, sons *on the air*[60] - provenientes, neste caso, de um rádio a pilhas que um senhor idoso escuta – de um programa radiofónico com discos pedidos e conversas, torna-se acusmático. Sendo acusmático servirá para unir diferentes planos, deixando já para trás o espaço e o tempo nos quais tinha sido explicada a sua proveniência. No momento final dessa sequência de planos, sonorizados com este programa, há um plano já de noite sobre uma aldeia no monte. Aqui temos o processo inverso do descrito anteriormente: tendo visto já a fonte sonora (o radiozinho do senhor idoso), o som acusmático que nos é depois proposto vale tal como está para ligar os diferentes planos. Não esperamos voltar a ver essa fonte sonora, que aceitamos já como elo de ligação entre planos e promovedora de um sentido de continuidade ao mundo rural descrito pelas imagens.

No âmbito de uma forte restrição sentida pelo espectador, foi já mencionado o som acusmático da explosão em *Os Imortais*, cujo ponto de sincronização, pleno, foi visto e ouvido – em exclusividade – pelo cão que nos é dado a ver. Também nos é restringido o acesso ao estranho acúsmetro que nos é permitido ouvir em *Sinais de Serenidade por Coisas sem Sentido*, como já mencionado. Aquela voz infantil aparece apresentada, graças aos inúmeros índices materializantes, como uma possível voz diegética que poderia vir a ser desacusmatizada. Mas não, a criança nunca aparece ao longo do filme e a sua voz junta-se à prática corrente em Sandro Aguilar de fazer povoar de inúmeros sons o "supercampo". Chion chama supercampo ao "campo desenhado, no cinema multipistas, pelos sons ambiente da natureza, barulhos urbanos, de música, murmúrios, etc., que cercam o espaço visual e podem vir de altifalantes situados fora dos limites estritos do ecrã" (Chion, 2016: 119). Este supercampo ganha muitas vezes uma espécie de existência autónoma e foi enfaticamente valorizado, nas entrevistas efetuadas, pelo realizador Sandro Aguilar e também pelo misturador Miguel Martins. Sandro Aguilar parece ir

[59] Empresa que distribuía produtos congelados, especialmente em locais mais remotos, desprovidos de supermercados. A melodia característica que permitia identificar a chegada das suas carrinhas consistia na sequência ascendente com as notas dó mi ré fá mi sol dó.

[60] Segundo Chion, os sons *on the air* são "os sons presentes numa cena, mas supostamente transmitidos eletricamente (por rádio, telefone, interfone, amplificação elétrica), o que os faz escapar às leis mecânicas (ditas naturais) de propagação do som e viajar livremente no espaço, mas mantendo-se situados no tempo real da cena." (Chion, 2012)

ao encontro da importância que vimos tentando atribuir ao uso de sons acusmáticos quando informa que nos seus filmes vai "desligando a imagem do som que lhe deveria corresponder". Confirma que em certas cenas adiciona "uma ou outra textura de som que não parece vir de lado nenhum" (Aguilar, Apêndice 1).

Os filmes de Sandro Aguilar inserem-se em modos de trabalhar o cinema que apostam no referido supercampo. Um conjunto de sons, mormente acusmáticos, são garantia de continuidade e de sutura, mesmo quando o conteúdo visual tenha muitos cortes. Muito do cinema atual confere a sons ambiente e a sons acusmáticos variados a importância que a música outrora possuíra nesta prática de unir (internamente) as cenas. E músicas episódicas – habitualmente acusmáticas e não diegéticas – ou então meros *stinger* servem agora para reforçar o clima, ou pontuar determinadas ações (ou relações causa-efeito). Este supercampo é muitas vezes construído com propósitos diferentes daquele cinema mais vococentrado, sendo que por vezes "o diálogo, a voz, não domina o primeiro plano sonoro, os ruídos funcionam como interferência sonora, e além de preencherem os vazios, deixam de ser elementos puramente informativos, passando a ser valorizado em seus aspetos mais sensoriais." (Reis, 2011)

Chion, a respeito do som acusmático, refere o "fantasma sensorial" (Chion, 2005: 129) que se forma pela ausência da componente visual. No fundo, o inverso ao que se formava nos tempos do cinema mudo, em que tínhamos "fantasmas" visuais. É de uma série de fantasmas (sonoros, especialmente) que trata a cena já referida do elevador em *Cavalo Dinheiro*. Ventura está no elevador, com um soldado estátua (estagnado em diferentes poses) a quem se dirige. Mesmo o som diegético, real, que é proferido por Ventura parece dirigido a pessoas existentes noutros tempos, a memórias que ele possui. E ouvimos, como ele, diversas vozes: femininas, infantis e masculinas. Alguma voz masculina parece poder incorporar-se naquele soldado (do passado?), ainda que tenha pronúncia de Cabo Verde, enquanto o homem-estátua tem aspeto europeu. Uma panóplia de conversações é gerada num ambiente de "fantasmagoria" (Mourinha, 2014) que terá o seu clímax no acorde longo de órgão ouvido por ambos os presentes na imagem (Ventura e o soldado estátua). Na abordagem de Ventura ao soldado encontramos variáveis tratamentos, usando por vezes o termo "moço", outras vezes "mestre". Graças aos muitos sons acusmáticos, como distintas vozes, ranger do elevador e som de órgão temos a sensação de estarmos, como em todo o filme, perante uma "alucinação, este é um filme elíptico, esquivo, fugidio, onde as coisas não seguem uma lógica narrativa convencional". "Como se tudo fosse o delírio de Ventura no quarto de hospital onde o vemos no início do filme" (Mourinha, 2014).

Como visto, espera-se do espectador a competência para determinar se um som é de origem diegética ou não diegética. Nem sempre estas duas identificações são facilitadas, pelo conjunto de sonoridades que um filme possui. Em contextos nos quais a banda sonora se sente mais fluida e una o espectador é desafiado por vezes a ouvir texturas sonoras que fazem interligar elementos diegéticos e não diegéticos. Na abordagem que faz aos sons de um filme o espectador tem uma referência naturalista, a partir da qual faz a sua interpretação da cena.

Os diálogos e outros sons de voz são os que mais facilmente saem de uma lógica de perspetiva natural. Isto é, desde há décadas, facilmente tolerado pelo espectador, que tende a preferir mais a clareza do que a fidelidade ao mundo real.

Certos realizadores trabalham de forma mais estanque os sons *in*, fora de campo e *off*. Outros permitem uma certa transgressão das fronteiras existentes entre estas categorias de sons. Um dos desafios a estas fronteiras encontra-se no som subjetivo, que é *in* mas na realidade invisível (não vemos o interior da mente do personagem). Outro caso é o da música ambidiegética, que podemos perceber de dupla forma, com ambiguidade. Há casos de vozes intradiegéticas, ou pelo menos assim aparentam ser, que também flutuam entre um lado e outro das categorias *off* e fora de campo.

De entre os sons escolhidos para criar uma cena têm habitualmente destaque os diálogos, nesta arte que é tendencialmente vococêntrica. Pensando na totalidade dos sons que esperamos existir numa cena temos por vezes uma suspensão sonora, com propósitos dramáticos variados. São numerosos os exemplos em que isto acontece ficando uma música não diegética a compensar aquela lacuna e a criar um clima emocional. Temos muitas vezes abordagens hiper-realistas, com sons que soam como se estivessem em grande plano. Algumas vezes temos escolhas de sons que parecem desajustadas, favorecendo uma leitura metafórica da cena em que aparecem.

A criação sonora é mais forte e original em contextos de animação ou de ficção científica. Nestes contextos, para os mais variados artefactos, sons têm que ser inventados. Pela síncrese, enraizada no sincronismo, aceitamos que certos sons sejam os daquelas fontes sonoras. Noutros contextos, também variados sons diegéticos abstratos são criados para adicionar a uma fonte sonora. Por vezes juntam-se a e complementam o som original. Muitas vezes os sons diegéticos abstratos têm uma sonoridade musical. Andam próximos de *stingers*. Como outros sons nos filmes podem ser enquadrados numa estrutura percebida musicalmente pela escuta reduzida. Assim, muitos realizadores, montadores e misturadores permitem ou almejam um resultado musical naquilo que concebem, ainda que através de sons não diretamente musicais.

O conceito de banda sonora, como entidade única e coesa, não é consensual. O modo como ela é concebida, como faz uso de maior ou menor compartimentação das categorias in, fora de campo e *off* ou das diferentes categorias de sons – voz, sons de ação, som ambiente, música – influi na perceção de que existe aquela entidade. De que se sente ou não como componente indivisível e a par da banda de imagem. Para a definição da métrica geral de uma banda sonora, são importantes os pontos de sincronização, capazes de fazer surgir ritmos no fraseado audiovisual.

Algumas vezes temos riqueza de sons acusmáticos e certos processos de desacusmatização são muito relevantes narrativamente. A existência de sons acusmáticos resulta sempre de uma atenção ao que é visível e de uma decisão de fazer ouvir sons cujas fontes sonoras estejam escondidas. A riqueza de sons fora de campo ou de sons não diegéticos é sempre um atributo de destaque numa cena. É capaz de nos fazer estar atentos ao que rodeia

a cena, de nos colocar na expectativa de chegar a visualizar a fonte sonora ou de nos fazer imaginar uma narrativa paralela à imagem. De particular relevo temos o acúsmetro, ser que parece possuir uma série de atributos especiais. Um ser com presença narrativa de grande impacto, que diminui com a respetiva desacusmatização, que pode ocorrer em diferentes momentos e de diferentes formas.

Capítulo 6
Categorias de Sons

> *"... o uso metafórico do som é um dos meios mais frutíferos, flexíveis e baratos ..." [para alcançar a ilusão de "completude"] ... escolhendo cuidadosamente o que eliminar, e então re-associando sons diferentes que à primeira vista parecem estar em desacordo com a imagem que o acompanha, o cineasta pode abrir um vácuo percetual para o qual a mente da audiência deve inevitavelmente apressar-se". (*Murch, 1994: 20)

O manifesto "Som e Imagem", de Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov (1985[61]), não tem apenas importância histórica para o momento em que surgiam os primeiros filmes sonoros. Preocupados com a desadequada redundância que o som consigo poderia trazer, estes cineastas rejeitavam um propósito naturalista da combinação entre som e imagem. Convencidos de que a montagem visual já permitia alcançar os propósitos estéticos mais elevados, estes soviéticos só viam como pertinente a formação de um "contraponto" entre som e imagem. Nunca um paralelismo de pendor naturalista deveria ser pretendido. O contraponto referenciado veio sendo procurado ao longo dos tempos e é muitas vezes capaz de criar o "vácuo percetual para o qual a mente da audiência deve inevitavelmente apressar-se", como salienta Murch (1994). Um dos profissionais entrevistados, o misturador Miguel Martins, também crê que "trabalhar o som de uma forma criativa é exatamente escolheres um som que não esteja diretamente relacionado com aquilo que estás a ver e que te dê alguma sensação, que te passe alguma coisa em relação ao que estás a ver" (Martins, Apêndice 1). Confirma, assim, que as preocupações destes cineastas e teóricos ecoam nos tempos atuais e farão sempre sentido dentro de determinadas abordagens estéticas ao cinema. Kevin Donnelly também relembra as vantagens que o famoso grupo de cineastas soviéticos atribuíam ao assincronismo entre som e imagem. Salienta a importância, no cinema, da alternância entre momentos síncronos e momentos assíncronos, considerando que "a interação entre os dois se torna a dinâmica central da cultura audiovisual" (Donnelly, 2010: 39).

É dentro de uma tendência contrapontística que mais facilmente podemos enquadrar todos os sons que surgem num filme no âmbito do conceito alargado de banda sonora[62]. Como sabido, Chion opõe-se a este termo, desde logo pela ligação existente entre determinados sons e a sua fonte visualizada. Esta ligação é especialmente forte quando estamos perante um sincronismo entre o que vemos e o que escutamos, algo que faz Chion rejeitar ainda mais o conceito. Devemos ponderar que Chion está a ter em consideração filmes narrativos, com forte presença de diálogos. A simultaneidade relevante entre som e imagem encontra especial firmeza nos diálogos que tantas vezes servem de âncora no cinema narrativo e que,

[61] Originalmente de 1928.
[62] Já referido atrás como "partitura sonora", segundo alguns autores e compositores.

obviamente, esperamos ouvir em sincronia com o movimento dos lábios (quando estes estão em campo). Grande parte do cinema em que Chion está a pensar, quando rejeita que exista uma banda sonora, assenta na palavra dita, possui um "vococentrismo" e tenta simular, através do sincronismo entre som e imagem, uma credível sucessão de acontecimentos que se passam à nossa frente. Atingindo o naturalismo que os soviéticos tanto rejeitaram.

Um outro entrevistado parece aproximar-se bastante ao manifesto soviético e afastar-se da rejeição de Chion pelo conceito banda sonora. Para o caso dos filmes de Sandro Aguilar a tese da ausência de uma banda sonora falha. Não só porque os seus filmes negam a linearidade narrativa ou porque ele procura uma "experiência percetiva disfuncional, (...) desligando a imagem do som que lhe deveria corresponder". Falha também devido ao facto de Aguilar considerar que a estrutura sonora dos seus filmes é musicalmente orgânica, sendo ele capaz de "cantar tudo exatamente como vai acontecer" (Aguilar, Apêndice 1). E tudo o que ele consegue cantar, com base em distintos sons da banda sonora, está muitas vezes desprovido de sincronismo face à imagem (que ele também montou). Também Vasco Pimentel valoriza a capacidade de surpreender o espectador, como fator cinematográfico determinante. E no som pode estar um dos poderes de surpreender, de chamar o espectador a preencher o vácuo percetual mencionado por Murch (personalidade muito respeitada – também – por Pimentel). A tentativa de resposta ao porquê de um determinado som acompanhar determinadas imagens pode ser fator de inquietação no espectador. Algo que, segundo Pimentel (Apêndice 1), deve estar sempre presente no cinema. "Daí as relações entre imagem e som (...) serem uma coisa que não tem fim. Nunca se esgotará."

Observando as fichas técnicas de diferentes filmes podemos muitas vezes obter uma clarificação acerca de quantas componentes estruturam a banda sonora e que profissionais ou equipas de profissionais as trabalharam. Isto é mais óbvio no cinema comercial americano, onde encontramos por vezes a figura do *sound designer* (como grande responsável pelo som), equipas para os efeitos sonoros, equipas para o *Foley* (gravação de som sincronizado), equipas de dobragem (atores repetem as falas), equipas de rodagem (para o som direto). Se em Portugal há casos similares, também os há muito distintos. Se, por exemplo, entendermos que o nome Diretor de Som é o do profissional responsável pelo resultado final do som no filme podemos estar enganados. O realizador Marco Martins, por exemplo, define o Diretor de Som como aquele que nos seus filmes trata da captação do som, confiando a um Montador a criação do "*design* sonoro do filme, os ambientes" (Mendes et al., 2012).

Mesmo existindo discrepâncias quanto ao modo como equipas se estruturam – o que pode mesmo chegar a circunscrever as possibilidades criativas – não há cinema que fuja a uma inequívoca preocupação (maior ou menor) com as seguintes firmes categorias de sons: Diálogos (Voz), Efeitos Sonoros (em sincronismo ou não), Ambientes Sonoros (diegéticos, mas também não diegéticos podem surgir) e Música. É certo que pode existir uma certa maleabilidade e influência mútua – até uma certa musicalidade geral – mas é nesta separação que reside a defesa, por parte de Michel Chion, de que não existe uma "banda sonora" própria dita, como clara oposição a uma "banda de imagens" (também esta subdivisível). No entanto, podemos

encontrar em descrições efetuadas acerca de colaborações entre *sound designers* e compositores (Wright, 2013), em momentos em que os diálogos podem ser trabalhados como sonoplastia (Thom, 2011), ou em outras variadas possibilidades de pensar o som de forma mais sensorial e menos puramente informativa (Reis, 2011) um outro conceito de banda sonora. Como mencionado, este conceito pode quebrar uma compartimentação excessiva de trabalhos distintos na cadeia sonora, na linha do descrito acerca do pensamento de Sandro Aguilar, com o seu cinema mais "atmosférico" e "textural". Walter Murch e Pete Horner (2011), descrevendo o papel de Francis Ford Coppola – um realizador sempre tido como narrativo – como alguém que tem a última palavra a dizer acerca das soluções sonoras nos seus filmes, informam que também este realizador sente os sons, mais do que procura um significado para eles. Podemos encontrar outros exemplos, no panorama nacional e internacional, de filmes e realizadores interessados em bandas sonoras tidas como sensorialmente unas, em contextos mais ou menos narrativos.

A divisão que se segue contempla as seguintes categorias de sons: Voz, Sons de Ação, Som Ambiente e Música. A voz é claramente a primeira em importância, normalmente. A restante ordenação segue critérios habitualmente mais práticos, como por exemplo o modo de estruturar as pistas áudio num software DAW[63], habitualmente usado para montagem e mistura de som. Devemos clarificar que a categoria Sons de Ação contempla sons mais ou menos pontuais, que dependem de alguma intenção ou de fenómenos que ocorram. Não quisemos aqui fazer uma divisão adicional, segundo o modo de produção. Muitas vezes se fala em efeitos sonoros (SFX) ou em *Foley*, para explicar como se obtêm determinados sons. Também é possível em rodagem obter sons de ação. Independentemente de como sejam obtidos, agrupamos nesta categoria sons tão diversos como os sons de passos, tiros, árvore a cair, palmada nas costas, abrir um envelope, etc.

[63] O software DAW (*Digital Audio Workstation*) de referência na indústria cinematográfica é o Pro Tools.

6.1. Voz

A voz é um elemento determinante nas nossas vidas e tem sido fundamental em diversas formas de arte, algumas anteriores à existência do cinema. Essencial em variados contextos comunicacionais, também esteve sempre fortemente presente em práticas artísticas como o teatro, a lanterna mágica ou outras formas de projeção comentada. O cinema tem, desde que é sonoro, dois elementos fundamentais herdados destas práticas: a voz síncrona dos diálogos e a voz *off* de comentário. Ambos têm pesos e presenças variáveis segundo épocas, nacionalidades, estéticas e realizadores. Hierarquicamente, a voz humana destaca-se de outros elementos sonoros que a acompanhem. Como diz Chion (1988: 19) "a presença de uma voz humana estrutura o espaço sonoro que a contém". Não só há variáveis posições quanto ao seu uso em cinema como também chegou a ser afirmado, no célebre manifesto soviético, que "qualquer adição de palavra a uma cena filmada mataria a *mise en scène*" (Chion, 1988: 25).

Como sabido, até aos anos 30 a grande maioria do cinema produzido, nomeadamente longas-metragens, apresentava intertítulos para uma série de informações relevantes. Entre elas encontramos diálogos fundamentais para o entendimento do enredo, indicações de tempo e de lugar. No cinema mudo existia um carácter de abstração, eram apresentadas essências. Como lembra Chion os intertítulos apresentavam nomes como "a pequena querida (em *Intolerance*, o Pai, o Chinês". Ou lugares não precisos como "a Casa, a Cidade, a Floresta,..." (Chion, 1988: 67). Graças à introdução de frases faladas, rapidamente floresceu um cinema mais definido no modo como apresenta personagens, locais e tempo. Soluções como o recurso a imagens de pêndulos de relógio ou calendários folheados para evocar a passagem do tempo (fugindo ao excesso de intertítulos) rapidamente deixam de fazer sentido graças à possibilidade de se recorrer a uma voz *off*. A montagem deixa de estar povoada com acrescentos visuais desnecessários e impeditivos de uma maior fluidez narrativa e estrutural.

6.1.1. Diálogos

Com os *talkies*, tal como o nome indica, são valorizadas as falas, que se podem já escutar. Começa a conhecer-se o timbre das vozes dos atores, algo que fora desconhecido até então. Algumas paródias[64] existiram, por parte dos mais renitentes à integração do texto falado. Charlie Chaplin, por exemplo, em *City Lights* (1931), substitui as vozes de discurso para a inauguração no início do filme, por gorjeios. Estes resultam num *bla bla bla* com carácter cómico e foram obtidos pelo próprio Chaplin com recurso a uma boquilha de saxofone. Tal como Chion (1990) informa, tem-se afirmado, desde os primeiros tempos do chamado cinema sonoro,

[64] Chion lembra a história caricata de como na época do cinema mudo Charlie Chaplin e Douglas Fairbank "se divertiam a parar a sua viatura para pedir indicações aos peões usando uma voz de falsete, desfrutando do espetáculo da deceção dos seus fãs, quando eles os ouviam falar daquela maneira." (Chion, 1988: 67)

um vococentrismo, mais especificamente um verbocentrismo, que faz com que haja filmes que se esforçam por clarificar tecnicamente o que é dito, mas que não mostram outras grandes preocupações em termos sonoros. É por todos conhecida a preferência, também no cinema, por fazer povoar as narrativas com personagens (normalmente humanas) que dialogam, que expressam os seus sentimentos e vontades, de forma a fazer evoluir a ação ou nos dar a descrever uma situação. Em muitos casos de filmes da *Nouvelle Vague*, foram apresentados longos diálogos ou monólogos, contrariando a tendência americana de colocar diálogos que fazem avançar a ação (Chion, 1988: 71). De forma mais teatral ou de forma mais contida os sons de diálogos vão quase sempre estando presentes no cinema, sendo por vezes a sua ausência (momentânea) muito notória e fator de significação de relevo. Muitos filmes são estruturados pela fala e em redor dela" (Chion, 2011: 135).

Michel Chion distribui a voz falada por três categorias fundamentais: a fala-teatro (diálogos), a fala-palavra (voz *off*) e a fala-emanação (sons vocais). Concentramo-nos neste momento na fala-teatro, deixando para mais tarde a questão da voz interior, "uma voz análoga a um *à parte* teatral" (Chion, 2011: 134). Foquemo-nos então nos diálogos, que conseguem possuir funções dramáticas, psicológicas, informativas e afetivas, para além de regularem o fluxo narrativo e, por vezes, o fluxo sonoro de um filme. Os diálogos tendem a ser o mais claro possível, não importando certas questões de fidelidade. Entre estas temos a questão da distância, da localização espacial e da relatividade sonora. Quanto à distância, é comum no cinema ouvirmos perfeitamente um diálogo entre personagens que não estejam em primeiro plano. Embora distantes recebemos as vozes desses personagens com bastante intensidade, sem reverberação e com toda a gama de frequências produzida, algo que não aconteceria na vida real. Foram já abordados exemplos de João Canijo e Luís Campos nos quais conversações distantes (em fundo) competem com aquelas de personagens próximas da câmara. Cabe ao espectador decidir qual das conversas, com iguais características sonoras, quer seguir. Muitos filmes recorrem a som de pós-produção para as vozes, em sessões de dobragem (conhecidas como sessões de ADR, internacionalmente). Há sempre a regra das personagens repetirem as falas próximo do microfone, independentemente da sua proximidade ou distanciamento no enquadramento. Para favorecer a clareza e fidelidade do texto falado é comum reforçar-se, depois, com equalização, a zona de frequências que é mais importante para a inteligibilidade do texto, situada no entorno aos 1500 Hz. Outras zonas de frequências podem ser reforçadas ou atenuadas por forma a "corrigir" questões problemáticas das vozes originais dos atores (pouco corpo, ou demasiadas sibilantes, por exemplo).

No que diz respeito à localização espacial, existe como regra os diálogos saírem ao centro, na panorâmica. Existe nas salas de cinema um altifalante chamado "centro" para o qual a mistura sonora tende a canalizar todos os sons de voz. Mesmo que o personagem se movimente no enquadramento ou até fique fora de campo, a voz permanece ao centro. Nenhum espectador se sente perturbado com isto, aceitando que a voz vem do local onde está o personagem. Esta é a magnetização espacial abordada anteriormente. O princípio oposto, que consistiria em tentar ser fiel no som à localização da fonte sonora, clarificada pelos

enquadramentos e pela montagem, desde cedo se constatou ser estranho, perturbador e prejudicial na receção de um filme. É comum, também, o som de diálogos ser desprovido da assinatura espacial que tende a caracterizar outros sons existentes no espaço em questão. Uma sala, um quarto, um hall de um prédio, etc. todos têm determinadas características de reverberação que é bom respeitar no conjunto dos sons daqueles espaços, mas a voz costuma estar trabalhada de forma a manter a sua clareza e boa definição. Relativamente a outros sons, a voz é, então, menos reverberada ou não reverberada e muitas vezes destacada em intensidade. A intensidade relativa entre os sons tende a favorecer a voz, face a outros sons. Mesmo entre sons de vozes, aquelas do diálogo que é suposto seguirmos surge destacada. Isto acontece em filmes que mostram festas ou multidões e onde a mistura final se preocupa por colocar em primeiro plano as vozes dos personagens importantes para o desenrolar do enredo. A não ser que se deseje vedar ao espectador o que está a ser conversado, ficando então o diálogo escondido por detrás de vozes múltiplas, que são já um som ambiente ruidoso, como outros (não vocais) que possam existir. Por vezes certos sons ruidosos podem impedir a perceção do diálogo, se assim se pretender. Imaginemos a proximidade a uma linha férrea, com a passagem ruidosa de um comboio a impossibilitar o entendimento do que é dito.

É, por norma, fundamental a boa perceção do texto dos diálogos, favorecendo a escuta semântica. Pode acontecer ser-nos propositadamente escondido o conteúdo do diálogo entre personagens estrangeiros e não legendados, por exemplo. Um pouco com o propósito semelhante ao da existência de um ambiente ruidoso que não nos deixe escutar uma conversação que vemos. Também pode por vezes acontecer a escuta semântica ser incorretamente aplicada por parte de um personagem. E isto ser um meio para a construção de uma parte do argumento de um filme. Em *Preto e Branco*, passado durante a guerra colonial, um sargento que domina os dialetos locais encontra um negro, que torna prisioneiro. Este inicialmente simula uma língua inexistente, para se descartar de explicações. Num momento em que ele se vê ameaçado por uma cobra, após acordar, assusta-se e reclama em português para o sargento, que supostamente devia estar de vigia, mas também adormecera. Reparando no deslize retoma a sua língua inventada com "*uau a chu*", sendo depois repreendido e atingido com uma bofetada do sargento. Este por vezes fala-lhe em dialeto, sendo óbvio que este negro não é dali pois não entende nada. Também dentro da língua portuguesa, este filme frisa alguns desentendimentos, como quando existem as seguintes linhas de diálogo: "- Estava a divagar. – A quê?".

Os desentendimentos ou a falta de comunicação pode ser notória por outras vias que não as da língua (e correspondente não aplicação da escuta semântica), nomeadamente o uso dos silêncios. O silêncio, com personagens em cena, é muito notório no cinema de Sandro Aguilar. Alguns dos seus filmes não possuem nenhum diálogo (como *Dive: Approach and Exit*, *False Twins* (2014), ou *Arquivo* (2007)) e a grande generalidade dos filmes da sua autoria fazem ouvir muito poucas vezes a voz humana (que algumas vezes surge descaracterizada, em *off*). Sandro Aguilar destaca (Apêndice 1) o facto de ser possível colocar diálogos que não se têm que perceber. Exemplifica com a mulher em Bunker, onde se pretende perceber que é alguém

que desabafa, "que não está satisfeita com o que está a fazer". O importante não é o conteúdo do que ela diz, é a alusão a um estado de alma, a um contexto que nos é sugerido. Aqui a escuta semântica surge substituída pela escuta referencial e a palavra-teatro pela palavra-emanação. A palavra-emanação é "uma espécie de secreção dos personagens, um aspeto do seu modo de ser, um elemento do seu perfil. Não contribui para o avançar da história do filme, nem estrutura a montagem, tendo pouco que ver com a divisão por cenas e momentos fortes" (Chion, 2012: 34).

Não raramente, uma frase (percebida) tem toda a importância para que o espectador tenha um pouco mais de noção do que se pode estar a passar. Voltando novamente a Aguilar, é disto que se trata nos seus filmes: somos desafiados a criar ligações que não nos são óbvias, a tentar encontrar um fio condutor. O poder da palavra pode ser determinante para nos oferecer o contexto. Mais do que uma explicação direta, o texto que algumas vezes compreendemos tem capacidades de denotação, capazes também de despoletar a nossa escuta referencial. Em *Corpo e Meio* (2001) há uma linha de diálogo em que uma mulher diz: "Tens aqui umas coisas da Lena". De repente dá-se nome a uma ausência e, em conjunto com as imagens, leva-se o espectador a obter ao longo do filme "um retrato de um processo de luto" (Ribas, 2013: 137).

Algumas vezes é na ausência de resposta a um outro personagem que se adivinha o que quer ser sugerido pelo realizador. Na cena inicial de *Voodoo*, um pai (Paulo) – sempre filmado de costas – não chega a falar quando o padrasto (motard) vem buscar o filho, mostrando grande apatia e resignação. Mesmo quando o padrasto diz para a criança dar um beijinho ao pai, este simplesmente lhe dá umas pancadinhas no capacete, entretanto já colocado na cabeça. Como a outras frases que o padrasto lhe dirige, o pai não reage de nenhuma forma ao "tchau" final. Em *Sinais de Serenidade por Coisas Sem Sentido*, um personagem (mergulhador) não responde à pergunta que uma mulher lhe dirige, reparando apenas que era uma pergunta, fazendo-nos notar que estivera a ignorar tudo aquilo que a mulher lhe estava a contar antes. A mulher em *Bunker* pergunta à filha onde vai, quando esta se despede no exterior da rulote. Somos confrontados com o silêncio da "não-resposta" da filha (que vemos afastar-se, olhando para trás), que clarifica o aspeto furtivo e desobediente que existe na cena. Concordamos com Buhler, Neumeyer e Deemer na ideia de que a "presença ou ausência é um aspeto do tratamento de cada um dos elementos de uma banda sonora, mas é talvez mais acentuadamente sentido quando pessoas estão no enquadramento e não existe diálogo". Tem a força de uma suspensão de som, mas sem o aspeto técnico da suspensão de som. Não se trata de, por motivos vários, baixar para zero o volume do som que existe na cena. Trata-se de, por vontades ou decisões dos personagens, não serem proferidas palavras.

Algumas decisões de montagem conferem importâncias relativas aos personagens que dialogam, ou se manifestam. Buhler, Neumeyer e Deemer (2010: 76) fazem referência a personagens menores que permanecem acusmáticas. Já a elas tínhamos feito menção, como nos casos dos polícias que nunca vemos, em exemplos de Salaviza e de Villaverde. Em *Quem és Tu?*, para o relato da batalha de Alcácer Quibir e seu desfecho trágico vemos corpos

carbonizados e destripados, com uma menina que por ali caminha e diz "El Rey". É a criança personagem principal que grita perante o relato. E que como que também vê o contraste existente entre as imagens violentas e a outra criança. E como que também escutou – e ficou afetada pel' – os tremolos persistentes nos instrumentos de corda, não diegéticos.

Os diálogos são estruturados em torno de vozes que não têm, normalmente, poder sobre a realidade mostrada. Um carácter omnisciente e capaz de moldar o decurso daquilo que é visualizado costuma estar associado à voz *off*. Como diria Chion, a fala-teatro não tem o poder da fala-texto, quanto a estes aspetos. Existem, no entanto, como visto antes, casos de narradores intradiegéticos. Estes podem estar a dialogar com alguém e a contar-lhe histórias, como acontece em *Coisa Ruim* (2006). Neste filme temos, primeiro, o personagem Luís a contar uma história conhecida na aldeia sobre as freiras. Para esta narração temos imagens ilustrativas, que confirmam a sua voz como uma voz iconogénica. Já quando António relata o que se diz na aldeia acerca das bruxas também é dado a ver ao espectador imagens de outro espaço e supostamente tempo. Mas a sua voz depois fica confirmada como uma voz iconogénica falsa. As imagens não são de facto acerca do relato das bruxas e seu comportamento na igreja, mas sim acerca de um acontecimento que ocorre em simultâneo naquele espaço. Mas a importância destes diálogos, com as lendas relatadas, tem a força de moldar o decurso das imagens que nos são dadas a conhecer. É de prever que o argumento tenha sido escrito prevendo estas vozes de narradores intradiegéticos, a primeira iconogénica e a segunda falsamente iconogénica.

A qualidade de som de uma voz *off*, como veremos, é normalmente distinta da voz de diálogo. Esta última pode ter um carácter mais localizado num determinado espaço e não soa tão intimista (normalmente não tem índices materializantes de proximidade). Podemos ter vozes em *off* que transitam para *in*. Não no sentido de parecerem estar fora de campo e depois serem desacusmatizadas, mas sim no sentido de parecem possuir aquele carácter de omnisciência e ubiquidade de uma voz *off* e depois perderem estas qualidades. Algo assim acontece, por exemplo, com a voz de D. Sebastião, em *Quem és Tu?*. A voz acusmática deste rei começa por ter uma qualidade de som *off* (qualidade de estúdio) e quando há a desacusmatização (isto é, já o vemos) a sua voz possui uma assinatura espacial, está dentro daquele espaço em questão. Por vezes certas intervenções dos diálogos parecem transmitir um carácter de comentário, com tom omnisciente, acerca do desenrolar da narrativa ou do interior de um personagem. Mais uma vez temos algo que terá sido planeado pelo argumentista e é fundamental para o fluxo narrativo. Algo assim sucede no filme *A Passagem da Noite*, durante as aulas de filosofia. Nestas aulas, frequentadas pela personagem principal (uma rapariga que engravida de um violador) há argumentos de Sócrates acerca da infelicidade de quem pratica o mal, assim como outros aspetos que parecem sempre poder remeter para o personagem Gadelhas (o violador).

Como visto os diálogos podem aproximar-se da categoria das vozes em *off*, mas a voz em geral pode andar distanciada de um carácter discursivo tradicional. Vozes dialogantes podem aproximar-se da categoria dos sons ambiente, por exemplo nos casos mencionados de

multidões ou sons de festa. Podem também aproximar-se da categoria de sons musicais, notoriamente quando existam canções entoadas por personagens. Uma diluição do estatuto especial habitualmente dado à voz encontra-se com Sandro Aguilar para quem as vozes por vezes são "como ruído, como qualquer outra coisa" (Aguilar, Apêndice 1), o que faz aproximá-las dos efeitos sonoros.

Como sabido, o som para cinema normalmente estabelece uma hierarquia, na qual o diálogo está em primeiro lugar, numa cadeia de possibilidades de figura-fundo potencialmente distintas daquelas associadas à imagem (Buhler, Neumeyer e Deemer, 2010). E não será a palavra um dos sons de destaque, ainda maior, no cinema português? Regina Guimarães, comparando com o cinema americano ouve no cinema português palavras mais pesadas e mais densas, capazes de atribuir ao silêncio outra importância (Mendes et al., 2012). Outras vezes, em filmes portugueses, vozes agradáveis, claramente articuladas, conseguem formar um "concerto" com as outras vozes presentes no diálogo, tendo um carácter de "prenda quase suficiente, independente do sentido abstrato da palavra" (Claudel, 1955, citado por Grilo, 2006). Merecerá atenção redobrada o modo como a voz vem tratada em cenas em que são empregues as novas tecnologias. Toda uma nova dinâmica existe no modo das pessoas comunicarem hoje em dia e muitos filmes de facto o transmitem, como traço significativo da evolução do enredo e também como qualidade tímbrica que é desejada pelos realizadores.

6.1.2. Voz *Off*

"A fala-texto (...), ao contrário da fala-teatro, age sobre o curso das imagens" (Chion, 2010: 135). Chion considera que a voz *off* tem poderes relacionados com as decisões de montagem e com a forma como são mostradas as imagens. Engloba-a numa "fala-texto", que se aproxima da autoridade de um narrador omnisciente, como num romance. Este narrador, diferentemente das narrativas escritas, já não é *in absentia*, como lembram Gaudreault e Jost (1990). Aparentam, muitas vezes, ser a voz de um autor escondido que conta a história, em momentos chave, pontuais (normalmente). Poucas vezes a voz *off* é do próprio realizador. Algo assim sucede no início de *Tabu*, de Miguel Gomes, sendo depois relegado para um personagem o relato de eventos passados (que vemos). O personagem Gianluca Ventura, já idoso, narra a passada história africana, com um tom cansado e resignado, como que antecipando desde logo os seus infortúnios. É, como em muitos outros casos, exemplo de uma voz iconogénica. Aquilo que é narrado chama a atenção para elementos da imagem, toda ela a condizer com o relato. Como habitual também, vai-se calando para dar espaço aos sons da narrativa, como que deixando espaço para que pareça estarmos a presenciar um *hic et nunc*, a usufruir de acontecimentos que nos são dados a conhecer (sonora e visualmente).

A atenção prestada a uma voz *off* conduz o nosso olhar. Em Coisa *Ruim*, o narrador (intradiegético) fala nas bruxas, que não se levantam quando, no fim da missa, o padre não fecha o "livro sagrado". O nosso olhar concentra-se no livro que permanece aberto e depois nas costas da senhora que não se retira, permanecendo sentada. São as imagens que depois

contrariam o relato da lenda, confirmando que não dizem respeito ao que está a ser narrado, mas sim a um mero encontro no tempo presente. Este é também, como visto, um exemplo de como uma voz de personagem adquire a força e a autoridade que costumam estar atribuídas à voz *off* não diegética. Esta autoridade obtém-se, segundo Klas Dykhoff, graças a fortes convenções, que devem ser respeitadas no momento da gravação da voz *off*:

> "Ela deve ser lida num tom de voz neutro, o microfone deve estar perto da boca do narrador para criar uma sensação de intimidade e deve ser gravada sem noção acústica do espaço. Ou seja, não pode haver outras informações além do real significado das palavras que possam distrair da mensagem ou causar dúvidas no espectador. A voz *off* é como uma voz dentro da própria cabeça do ouvinte, e geralmente não questionamos tal voz." (Dykhoff, 2012: 175)

O tom de neutralidade valorizado na citação anterior encontra um expoente máximo nos filmes *Jewels* (2013) e *False Twins* (2014), de Sandro Aguilar. Tudo o que é dito, em voz *off*, nestes filmes provém de um software *text-to-speech*. É, assim, desprovido de qualquer emoção ou caráter humano, transmitindo tão somente o texto, uma espécie de leitura de um manual de instruções. Tendo um tom informático e artificial sai fora das características habituais de uma voz *off*. Para além de uma voz *off* ser habitualmente humana o texto lido informaticamente não aparenta, nestes filmes, possuir alguma ligação com as imagens visualizadas. Em *Jewels*, um esboço de relação entre o ouvido e o visto parece existir quando umas mãos manuseiam um objeto e as instruções que se ouvem possam ser acerca dessa ação. Temos, assim, uma voz (artificial) completamente desprovida de emoção e de quaisquer índices materializantes ou assinatura espacial. Temos, também, um elevado grau de contraponto entre som e imagem, já que a relação entre ambos é sempre muito pouco – ou nada – clara. Existe, neste caso, a descentralização a que Chion alude, contrastando com o verbocentrismo que costuma caracterizar o cinema (Chion, 2011: 142).

Por norma associamos uma voz *off* à possibilidade de existirem imagens que ilustram o que está a ser dito. A voz iconogénica existe tanto para casos de narradores extradiegéticos como intradiegéticos. Casos destes já foram abordados. Relembramos a narração na primeira pessoa feita pelo criado em *Viúva Rica Solteira não Fica*, a irmã em *Um Amor de Perdição* ou o Padre António Vieira que relata por carta o que sucedeu na colónia. A sua voz iconogénica parece "ressoar" em Lisboa, onde é recebida a carta. Um momento particular de voz *off*, iconogénica, acontece em *Quem és Tu?*. Por instantes a voz *off* é acompanhada por pinturas, como se existisse um duplo resumo de imagens em movimento, tanto na voz como nas imagens fixas. Depois segue com voz iconogénica da forma habitual, isto é, com imagens em movimento.

Em contexto de documentário ocorrem por vezes situações em que ouvimos dois espaços e duas funções para uma voz que é de testemunho e fica em *off*. Como Vasco Pimentel deixou perceber na sua entrevista, é comum no seu trabalho procurar uma polifonia de espaços, quando se trata de documentário. Exemplificou com casos do *Aquele Querido Mês de Agosto* (2008). Entre eles está a audição de testemunhos recolhidos na adega enquanto as imagens mostram vivências de rua. Esses sons de testemunho "acabam por ser deslocalizados e depois

trazem com eles (...) a informação do sítio onde foram emitidos, onde foram captados". No documentário *Natal 71* (2000) também múltiplos espaços e tempos são propostos em simultâneo ao espectador. A dada altura escutamos o entrevistado que fala da canção popular adaptada e as imagens que vemos são de ele próprio a tocar guitarra no passado. Por momentos forma-se, aparentemente de forma inesperada, uma voz iconogénica (que fala da forma musical que escutamos em segundo plano).

O poder especial de uma voz *off*, que deriva da sua localização não diegética (a maior parte das vezes) parece influir no curso de como as imagens e sons diegéticos nos são apresentados. Nalguns casos parecem também influir noutros elementos não diegéticos, no seu uso e colocação. Em *Viúva Rica Solteira não Fica* a voz *off* anuncia "Entregou a alma ao criador" e logo de seguida começa um piano não diegético com uma música fúnebre. Outro piano, não diegético e de carácter tenso, entra após a voz anunciar, em *A Passagem da Noite*, que o "Gadelhas é seropositivo". Toda a carga dramática que cai em cima da rapariga violada parece ser partilhada com o espectador, graças à música não diegética lançada pela voz do narrador (intradiegético, como visto atrás). Em *Transe*, duas vozes *off* dialogam. Uma criança, outra adolescente esclarece a primeira acerca do que é a poesia e sua relação com o mundo. Parecem invocar uma aprendizagem acerca das agruras da vida, juntamente com imagens de iceberg, que indiferentemente seguem o seu curso (movimento e separação). Nunca se saberá de quem são aquelas vozes, ao longo do filme.

6.1.3. Voz-Reflexão

Incluímos nesta secção diferentes tipos de ocorrências vocais que permitem saber acerca do interior do personagem (seus pensamentos, seu estado de alma) ou acerca do evoluir da narrativa. Para a voz que vem de dentro dos personagens Chion lembra critérios técnicos indispensáveis, como sejam a proximidade máxima relativamente ao micro, a ausência de reverberação e a sensação de proximidade física (Chion, 1988: 55). Trata-se de uma voz tecnicamente próxima da voz *off*, mas incluindo aspetos emotivos na sua expressividade, assim como possíveis sons de respiração ou outros índices materializantes. Em *Os Sorrisos do Destino*, como já mencionado, ouvem-se os pensamentos de cada um dos membros do casal e também do amante. São notórias as disposições anímicas de cada um e a atitude diferenciada perante a situação presente. São de facto como monólogos interiores, de expressividade variável conforme a personalidade de cada um. Em *Second Life* existem manifestações do interior do personagem feitas de forma semelhante. Há emoção na voz de Nicholas e há uma sensação de proximidade. Fala da história alternativa, no que lhe teria acontecido perante outras opções de vida, que não aquelas que o conduziram à morte. Este distanciamento reflexivo coloca-o fora do seu próprio corpo inerte, que vimos dentro da piscina. O espectador é também levado a uma reflexão exterior ao enredo que tinha seguido até então. É, assim, lembrado de que aquilo a que está a assistir é um filme e deixa de estar imerso na história pela qual vinha sendo conduzido.

Existem casos em que a voz não está pensada como meio de comunicação textual, apenas como meio de expressividade não verbal. É aquilo a que Chion chama "fala emanação". Trata-se de quando a fala se torna "como que uma emanação das personagens, um aspeto delas próprias, no mesmo plano que as suas silhuetas" (Chion, 2011: 138). No sentido de uma emanação temos situações (não verbais) entre um grito e o simples facto de uma pessoa permanecer calada. Um grito, já mencionado, numa cena de *Quem és Tu?* (2001) revela a natureza sensível da criança perante o relato das atrocidades da batalha de Alcácer Quibir. Situações de silêncio ou próximo disso ocorrem em casos como os já descritos, relativas ao cinema de Sandro Aguilar, muitas vezes desprovido de diálogos. O exemplo da mulher que fala sozinha, sem percebermos o que diz, mostra apenas que desabafa consigo própria, desagradada. Como confirma o realizador, o que importa é a alusão a um estado de alma, não o texto dito.

Outros casos de reflexividade dizem respeito a situações nas quais a voz parece comandar as decisões relativas não só ao diegético como também ao não diegético. Por exemplo no *Filme do Desassossego* (2010), Bernardo Soares faz a questão "Onde está Deus?" e de imediato surge na igreja um coro de crianças de vermelho. Como se tratasse de querer responder, é notória a sucessão de eventos que a montagem faz surgir de uma forma que parece ser de causa e efeito. Em *Cinco Dias, Cinco Noites* (1996) ouve-se em *off* a inquietação "Seria este o caminho?" e logo de seguida entram tremolos nas cordas e certos efeitos nos sopros, tudo isto não diegeticamente. Ao invés, no final do filme, depois de já se estar a ouvir um clarinete solo, na música não diegética, há uma voz *off* que anuncia como lhe "queria ter dado um abraço". Aqui a solidão do músico solista (e timbre intimista) é capaz de reforçar a distância que a própria voz transmite.

Um caso especial ocorre no documentário *Pára-me de Repente o Pensamento* (2014), documentário que se passa num hospital psiquiátrico. Aqui, um ator (Miguel Borges) é acolhido para participar numa encenação. Ao longo das suas pesquisas para a apresentação conjunta que ocorrerá no final, aproxima-se de vários utentes, de quem recolhe maneiras de pensar. O filme foca a ideia do pensamento que quer fugir, como que cavalgando. Esta ideia, aparentemente tão criativa como esquizofrénica, é verbalizada de várias maneiras e acaba por ser visualizada numa imitação do cavalgar de um cavalo, em círculo, feita pelo ator. Fazendo com a boca o som de chicote, o som de relinchar e de cavalgar o ator parece sonorizar um estado mental aparentemente possuído pela esquizofrenia, focado na crença de que o cavalo é o pensamento a fugir, numa metáfora clínico-criativa de forte impacto sonoro e visual. Todos os sons vocais aparentam ser o reflexo de tudo o que se passa no interior de uma mente criativa ou de uma mente perturbada, duas hipóteses aparentemente muito próximas.

6.1.4. Voz e tecnologia

Foram já mencionados alguns aspetos tecnológicos que regulam o tratamento da voz para cinema. Certos aspetos são tidos como fundamentais e essenciais, como visto. Entre eles

temos a colocação dos diálogos (e maior parte das vozes) no canal do centro. Uma equalização que reforce a inteligibilidade do que é dito também é de salientar. Os micros desde sempre foram sendo construídos por forma a poderem estar mais distantes e não serem inadvertidamente filmados, rejeitando o mais possível sons de outras direções. Um caso muito particular de uso da tecnologia é descrito por Sandro Aguilar, a respeito da voz *off* fabricada para o filme *Jewels*:

> "A voz é gerada dentro do computador, através do software *text-to-speech* de um mac. Normal. Depois é gerado um ficheiro com essa voz, eu mexi no tempo dessa voz, ela fica mais lenta e mudando ligeiramente o *pitch*. Depois ponho isso a tocar e gravo, da saída da coluna. E depois ponho a tocar do gravador, que é um gravador analógico, dos anos 60 ou 70 e estou a captar o som que está a sair do *speaker*." (Aguilar, Apêndice 1)

Para além de resultar uma voz desumanizada, também possui a característica de soar filtrada, como saindo de um pequeno aparelho. É assim uma voz *off* deveras inusitada e nada típica.

A preocupação com a fidelidade ao mundo real, como visto, é muitas vezes inexistente ou reduzida. É normalmente importante a clareza, nos diálogos e noutras vozes que se ouvem nos filmes. A voz artificial descrita anteriormente é muita clara relativamente ao que é dito, embora não o seja referentemente à sua origem. Também pelo facto de ser um texto bem percetível, resulta num contraponto face às imagens mostradas. No início do filme *Lá Fora* (2004), há uma conversa telefónica obtida através do sistema do automóvel onde viaja o personagem. A voz chega-nos (e supostamente a ele também) de uma forma muita clara mas também pouco filtrada. A voz de quem está do outro lado da linha sofreria, no mundo real, duas alterações relevantes: uma, no próprio telemóvel, que reduziria a gama de frequências emitida; outra no sistema do automóvel, com a sua equalização específica. Uma outra conversação, na qual vamos vendo ora um ora outro interlocutor foi já comentada, dizendo respeito à cena de diálogo, à distância, entre Simão e Teresa, em *Um Amor de Perdição*. Não podendo ocorrer sem alguma tecnologia que permitisse colmatar a distância física entre eles, optou-se, no entanto, por nunca se visualizar esse possível meio de contato que é o telemóvel ou o telefone. Talvez para não afetar o seu amor tão puro e a sua forte ligação, foi preferido dar a entender que falavam sem recurso a nada (visível), para além da sua grande vontade de estarem juntos.

Chion considera que meios como o telefone encarnam a ubiquidade (Chion, 1988: 33), que como vimos é uma das características do acúsmetro. Este autor descreve múltiplas soluções para conversas telefónicas no cinema, propondo cada uma delas os modos de ouvir ou não ouvir o interlocutor que não vemos e o modo como vemos ou não vemos os interlocutores. Por exemplo, Em *Quarta Divisão*, em todas as chamadas telefónicas ouvimos a pessoa "do outro lado", filtrada, por exemplo. Já em *Lá Fora*, não escutamos os interlocutores de chamadas menos importantes ao nível do enredo, como mencionado anteriormente. Quanto ao caso especial de *Um Amor de Perdição*, vemos e ouvimos os interlocutores perfeitamente. De tal

forma que as duas vozes nesse diálogo, não filtradas, surgem novamente em *off*, no final do filme, como recordação do grande amor – e ligação – entre os dois (entretanto já falecidos).

Outra situação em que a tecnologia está saliente em cena no âmbito do sonoro diz respeito ao uso de aparelhos que emitem sons. Casos como aqueles onde um personagem liga um rádio ou outro aparelho para ouvir música ou um programa são um caso exemplar do conceito "*on the air*" anteriormente frisado. Um caso interessante já focado, em *Pare, Escute, Olhe* coloca um programa de rádio (disco pedidos) como som que dá continuidade aos planos, unindo-os. Em *Tabu*, é feito um aproveitamento político com a morte do amigo de Gianluca. Isto é audível na rádio dos rebeldes, onde o "movimento de libertação reinvindica a morte do membro das milícias colonialistas", que surge apresentado como um espião (embora não o fosse). As músicas *on the air* conseguem por vezes produzir um curioso efeito iconogénico[65] (como uma voz *off*). Em *20,13* uma música torna-se não diegética no momento em que se vê o alferes no jipe. É uma música que fala do "soldadinho" e produz uma caricata relação com o que vemos. Em *Mortinho por Chegar a Casa*, passa a música com a famosa letra "Ainda era pequenino" quando o personagem volta à sua terra natal e visita a campa dos pais. Uma certa nostalgia é-nos transmitida por esta canção, capaz de fazer relembrar momentos da infância.

O uso de tecnologias pode ser capaz de um grande impacto no espectador. Em Quarta Divisão, quando as chamadas telefónicas para o menino desaparecido vão para *voice mail* ficamos preocupados, como os personagens, com esta impossibilidade de comunicação e de averiguar o que se passará com ele. De outras vezes é a contraposição de testemunhos que nos leva a ficar tocados por certas posições ou expectativas (políticas, por exemplo). Em *Pare, Escute, Olhe*, escutamos em som – com imagens – de arquivo Cavaco Silva, então candidato a primeiro-ministro a prometer um investimento para a fixação no interior. Outras imagens de arquivo surgem depois com o som de como o seu Governo teria um fraco desempenho neste indicador. Sendo um documentário alusivo ao encerramento da centenária linha ferroviária do Tua, vai contrapondo outros diferentes testemunhos, oriundos de arquivos de TV e dos depoimentos recolhidos pela equipa deste documentário. Um deputado eleito pelo PS Bragança afirma no Parlamento o seguinte: "- Não vi ninguém protestar aquando do encerramento". Logo de seguida isto é contrariado por imagens com os numerosos manifestantes. É facilmente feita a leitura de como os políticos são mentirosos, graças às vozes que se fazem escutar. Noutro momento, numa assembleia local alguém dá a opinião de que "as populações não usam". Desta vez são as imagens captadas para o filme que mostram idosos a usufruir do transporte, confirmando a necessidade e pertinência do serviço que estavam prestes a extinguir.

Relativamente à voz, ninguém duvida do poder que possui de chamar a atenção sobre si mesma. Normalmente carregada de significado, tem nas palavras o seu habitual aliado. Os diálogos são muitas vezes o fio condutor de um filme. São o principal elemento sonoro a ser

[65] Segundo Chion (2012), uma voz iconogénica parece evocar as imagens que se tornam ilustração das palavras que estão a ser proferidas.

captado em inúmeras rodagens. Por vezes o único, dadas as opções ou dados os constrangimentos de tempo. O entendimento do que é pronunciado é alvo de esmero técnico, sendo quase sempre mais importante a clareza do que a fidelidade. É com reforço da inteligibilidade, colocação ao centro e proximidade que os diálogos costumam ser tratados. Nalguns filmes ou nalgumas cenas a ausência de diálogos ou de respostas confere um peso grande às imagens vistas. Sente-se uma falta que produz um silêncio carregado. Algumas vezes joga-se com a dificuldade de comunicação entre personagens, pelo não domínio de uma língua ou de algum vocabulário. Um personagem pode chegar a manifestar-se vocalmente, sem com isso se entender alguma palavra. É aquilo a que Chion chama de fala-emanação, que consegue ser um significante de algum estado de espírito ou modo de ser de um personagem. Aí a voz aproxima-se do ruído, mas pode também ser trabalhada para povoar o som ambiente. Ou ser cantada, fazendo-se acompanhar por instrumentos.

A voz de um narrador, voz *off*, tem um poder especial sobre o espectador. Conduz o seu olhar, consoante as palavras que são proferidas. É uma voz que parece agir sobre o curso das imagens, levando a estabelecer uma ordem para o que é mostrado. É normalmente a voz mais neutra e mais próxima de um espectador. É aquela que mais transmite uma qualidade de estúdio, desprovida de uma sensação de espaço (com ausência de reverberação). A voz *off* pode ser de autoria de um narrador extradiegético ou intradiegético, produzindo diferentes relações com o que é visto. Muitas vezes produzem-se vozes iconogénicas, de narradores acompanhados por imagens que ilustram o sentido do texto. As vozes iconogénicas podem ser contrariadas, como no caso apresentado que mostra pelas imagens que a senhora não é a bruxa de quem o narrador intradiegético fala. A voz *off* pode colaborar numa polifonia de espaços, normalmente em documentário. A voz de um entrevistado traz consigo informação espacial e pode acompanhar imagens e sons de outros espaços. Sob a forma de voz *off* temos por vezes a sensação de escutar o autor implícito, capaz de inúmeras decisões quer no âmbito do sonoro como da imagem.

Por vezes escutamos os pensamentos dos personagens. São vozes também captadas com proximidade, com qualidade de estúdio. Mas as palavras podem facilmente possuir maior expressividade, em conformidade com o estado de espírito do personagem, do que no caso da voz de narrador. Situámos no âmbito de uma voz –reflexão esta voz de pensamento. Mas outros casos lhe adicionámos como sejam situações de grito, ou interrogações exteriorizadas que refletem as dúvidas ou a ansiedade de obter respostas. Certas emanações vocais são também úteis para manifestar o estado em que um personagem está. Um exemplo dado foi o caso do imitar o relinchar de um cavalo como modo artístico ou clínico de explicar um personagem.

Para concluir a temática da voz mencionámos os inúmeros casos em que a tecnologia lhe é útil. Pode ser útil na comunicação, sendo por vezes imitado o som que certos aparelhos fazem. Grande parte da tecnologia ao serviço do cinema teve a voz como referência. Sempre se quiseram vozes com a maior clareza possível, desprovidas de sons adicionais. Para isso os microfones evoluíram em direccionalidade e também na resposta às frequências, ao longo dos tempos. Em alguns filmes abordados o som de voz é emitido por aparelhos diegéticos e isto é

determinante para o modo de se perceber as cenas em questão, por vezes com impacto no espectador.

6.2. Sons de Ação

O cinema sempre mostrou uma vontade centrípeta de não se fixar no ator, algo que em termos sonoros pode assentar em estratégias que valorizam os outros elementos sonoros, o que não é dito. No advento do cinema sonoro, como mencionado, a grande atenção foi para os diálogos. Eram por vezes usados diferentes sons estereotipados para a ação, por forma a completar minimamente a cena, todos com fraca qualidade e pouca fidelidade face ao real. Só com a progressiva melhoria técnica os diferentes sons puderam ser realmente mais credíveis, bem percecionados e mais integrados no desenrolar da narrativa. Quando nos anos 70 e 80 o som foi muito melhorado, para níveis de qualidade próximos dos da atualidade, o Cinema atingiu um patamar até então inédito. Uma categoria tão importante como o *sound designer* surge nessa altura, para supervisionar as diferentes facetas do som, cada vez mais aperfeiçoadas. Pegando novamente em Chion, talvez não seja tanto o Cinema ter-se tornado verdadeiramente (mais) sonoro, quando naquelas décadas pôde explorar outras sonoridades, descentradas da fala; talvez sim o Cinema se tenha tornado mais Cinema.

Hoje em dia, com os sistemas digitais, todo um novo sistema de trocas de ficheiros sonoros se instalou, sem os antigos problemas de deterioração que certas transferências entre distintos suportes acarretavam. Existe um acesso muito facilitado a sistemas de edição e montagem de som, em números de pistas praticamente infinitas, algo que terá permitido chegar ao cinema novos tipos de profissionais. Voltamos, no entanto, à importância do *sound designer* e do realizador que pensam o som, para salientar a ideia de que a especialização técnica pode estar ao serviço da criação. Não podemos deixar de lembrar que o cargo de *sound designer*, existe, não apenas como o de alguém que é o grande responsável pela articulação do total da banda sonora, mas por vezes no sentido de criador de sons, sonoplasta, especializado numa procura de sonoridades originais. Esta procura está notoriamente presente em casos em que a narrativa se passa num futuro distante, ou em cinema de animação. Para ambas as situações é famoso o trabalho do *sound designer* Ben Burt, autor entre inúmeros outros, do som dos sabres de luz para o primeiro *Star Wars* (1977) e do som do robô protagonista que dá nome ao filme Wall-E (2008). O cargo de sonoplasta está visível em fichas técnicas de filmes de José Carlos Oliveira, sendo notória a importância que naqueles filmes se dá a sons de funções e timbres inusitados. Ao longo das diferentes entrevistas efetuadas foi sendo frisado que Portugal não tem mercado para uma pessoa se dedicar exclusivamente à criação de sons novos. Por isso muitos montadores recorrem a ferramentas e plug-ins que lhes permitem alcançar sons originais cruciais para completar o seu trabalho. Hugo Leitão foi um dos entrevistados que mais focou esta faceta (adicional) do seu trabalho. Valorizou também a capacidade e a disponibilidade para um montador se deslocar a determinados locais. Estes locais são escolhidos em função dos

sons que aí se podem gravar, úteis na montagem. Também referiu fóruns online que possibilitam a troca ou compra de ficheiros sonoros, oriundos das mais variadas proveniências.

Uma outra conquista do cinema, é a capacidade de nos colocar próximo ou dentro do personagem, fazendo-nos ouvir com ele ou fazendo-nos perceber, auditivamente, que sentimentos ali imperam. Por vezes, diferentes tempos se conjugam, graças ao som: exemplos há em que o que ouvimos são memórias do personagem. Pode existir um contraponto entre o que é visível e o que é audível: são, assim, feitas propostas de leitura ao espectador, de quem se espera saber analisar a "distância que o autor sabe introduzir entre a forma do signo e o seu conteúdo" (Barthes, 1993). Segundo Barthes, esta distância, é sinal de verdadeiro valor estético num filme. É verdade que a voz tem sido um incansável aliado no modo de contar histórias no cinema: desde a capacidade de um narrador nos ir fornecendo pistas, para a construção mental daquele mundo narrado (do qual recebemos apenas uma parte), até à instalação de uma ansiedade por querermos obter a revelação de um qualquer "ser acusmático" (cuja voz misteriosamente se ouvira), existem diversos mecanismos que fazem conjugar a articulação entre forma e conteúdo e que norteiam a construção das relações entre o que é visto e o que é ouvido no decurso temporal de uma obra cinematográfica. Mas toda uma variedade de outros sons tem a habilidade de nos captar a atenção, de nos levar a acreditar na história e, por vezes, de nos perturbar. Sons acusmáticos não diegéticos que não sejam voz *off* ou música continuam a ser uma marca sonora muito relevante no cinema, sinal da vontade de criar sentidos e significados. Aliam-se ao que é mais expectável – os sons in e os fora de campo – formando um todo ora mais orgânico ora mais compartimentado.

6.2.1. Sons *In*

Nesta categoria consideramos mais importantes, pelo "contrato audiovisual" habitualmente aceite pelo espectador, os sons "*in*", isto é, os sons que se associam a uma fonte sonora presente no plano. Por vezes podem ficar fora de campo, devido a opções ligadas à imagem e à construção dos planos. São sons dos quais se nota a sua ausência, caso não apareçam. Conseguir que a pessoa que vemos na tela tenha sons de passos a condizer com a sua marcha, ou fazer com que o cão ladre quando se vê ladrar pode parecer um mero aspeto técnico, com as dificuldades inerentes às condições disponíveis. No entanto, muitas decisões se podem operar a um nível tão simples como o de um básico sincronismo. Já em 1932, Mamoullian no seu filme *Love me Tonight* fazia juntar o som de cães a ladrar à imagem de velhas senhoras, de quem pretendia troçar. Mesmo com um "normal" sincronismo, pode haver um exagero de preenchimento de sons, algo que Chion criticava nalguns filmes franceses, nos anos 80. Também ele apelava a saber-se guardar sons para os momentos importantes. O impacto que o cinema forma é conseguido também por via de uma regulação da evolução temporal da entrada e saída de sons.

Segundo Capeller foi com o aperfeiçoamento do som analógico que surgiram duas posições antagónicas. Uma é a daqueles "que defendem a veracidade e espontaneidade do som

direto gravado durante as filmagens". Outra é a daqueles "que preconizam a sincronização posterior do som" (Capeller, 2008 : 68). Independentemente destas posições existe uma tendência genérica para um hiper-realismo sonoro. Este aspeto é transversal a distintas abordagens estéticas cinematográficas (Capeller, 2008: 70). Gravando com detalhe em rodagem ou mais tarde em estúdio, procura-se habitualmente um grande plano sobre uma boa parte dos sons. Por vezes só em estúdio se consegue o som verosímil que se pretende, dentro de uma preocupação realista. A arte *Foley* tenta responder "à necessidade de conferir um peso exato às coisas que vemos na tela, de lhes (re)configurar a materialidade ." (Ibidem: 68). Não existem em Portugal artistas *Foley*. Não existe, ao nível nacional, volume de trabalho que justifique a formação e dedicação exclusiva a esta área, por parte de um profissional. É comum a contratação de estúdios estrangeiros e/ou artistas *Foley* oriundos de outros países, por forma a enriquecer o som dos filmes, dando-lhes mais credibilidade. Chegam a existir nomenclaturas alternativas para a arte *Foley*, em Portugal. Por exemplo em *A Sombra Dos Abutres* (1998), Branko Neskov vem creditado – também – pelos "sons de estúdio". Esta é uma descrição possível para um trabalho que internacionalmente tende a ser apelidada de *Foley*.

Muitas vezes cabe ao montador de um filme dar resposta à indesejada ausência de sons de ação. Ou porque não foram captados na rodagem, o que obriga a captações adicionais. Ou porque têm um grau de elaboração elevado, algo que exige uma dedicação por parte de um sonoplasta/*sound designer*. Em Portugal alguns profissionais ligados à montagem ficam sobrecarregados com estas inúmeras tarefas. Elsa Ferreira, entrevistada na *Loudness* Films, mostrou como o seu trabalho tem muitas vezes que recorrer a captações que ocorrem no espaço para *Foleys* daquela estrutura. Hugo Leitão mostrou os sons que tinha acabado de recolher numa visita a uns treinos de boxe. Também relatou o modo como se associou a plataformas de partilhas de ficheiros, com membros de diversos países[66]. Vasco Pimentel reforçou a importância de em rodagem se gravarem muitos sons além dos indispensáveis diálogos. Já pensa muitas vezes como montador, sabendo que vão fazer falta sons para compor sonoramente a cena.

Os sons *in* de uma cena podem ser numerosos e distribuídos por uma também grande quantidade de pistas sonoras (normalmente num software DAW). Sabendo que não são a totalidade das pistas de som, temos facilmente a noção de que "a montagem sonora é sempre mais elaborada e requer muito mais decisões do que a montagem de imagem. Como uma decisão errada pode prejudicar as imagens tão radicalmente, a montagem sonora é complexa e crucial". (Dancinger, 2007: 392) O sucesso de uma cena passa pelo correto uso dos sons importantes, ou até eventual suspensão dos mesmos, num trabalho de controlo de volumes que deve ser cuidado. Quando o volume de alguns sons é bastante bom podem ser despoletadas outras sensações, não auditivas. Capeller dá o exemplo de como num determinado filme o som ambiente que nos envolve "parece sugerir uma sensação quase tátil de humidade" (Capeller, 2008: 65). Em *Viúva Rica Solteira não Fica*, são muito notórios os sons de movimentos na festa,

[66] Hugo Leitão também salientou que se se sente algo isolado na sua área, não havendo muitas pessoas em Portugal com quem trocar ideias mais especializadas.

dos fatos, dos leques e outros. Quase sentimos o toque daqueles materiais na nossa própria pele, assim como as vibrações associadas aos contatos. Já em *Longe da Vista* (1998) há um momento em que são muito notórios os sons de puxar o cigarro. De tal forma que não fumadores quase experimentam aquele mesmo gesto. Em *Arquivo* (2007), é com grande detalhe que ouvimos os sons de um peixe em cima de uma bancada, fora de água. O modo como ele se digladia torna-se bastante incómodo a cada som, como se fosse o último da sua sobrevivência, tão ameaçada pela falta de água. Sons como o do rabo a bater, ou do peixe a saltar tornam-se extremamente violentos, de tão hiper-detalhados que são.

Em *Mal Nascida* (2007), a violência é real e torna-se expectável ao longo do filme, com os desejos de vingança. São notórios, no final do filme, os sons de espetar a vítima, com a faca. É graças ao som que temos a sensação de frieza e crueldade, concretizando no assassinato a vingança que os irmãos foram planeando ao longo do filme. Ao final como que há uma pontuação final, sonora, dando como completo o processo de vingança. É dado a ouvir ao espectador o som da faca a cair no chão. Numa situação mais caricata – e também num filme menos tenso – em *Os Sorrisos do Destino* no manuseio de uma navalha há um som inverosímil que faz lembrar a esgrima. É como uma espécie de ilustração metafórica, sonora, das argumentações que Carlos e Manuel vão tendo um com o outro. De uma forma mais realista há, em *Até Amanhã Camaradas* (2005), o som das máquinas que vemos a desligar, juntamente com a lã que já não cai. Simbolizam o momento em que todos os operários estão (voluntariamente ou não) parados no processo de produção fabril, uma mostra de desafio ao regime. De uma forma muito documental, em *Onde Jaz o Teu Sorriso?* (2001)[67], ouvimos os sons da montagem que Jean-Marie Straub e Danièle Huillet executam na mesa de montagem. São muito notórios os sons da fita a rebobinar, de rodar para a frente e de rodar para trás, com as transformações de *pitch* associadas às mudanças de velocidade. É muito clara a constante presença de som neste processo de procura do melhor local para cortar. Este aspeto dos sistemas analógicos foi muito destacado por Joaquim Pinto na entrevista, mostrando-se saudosista relativamente a algumas vantagens que existiram no passado.

Muitas soluções com sons *in* parecem resultar de um planeamento presente nos argumentos dos filmes. Um destes casos está em *A Passagem da Noite*. Como forte significante de ausência há um telefone que toca. Foi opção do argumentista e realizador fazer ouvir desde vários pontos da casa esse telefone, com perspetivas sonoras a condizer com todas elas. Uma espécie de variação ("musical") espacial sobre um toque de telefone. Também como índice de ausência há um telefone que não para de tocar, em *Sinais de Serenidade por Coisas sem Sentido*. Aqui nunca percebemos quem estará ausente ou se é realmente narrativamente importante saber de quem se trata. De qualquer forma falamos aqui de sons claramente diegéticos, ora *in*, ora fora de campo. Num planeamento que cruza o diegético com o não

[67] Documentário sobre Danièle Huillet e Jean-Marie Straub. Enquanto Danièle Huillet e Jean-Marie Straub procedem à montagem da terceira versão de Gente da Sicília, Pedro Costa filma uma "comédia de remontagem". Por detrás da sua paciência no trabalho, terna e violenta, os dois cineastas revelam uma certa ideia do cinema, do seu cinema e da sua vida conjugal.

diegético há um som de harmónica de vidros, que funciona como uma espécie de leitmotiv no filme *Viúva Rica Solteira não Fica*. Neste filme os assassinatos são executados com sopas onde é adicionada uma quantidade de vidros finamente moídos. Sempre que é preparada a mezinha ouve-se o som de harmónica de vidros. Um som semelhante ouve-se no final, quando um personagem toca no rebordo de um copo com os dedos. Até aí muitos manuseamentos de copos ocorrem, como por exemplo quando a governanta limpa as peças em vidro. Num dos casamentos também há um acólito que deixa cair um copo de vidro, formando mais um momento de ligação com o elemento não diegético, a música da harmónica de vidros.

Um outro exemplo com sons diegéticos acontece em *Um Amor de Perdição*, quando é dito que "chegou o maluco". Referem-se a Simão, cuja presença é notada graças a uma aparelhagem que toca em volume muito alto. Em *A Corte do Norte* a fronteira entre diegético e não diegético surge algo esbatida quando na representação de uma peça teatral se escuta um trovão verdadeiro. Nunca, nos tempos em que decorre a narrativa, seria possível a existência da reprodução de um som de trovão gravado anteriormente. O carácter artificioso do cinema surge aqui revelado por um som inverosímil. Já em contexto de documentário o planeamento sonoro é tendencialmente mais reduzido, pois há um maior grau de descoberta ao longo das filmagens. Em *Pára-me de Repente o Pensamento*, na primeira parte do documentário, para um plano exterior sobre o hospital psiquiátrico é escutado um som de interruptor da luz, como se estivéssemos lá dentro. No entanto, surge-nos vedado esse interior, do qual recebemos apenas a imagem noturna de luz que se apaga numa divisão, vista de fora. Só quando o ator Miguel Borges é convidado a estar com os utentes e também lá pernoitar é que temos imagens e sons do interior do hospital, de noite. Escutamos, por exemplo, com o ator, a respiração do colega de quarto que já dorme. Em geral neste documentário há um tom muito respeitoso para com os utentes, com problemas psiquiátricos. Isso é bastante notório numa cena em que é dado banho a um deles, permanecendo a cena completamente acusmática.

6.2.2. *Sound design*

O *sound design*, como cargo creditado, surgiu nos E.U.A. no final dos anos 70[68]. Em Hollywood não está fixado o seu significado, como Benjamin Wright (2013) informa, podendo assumir uma de três hipóteses de trabalho.

> A designação *sound designer* vem sendo usada para descrever o indivíduo encarregue de planear a totalidade do som de um filme e gerir as obrigações administrativas do departamento de som. Um *sound designer* também tem sido definido como o indivíduo que cria efeitos sonoros especiais usando gravações originais ou combinações de pistas de sonotecas para a construção de um som novo e único, para um veículo, um personagem ou um momento particular dentro

[68] Anteriormente a *sound designer* Walter Murch surgiu encarregue da "montagem sonora", algo novo no início dos anos 70. Esta montagem sonora é comumente associada à montagem de musique concrète, tida como influente, segundo Murch.

de um filme. Em terceiro, um *sound designer* vem sendo creditado como uma combinação destas duas funções. (Whittington 2007: 27)

Nas entrevistas realizadas não foi consensual o tratamento dado à pessoa que realiza *sound design* para um filme. As duas hipóteses que surgiram, cada uma delas consoante o entrevistado, foram o planeamento ou desenho final do som para um filme e a criação de sons novos. Percebe-se que em Portugal seja mais raro o surgimento da explicação do cargo como uma acumulação destas duas funções uma vez que é diminuta a produção fílmica de géneros que mais facilmente suportem aquele tipo de abordagem. É na ficção científica e na animação, internacional, que nomes como o de Ben Burtt surgem creditados como *sound designers* que acumulam aquelas duas facetas. William Whittington acrescenta duas outras hipóteses de descrição de trabalho pertencente ao *sound design*. Uma diz respeito ao planeamento da difusão em sala, isto é, o aproveitamento dos canais e espacialização do som[69], algo também pouco desenvolvido no nosso país (não são muitas as produções que exploram o *surround*). Outra relaciona-se com o pensamento estético acerca do som para cinema, nomeadamente na abordagem às relações entre som e imagem e como isso se reflete no espectador.

Como conceção estética, o *sound design* encontra abordagens distintas. Certos trabalhos tendem a ser mais realistas, mais documentais. Branko Neskov, uma referência nacional em mistura, englobando o desenho de som, diz (Apêndice 1), pelo contrário, que é um "grande adversário da imitação da realidade". Na sua conceção de planeamento sonoro considera que "é bom temporariamente distrair o espectador, ou sugerir-lhe que há qualquer coisa à volta dele e depois voltar a chamar a atenção ao ecrã, à imagem", mostrando forte apetência para o aproveitamento dos vários canais de som presentes numa sala de cinema. Num registo menos narrativo, também Sandro Aguilar se mostra preocupado com a gestão das colunas que uma sala possui. Tenta controlar a abertura, de mono para estéreo ou de estéreo para *surround*, em função do tipo de cena e evolução dos acontecimentos presentes na tela.

De entre as situações que mais exigem uma atenção nas decisões sonoras temos as transições de e para flashbacks (Thom, 1999). O *sound design* empresta nessas situações um importante papel explicativo assim como ajuda no fluir do filme. Em *O Julgamento* (2007), numa cena passada em tribunal, é escutado o barulho de moedas que o arguido manuseia em cima de uma mesinha. A pouco e pouco todo o som restante começa a ter um volume baixo e são aqueles sons de moedas que lançam uma recordação de uma cena de tortura onde o agente da PIDE mexia também em moedas (mais antigas, obviamente). Aqui o trabalho com os níveis sonoros assim como com as aparências idênticas dos sons de moedas permite fazer o flashback e, até, lançar a suspeita de que se tratará da mesma pessoa, algo que é crucial no desenrolar do enredo. Em *Quem és Tu?* o lançamento de um flashback é feito com a entrada antecipada do som de cavalos a galope, avisando que a cena a decorrer irá transitar para outro momento.

[69] Em 1979, o inovador cargo de *sound designer* assinado por Walter Murch previa esta nova preocupação com o modo de espacializar os sons na sala (Whittington, 2007).

Outros tipos de transições são por vezes destacados pelo som. Em *Tabu*, numa manifestação existe um som de megafone trabalhado com *delays*, para situar espacialmente o som (no meio de prédios). O último "*Shame ONU*" gritado tem ainda um *reverb* adicional que faz a ligação para a cena seguinte, já distanciada daquele momento e daquele espaço. De forma semelhante, outros filmes recorrem ao *reverb* para destacar o último som de uma cena para depois lançar a seguinte. Temos assim reverberações associadas a pontos de sincronização. Um caso acontece com um último som de cortar madeira, em *Coisa Ruim*, que possui este caraterístico *reverb* para a transição. Um outro caso, reforçando o lado técnico das conclusões de cena foi já mencionado antes. Em *Quero ser uma Estrela*, para o fecho de uma cena há um som percussivo (não diegético) ao qual se adiciona este *reverb* de que vimos falando. São pontos finais na "narração audiovisual" que reverberam para a cena seguinte, deslocando-a claramente daquilo que a precedia.

Por vezes a riqueza no *sound design* opera-se ao nível dos sons não diegéticos. Podem existir sons mais ou menos estranhos, mais ou menos abstratos, que dão um determinado ambiente às cenas, antecipam acontecimentos futuros, ou que se podem relacionar com o interior de personagens. São por vezes muito próximos da categoria música, conceito que no cinema abrange muitas mais formas de expressão sonora do que nos hábitos de consumo do dia-a-dia dos espectadores. Em *Filme do Desassossego* (2010), por vezes sentem-se ambientes musicais como sonoridades acusmáticas de difícil contextualização. Por exemplo, antes de vermos imagens alusivas à posse de um corpo, pelo ato sexual, como ilustração das palavras de Bernardo Soares, ouve-se um som grave que confere alguma severidade à cena. Mais tarde, quando Pessoa está na biblioteca há um insistente som mecânico de fundo. Será uma alusão a uma mente laboriosa? Uma previsão de que aquilo que constrói virá a ter uma grande tiragem de exemplares? Muitas vezes agrada aos *sound designers* e aos realizadores uma determinada textura sem que obrigatoriamente haja uma explicação muito objetiva para determinadas opções.

A presença de timbres inusitados, que parecem resultar de uma relação não direta com aquilo que é visto, acontece em muitas ocasiões. *Em Tarde Demais* quando levam os barcos para as buscas há sonoridades que incluem uma espécie de grande *cowbell* e também um didgeridu. Conseguem trazer alguma estranheza à cena, sendo de facto retratado um acontecimento – o desaparecimento dos pescadores – que sai fora do que comumente se passa no dia a dia. Em *Mortinho por Chegar a Casa*, os sonhos são acompanhados por um timbre de metalofone friccionado, conferindo um carácter etéreo ao que está visível. Um timbre parecido, mas agora claramente de harmónica de vidros, já foi mencionado para *Viúva Rica Solteira não Fica*. Este som é claramente um *leitmotiv* associado à preparação da mezinha fatal, constantemente lembrado ao longo das diferentes cenas, de variadas formas com timbres a ele associados, por vezes de origem diegética.

A presença de sons acusmáticos leva-nos a detetar decisões relativas ao planeamento sonoro. Em *A Ilha dos Escravos*, por exemplo, com os créditos iniciais, para além da música, há sons de chicote e gritos. Isto leva-nos a construir mentalmente uma situação de exploração e

injustiças já conhecida de outros contextos fílmicos ou fruto da nossa imaginação, através do *sound design*. Em *Quem és Tu?*, há sinos a repique para o nascimento do bebé. Estes sons acrescentados reforçam o sentido festivo da cena e até nos fazem recordar outras situações similares em que os sinos simbolizaram festa. Em *Os Olhos da Ásia*, para um plano com as estátuas dos Príncipes de Nagasaki, ouve-se um avião e o vento. Não se sabemos se a personagem principal da história no séc.XX já se terá ido embora (naquele avião?) mas perceberemos que o som de vento servirá para unir o relato alusivo aos padres perseguidos aos dias de hoje. O Padre Ferreira fará mesmo uma alusão ao vento.

No filme *As Linhas de Wellington* (2012), quando o Sargento vai anunciar à esposa do Cabo Percy que este faleceu, toda a paisagem sonora circundante – de soldados festejando com donzelas em agradáveis danças – se esbate, como se fosse para nós, com ela, recebermos tão triste notícia. Já depois de a acalmar e lhe ter conseguido dar algum alento há novamente permissão para esses sons voltarem, após um respeitoso silêncio de luto. O uso da suspensão do som da cena, normalmente para esta ser apenas acompanhada por música não diegética, é um recurso por vezes empregue para fazer demarcar certos momentos da história mais significativos. Tem uma importância óbvia para a demarcação de uma segmentação temporal geral de um filme e é, curiosamente, uma experiência próxima daquelas conseguidas no tempo do cinema mudo. Outra possibilidade de segmentação da nossa perceção temporal de um filme é o recurso a pontos de sincronização (Chion, 1990). Estes são momentos de forte conexão entre o que se ouve e o que se vê, momentos especiais em que o sincronismo ganha relevante protagonismo. Por exemplo, em *Um Amor de Perdição* (2008), quando o protagonista levanta a pistola para apontar, a música diegética para, como que aguardando connosco o resultado de tal movimento do personagem. Aqui há uma óbvia ligação com os sons não diegéticos, que, sendo da autoria de uma qualquer instância narrativa, parecem nestes momentos querer assinalar veementemente o que de mais importante há a assinalar.

Por vezes temos uma espécie de hiper-realismo, por vias de uma perfeita e clara representação e emissão dos sons, de uma forma mais apurada do que é aquela que obtemos na vivência do dia-a-dia. O cinema não quer ficar circunscrito aos modos de experimentar o mundo real, necessita de criar as suas estratégias sonoras. Por vezes são inventados sons que, pela força da síncrese (Chion, 1990) são percebidos como produzidos por um elemento presente no plano. É o que acontece nos filmes de animação, nos filmes de artes marciais (som de desviar, de mexer os membros) e o que acontece com uma pequena avioneta no filme Quaresma, de José Álvaro de Morais. Em vez de um som motorizado normal surge um som enigmático, construindo um novo objeto voador, pertencente àquele filme e ao ambiente geral conseguido. Um som de fora de campo pode também ganhar importância se tiver um carácter enigmático, sendo só por isso já um "som fora de campo ativo", uma das duas hipóteses propostas por Michel Chion no seu longo glossário. Para não ser meramente "passivo", um som de fora de campo (logo, acusmático) pode ser importante para o desenrolar da narrativa, suscitar uma atenção preocupada por parte dos personagens; assim, ser um dos elementos sonoros que estão previstos desde a construção de um guião que pensa o som de forma especial.

Donnelly reforça a ideia de que o *sound design* contemporâneo parece "ser mais musical em inspiração, regularmente usando uma banda sonora holística" (Donnelly, 2010: 42). Como já referido anteriormente, muitos pensam musicalmente a totalidade da banda sonora. Softwares de montagem e mistura para cinema não são específicos nem muito menos exclusivos. Partilham o uso com a indústria musical e muitas ferramentas pedem uma abordagem musical. O ouvido que deteta falhas em trabalhos musicais é o mesmo ouvido que está apto a detetar "quaisquer irregularidades ou falta de autenticidade" no cinema (Puronas, 2014: 191). Como salienta Vytis Puronas, "um *sound designer* hiper-realista trabalha com base numa avaliação puramente estética e subjetiva de uma realidade subjetiva à qual confere a sua interpretação" (Puronas, 2014: 192). Não anda longe da abordagem composicional e interpretativa de um autor de música eletroacústica, antes pelo contrário.

Uma última referência vai para o processo de transformação de um som, para que este pareça ser de origem eletrónica. É conhecido internacionalmente como "*futzing" the sound* este processo que faz com que um som pareça provir de uma aparelhagem, de um telefone, do autorrádio, etc. Consiste na aplicação de pelo menos um filtro ou um trabalho de equalização, ao qual se podem juntar ruídos. Existem plug-ins que servem este propósito, por exemplo o de aplicar ruídos e filtros para que automaticamente soe a um disco vinil a tocar. Muitas conversas telefónicas abordadas anteriormente terão levado este tratamento muito comum no *sound design* para cinema. Há, no entanto, quem prefira gravar sons provenientes de fontes eletrónicas como é o caso de Sandro Aguilar com o exemplo anteriormente descrito. O que é sempre importante é que o som se destaque como diferentemente emitido e não soe simplesmente como alguém a falar, sem nenhum tratamento.

6.3. Som ambiente

Tom Griffiths apresenta o cinema como forma de arte espacial, sendo o som "essencial para esta informação espacial" (Griffiths, 2013: 156). Temos desde logo o espaço mostrado, visualizado por partes, mas também os espaços contíguos que se depreendem existir. De facto, por vezes há informação sonora acerca de espaços que não chegamos a visualizar, mas que se ouvem como extensões do plano. O som ambiente estabelece um espaço estável, povoado de um número maior ou menor de sons, que tendem a ser ouvidos de forma passiva. Isto é, mesmo que sejam sons fora de campo - e muitas vezes são acusmáticos durante toda a sua duração – são sons que surgem "sem levantar questões nem apelar à visualização das suas fontes" (Chion, 2012: 71). Se uma determinada cena ocorre em cidade, por exemplo, esperamos ouvir sons de trânsito, eventuais peões a caminhar e algum outro som oriundo das pessoas. Se uma cena ocorre no campo talvez ouçamos sons de pássaros, insetos, brisa na folhagem ou até algum vento. E eventualmente um regato, alguma água, pode ser audível. Estes sons, logo quando se ouvem pela primeira vez, estabelecem uma realidade na qual a cena se desenrola. Tendem a ser sonoridades contínuas, sem grandes nuances, independentemente de escalas de plano ou recursos da montagem visual.

Muito se pode dizer acerca de um filme com as ambiências sonoras, múltiplos sons cujas fontes tendemos a não ver ou que aparecem de forma mínima. "Podemos saber muito acerca de onde estão geograficamente, que altura do dia é, em que parte da cidade ocorrem, em que tipo de país eles estão, que estação do ano é". (Rydstrom, citado por Bordwell & Thompson, 1997: 278). A fidelidade aos espaços retratados tende a ser superior em documentário, género que pretende mostrar uma realidade, também no que diga respeito ao som. Em ficção certas escolhas são válidas, com base em diferentes motivos que não tenham que ser a preocupação com a fidelidade. Como diz Rydstrom, "pode-se escolher um grilo não estritamente por razões geográficas. Se existe um determinado grilo que tem uma pulsação e um ritmo adequados, escolhemo-lo para adicionar tensão à cena" (Ibidem). Já anteriormente tinham sido evocados os motivos que Sandro Aguilar encontrara para a inclusão do som de uma varejeira em *Bunker*. Não era uma questão de fidelidade ao espaço mas sim uma questão de ter aquele signo e aquela textura específica adicionada à cena em questão.

O cinema transmite-nos sons com variadas características e de origens variadas. O conceito de som ambiente está normalmente associado ao universo da história, é diegético. No entanto, este som diegético pode produzir diferentes níveis de relações. Rick Altman salienta a importância do espaço onde um som é produzido, com mais relevância o som diegético, que supostamente foi gravado ou é representado para soar como tendo sido captado num espaço específico, o espaço da história. O espectador espera que uma determinada "assinatura espacial" (Altman, 1992) venha associada ao som que é produzido num determinado espaço. Espera que o som se ouça como é ouvido por quem ali está, ou pelo "ouvido" da câmara – se o ponto de escuta coincide com o ponto de vista. Um espaço tem características específicas não só pela reverberação que lhe está inerente mas também pelo que se supõe ser a "paisagem sonora" a que pertence. Este termo, cunhado por Murray Schafer (1977), valoriza não só o aspeto criativo de muitos artistas sonoros e compositores de vários *soundscape*, como a atenção constante aos sons do dia-a-dia. Debruçando-se sobre os sons que rodeiam uma comunidade humana Schafer indica-nos que:

> "Os sons fundamentais de uma paisagem são os sons criados pela sua geografia e clima: água, vento, planícies, pássaros, insetos e animais. (...) Os sinais são sons destacados, ouvidos conscientemente. Nos termos da psicologia, são mais figura que fundo. (...) devemos limitar-nos as mencionar alguns desses sinais, que precisam ser ouvidos porque são recursos de avisos acústicos: sinos, apitos, buzinas e sirenes (...). O termo marca sonora deriva de marco e refere-se ao som da comunidade que é único ou que possui determinadas qualidades que o tornam especialmente significativo ou notado pelo povo daquele lugar."
>
> (Schafer, 1977)

Em muitos filmes a construção de sons para lugares é feita de forma atenta e até estruturada por forma a salientar as transições espaciais, temporais e dramáticas (Sonnenschein, 2001). David Sonnenschein apela à importância de todos estes e outros sons serem planeados a partir do guião, algo que dará maior liberdade e criatividade ao *sound*

designer (no sentido de grande responsável), que idealmente prepara desde o início o seu trabalho com o som. As categorias delineadas por Schafer têm sido recuperadas em alguns textos sobre o som no cinema em língua portuguesa (Rocha, 2013; Costa, 2010; Obici, 2008) e há cinematografia que lhe parece querer render homenagem. Veja-se o próprio título *Som ao redor* (2012), do filme de Kleber Mendonça Filho, cineasta brasileiro que considera prestar "muita atenção ao som de cada cidade" e tenta transmitir o som do Recife, neste seu filme.

Por vezes certos códigos culturais e códigos específicos da linguagem cinematográfica prescindem de sons realmente captados num ou noutro local específico, visualizado na sala de cinema. Um exemplo: se ouvirmos um som de muezim a chamar para a oração, como no filme *Diários da Bósnia*[70] (2005), perceberemos através do som que estamos numa cidade islâmica, independentemente de realmente ser captado naquela cidade. Quando no filme *Viagem a Portugal*[71] (2011) a personagem representada por Maria de Medeiros está a aguardar numa cantina, temos um som "abafado", filtrado em pós-produção e de intensidade inferior à que seria aguardada. Da esperada competência do espectador, face à linguagem cinematográfica, nasce a noção de que "estamos" na cabeça do personagem, alheados e distantes da realidade, sonoramente afetada. Em todos estes casos, a extensão sonora da cena, o fora de campo sonoro oferecido, não se restringe espacialmente em sala – porque não o tem que fazer – como as imagens o fazem.

Como lembra Puronas, "a reverberação ou as propriedades de um espaço acústico são uma parte significante e integral de muitos sons comuns" (Puronas, 2014: 189). A noção espacial surge de forma vincada maioritariamente nos sons ambiente e nos sons de ação. Como mencionado anteriormente, os diálogos tendem a soar menos ou nada espacializados em virtude de se pretenderem o mais inteligíveis possível. Tendencialmente, no cinema, estamos constantemente a sentir espaços. Estes são simulados dentro de um outro espaço, a sala de cinema. Graças às possibilidades de espacialização podemos sentir-nos dentro desses espaços, eventualmente rodeados por sons. De todas as categorias o som ambiente é aquele que tende a estar espacializado, por vezes de forma exclusiva. Como espacialização mínima podemos encontrar soluções em estéreo para o som ambiente, ocorrendo todos os restantes sons ao centro.

Os espaços podem ser experimentados de formas diferentes pelos personagens, sendo dado a ouvir ao espectador diferentes níveis de perceção espacial. Podemos ouvir o espaço observado, o espaço experienciado e o espaço psicológico dos personagens (Griffiths, 2013: 165). Na análise de som dos filmes assistidos para a nossa investigação, foi sendo notória a discrepância por vezes existente entre o que se vê e o que se ouve em termos de som ambiente. Como nos explicou o misturador Miguel Martins, podemos por exemplo estar em interior e ainda ouvir bem o som ambiente de rua. Tem a ver com a perceção do personagem. O não se sentir enclausurado permite sentir esses sons que vêm do exterior, sem filtragens. Por vezes é dado ao espectador a oportunidade de sentir destas e doutras formas os sons ambiente. Para isso é

[70] Do realizador Joaquim Sapinho.
[71] Do realizador Sérgio Tréfaut.

controlada a emissão do som ambiente, sendo permitida uma maior ou menor presença no total da banda sonora. Com maior ou menor abertura espacial. E com maior ou menor filtragem, quando se quer transmitir o espaço observado, com as suas barreiras inerentes (paredes, portas ou janelas, por exemplo).

Puronas lembra a técnica de *worldizing*, um processo atribuído a Walter Murch, como determinante na evolução do som ambiente no cinema. Esta técnica, na sua génese, visava levar a sentir um som como se estivesse a soar num espaço desejado. Para isso Walter Murch fazia reproduzir um som gravado em estúdio através de uma coluna, colocada no espaço desejado. Estaria em simultâneo a ser gravado esse som novo, acrescido de reverberação do espaço. Som original e som com reverberação podiam depois ser misturados de forma a dar maior ou menor noção espacial. Hoje em dia a simulação de espaços é muito mais facilitada, sendo imediato o acesso a coleções de reverberações, que correm dentro de um computador como *plug-ins*. Podendo-se simular a colocação de sons em determinados espaços (ruas, catedrais, várias divisões de uma casa, túneis, grutas, etc.), pode-se igualmente gerir o nivelamento entre o som original (apresentado habitualmente como *dry*, nos *plug-ins*) e o som reverberado (o *wet*). Pela gestão da reverberação conseguimos levar a perceber o espaço observado tal como ele é, ou como ele é sentido pelos personagens.

Por vezes o som ambiente quer transmitir o silêncio. No cinema, este é habitualmente fabricado e muito raramente é absoluto. Em *Quarta Divisão* o silêncio incómodo da sala de interrogatório é transmitido através de um ruído feito pelas luzes do teto. Em *Milagre Segundo Salomé* (2004), entre outros casos, o silêncio em interiores é dado pelo som de relógios de pêndulo. No mesmo filme, sons de badalo, vento na seara e corvos acompanham o caminhar calmo de Salomé pelo campo. Num momento em que estes sons se parecem perder, vem o vento forte a assinalar a pseudoaparição[72] ocorrida aos pastorinhos. Um ambiente também natural, agora de lago, com sons de água, cigarras e corvos acompanham a conversa das duas amigas, em *Transe*. Todos os sons são gradualmente silenciados, ganhando protagonismo o som de corvos, como que fazendo antever um desenrolar menos positivo da narrativa.

Algumas vezes são os distintos sons ambiente que nos "colocam" num outro local, o da cena seguinte. Em *A Outra Margem* (2007) são os sons ambiente que nos anunciam que a cena que começa se passa numa pequena cidade do norte ou em Lisboa. Os diferentes níveis de ruído de trânsito clarificam imediatamente onde se passa a ação. Nalguns momentos os sons ambiente dão-nos uma indicação clara de um propósito narrativo. Em *A Ilha dos Escravos*, os sucessivos cortes entre a festa dos brancos e a festa dos negros são reforçados com sons ambiente musicais, fazendo notar auditivamente o choque entre culturas. Fica também notória a vontade vincada de os negros contrariarem os ditames socialmente estabelecidos. Em *A Passagem da Noite*, quando a jovem Mariana se aperta para esconder a gravidez, o som ambiente inclui vozes de meninos que brincam. Produzem um contraste com a indesejada gravidez, lembrando ainda que Mariana não é muito mais velha do que aquelas crianças. Em *A*

[72] É Salomé quem aparece aos pastorinhos, no filme.

Zona (2008), após um acidente de moto, o som ambiente que acompanha as imagens noturnas inclui sons de comunicação por walkie-talkie, situados fora de campo. São uma sugestão de que uma equipa de socorro existe por ali, sem nunca sabermos claramente como estão os acidentados. Como em todo o resto do filme são numerosas as sugestões narrativas, mas pouco claras as suas eventuais conexões.

O som ambiente é muitas vezes adicionado para formar um contínuo estático (muitas vezes em estéreo), independentemente de eventuais deslocações por parte dos personagens. Surge como meio de estabelecer um determinado espaço, mais ou menos abrangente, onde se situa a ação. Menos comum é o facto de o espectador poder escutar dois ou mais espaços em simultâneo. Esta "polifonia de espaços" é provável, segundo Vasco Pimentel, em contexto de documentário. Em *Aquele Querido Mês de Agosto* podemos estar a escutar em simultâneo o espaço da procissão e o espaço onde se desenrolam as entrevistas, por exemplo. Num filme também em tom de documentário, a curta *Dive: Approach and Exit* (2013) também se ouve mais do que um espaço. A mistura de três espaços sonoros em simultâneo, para um único espaço visualizado, consegue "imaterializar" aquilo a que estamos a assistir. Uma certa omnipresença auditiva faz-nos escutar mais do que qualquer uma das pessoas que vemos nas imagens. Em simultâneo parece-nos que "estamos com" o mergulhador debaixo de água (ouve-se a sua respiração próxima), na sala de controlo e nalgum local exterior com vista para a parte exterior da água. Numa cena que podemos encontrar na longa-metragem *A Zona*, a escuta causal esclarece-nos não só que há espaços adicionados pelo som, como também há um tempo ouvido que não é o tempo da imagem. Num percurso de carro não se ouve o carro andar, ouve-se o som de um tubo de escape de um carro parado, que se verá no final da cena. No entender do realizador (Apêndice 1), tudo o que está antes de vermos o carro parado fica "contaminado pelo ponto final dessa cena". Para ele a importância do ponto de chegada é maior do que a do percurso em si. A imagem apenas nos conduz ao tempo em que o som já está.

6.4. Música

A presença da música tem sido uma constante desde os primeiros anos do cinema. É mais notória a referência a músicos que acompanhavam os filmes do advento do cinema do que a utilização de *bruiteurs*, que nalgumas projeções produziriam importantes sons diegéticos (Larsen, 2008). Existem algumas funções que se vão mencionando, de forma recorrente como mais relevantes, para explicar a importância da música no cinema. Uma delas prende-se com a criação de uma unidade formal do filme: os filmes tendem a ser descontínuos por causa dos habituais cortes que a montagem vai gerando. Alguns autores relacionam com a ideia de sutura a capacidade da música dar coerência a uma montagem mais ou menos ritmada, negando a descontinuidade que as imagens *per se* tenderiam a realçar. Por vezes, ritmo do filme e ritmo musical colaboram para a definição cinética de um paralelismo entre música e imagens. Este paralelismo pode também existir a um nível de sentido. É inegável que a música transmite um

determinado carácter – um *pathos* – que se coaduna mais ou menos, isto é, que se relaciona empaticamente ou não com os aspetos visuais da narrativa.

Diz Peter Larsen (2008) que a música é como os ângulos de câmara, as cores, a iluminação: muitas vezes não damos conta deles lá estarem. No entanto, indo além daqueles elementos, a música é uma espécie de "linguagem", uma linguagem "segura", que chega ao subconsciente (Larsen, 2008). A noção de música é muito volátil, especialmente em cinema. Desde pequenos apontamentos sonoros (em inglês *stingers*), a estruturas musicais completas e passando por melodias que se comportem como *leitmotive* (por exemplo o assobio do protagonista de *M*, de Fritz Lang) são inúmeros os papéis e os estilos que a música para cinema pode ter. Certos realizadores conferem-lhe importância durante a produção do filme, outros atribuem-lhe funções de importância no momento em que só em pós-produção a adicionam (ou não).

Cremos que para além da função de "sutura", a outra que mais rapidamente se lhe reconhece é a função de "demonstrar e intensificar os sentimentos íntimos do personagem", como afirmava e levava à prática o compositor Bernard Herrmann (citado por Larsen, 2008). O também compositor Alejandro Roman (2008) detém-se a caracterizar diferentes funções, a que ele chama internas ou psicológicas (não só dos personagens, mas também dos espectadores), num exaustivo trabalho de listagem das funções possíveis para a música em cinema – encontra 30 funções possíveis, repartidas por três categorias. É de salientar que o nome das categorias "interna" e "externa" destacam o indivíduo e a psique. Adicionalmente a música pode ter funções técnicas, como a função "unificadora", já mencionada.

Quando Susanne Langer (1941, citada por Nattiez, 1987) afirma que a "música é um símbolo não consumado", que é algo como um símbolo de uma qualidade sentida, está a confirmar que as suas potencialidades como signo podem ser inefáveis, logo obviamente não referenciais. No entanto a música está pronta a assumir uma "função representacional explícita, à mínima provocação" (Robinson, 1997) e por isso se adequa – e se completa, algumas vezes – tão facilmente com o cinema. Diferentemente de significar, Bernstein (1976) afirma que a música "expressa" algo, podendo a emoção ser uma das hipóteses, "drama" outra, por exemplo. Se o ouvinte se sente afetado dependerá de alguns fatores, como a sua história pessoal ou outros aspetos vivenciais. Salles (2002) cita Platão dizendo que "não se atacam as formas da música sem abalar as maiores leis das cidades". Nesta frase podemos encontrar um raciocínio fundador de todas as ideias que estão por trás de práticas atuais tão distintas como a musicoterapia ou a aplicação de música com "função emocional" (Roman, 2005) no cinema, e que consegue explicar alguns comportamentos de escuta atuais, de forte empatia. Paul Hindemith, compositor do séc. XX dirá que a música evoca no ouvinte memórias ou imagens de emoções já vividas, enfatizando o papel do ouvinte na definição daquilo que é evocado (Walker, 1990).

Num certo tipo de musicologia mais recente, ligada à significação, é importante o conceito de tópico musical, breves figuras melódicas, fórmulas harmónicas ou rítmicas capazes de transportar um sentido literal ou lexical. Quantas passagens – de uma sinfonia, por exemplo

– não evocam facilmente o militar, a caça, o campestre, por exemplo, mesmo para ouvintes menos formados? O cinema desenvolveu esta ideia de tópico e foram ficando estabelecidas sonoridades musicais para diferentes tipos de cenas. Qualquer ouvinte atento associa certas passagens musicais a determinado tipo de filme ou cena. Algumas sonoridades musicais são de terror, outras de batalha, outras de amor, etc. Alguns temas musicais transmitem o alvoroço matinal de uma grande cidade, outros adequam-se à tranquilidade da noite. A tendência para um reconhecimento universal dos diferentes tipos de música, para cada tipo de cenas, favorece uma discussão acerca da eventual correspondência entre as imagens e a música que se lhe juntou. Chion fala num efeito empático àquele conseguido por "uma música que está ou parece estar em harmonia com o clima da cena: dramático, trágico, melancólico, etc." (Chion, 2012: 30). O contrário é o efeito anempático.

Nos filmes assistidos para esta investigação são muitos os casos de música empática[73], ajudando muitas vezes a estabelecer o clima certo para a cena, ou para o filme. Um exemplo está n' *A Passagem da Noite*, num momento em que Mariana está sozinha à noite, pensando em tudo o que lhe sucedeu. Ouve-se um piano (não diegético), capaz de criar uma dupla interpretação. As notas mais agudas parecem existir para querer consolar a rapariga enquanto que as notas graves, com mais impacto, parecem mostrar o peso do destino, ao qual ela não conseguiu fugir. Em *Cinzento e Negro* há uma bateria, que se ouve não diegeticamente, a acompanhar cenas de fuga ou esconderijo. Contrasta com outros momentos em que a música não diegética tem mais instrumentos e acompanha de forma mais "crua" os movimentos do personagem. Outro exemplo de música empática existe em *Tarde Demais*. Num momento em que caminham esforçadamente para escapar do naufrágio os pescadores são acompanhados por uma sonoridade musical elaborada em compasso quaternário, com sons de corda *sul ponticello* e harmónicos na guitarra elétrica. Estes timbres inusitados transmitem um certo desconforto, algo que se adequa com a situação de desespero dos pescadores. Muitos casos de música empática são da autoria de Bernardo Sassetti, o compositor mais falado por parte da maioria dos que contribuíram para esta investigação. Um desses temas, com música para um trio de jazz, acompanha um plano aproximado de estrada a passar, em *98 Octanas*. A nota pedal insistente reforça a ideia de avanço constante, algo que condiz completamente com as imagens da viagem. Este compositor compôs também para muitos instrumentos, havendo notoriamente em *Second Life* muitas passagens orquestrais que também conferem o clima às cenas.

Há exemplos de música anempática nos filmes analisados. Por exemplo em *Viúva Rica Solteira não Fica*, quando um dos maridos assassinado é visto no chão temos uma música em tonalidade maior, no piano. Este contraste reforça, aqui, a indiferença da viúva face ao defunto. Corresponde ao planeado por ela, como nos outros casos ao longo do filme com a mezinha mortal dos vidros na sopa. Em *A Passagem da Noite*, ao início vemos planos de prédios em contrapicado, imagens algo neutras e pouco expressivas. No entanto a música é muito ritmada com pulsação e acorde constante na guitarra elétrica. Esta música anempática confere

[73] Falamos, habitualmente, de música não diegética, se bem que é possível uma música diegética ter o propósito de criar um efeito empático ou um efeito anempático na cena a que pertence.

uma dinâmica aos planos, algo que não existiria apenas pelas imagens. É já prenúncio da agitação que vai ocorrer em várias partes do filme (marcando assim uma vectorização temporal). Em *Pare, Escute, Olhe* ouvem-se sons de corda em pizzicato, em tonalidade maior e movimentados. Esta música é anempática em relação às imagens de idosos sentados, ou movimentando-se lentamente. Funciona como comentário de apreço por aquela faixa etária, por pessoas que no momento do documentário estavam a ser esquecidas, na decisão de encerrar a linha ferroviária.

Em muitos casos opta-se por música pré-existente, prescindindo-se da contratação de um compositor para música original. Esta opção fica dependente de se encontrar a música que se considera ideal para um filme ou para uma cena e dificulta a possibilidade de haver temas musicais que se relacionem ou que sejam alvo de um processo de variação musical. Algumas escolhas de entre os filmes assistidos são: músicas de Heinz Holliger, Salvatore Sciarrino e de Gioachino Rossini em *Branca de Neve*; músicas de Bela Bartok e de Olivier Messiaen em *Corte de Cabelo*; música de Jacques Offenbach e de Alfonso X em *Viúva Rica Solteira não Fica*; música de Robert Schumann, Johann Strauss e de Georges Bizet em *A Corte do Norte*; música de Olivier Messiaen, em *Um Adeus Português* (1985) ou em *Cavalo Dinheiro* (2014); música de Claude Debussy em *Voodoo*. Algumas vezes são escolhidas canções que chegam a passar diegeticamente. Em entrevista Fernando Lopes apresenta a preferência por Boleros – chega a usar, por exemplo, em *Os Sorrisos do Destino* ou em *Belarmino* - uma forma melodramática de expressão mais popular. É curioso o uso que é dado à música para violino solo de Paganini, em *O Princípio da Incerteza* (2002). Ali o violino ouve-se como uma espécie de leitmotiv para viagem, escuta-se sempre que temos imagens de comboio em andamento na linha do Douro. É notório o interesse em deixar terminar cada uma das passagens da partitura original, alongando os planos visuais.

A música tem várias vezes funções de continuidade, para além de estabelecer um clima geral. Por vezes este clima é em regime de vectorização temporal, isto é, faz antecipar acontecimentos que ocorrerão a médio ou longo prazo no filme. *Second Life* tem um longo início, com música que se vai ouvindo durante bastante tempo, antes de os personagens serem dados a conhecer. Define o clima emocional do filme, quase à maneira de uma abertura de ópera de Wagner. Em *Inês de Portugal* (1997), um filme de época, temos um claro contraste entre a música diegética, de época, e a não diegética. Esta é de carácter atonal e tenso. Surge logo ao início com um carácter de vectorização temporal e volta a surgir mais tarde para o momento em que D. Inês é guilhotinada. Curiosamente, no banquete em que vai existir a vingança com os arrancar de corações, surge uma música mais simples, de carácter tribal, aproximada timbricamente de todos os elementos musicais diegéticos que se ouviram até então. É, assim, mais vincadamente de época, contrastando com a música não diegética que tende a dar funções de ligação e antecipação. Esta é claramente atonal e com base numa orquestra de cordas. Em *Até Amanhã Camaradas*, há um aumentar da densidade orquestral

como que antecipando que algo se irá passar, eventualmente nos interrogatórios da PVDE[74]. Há um controlo efetuado pelos guardas da GNR que vai tendo esta progressão na tensão musical (não diegética). Algo semelhante surge no filme *Voodoo*, mas não a tão curto prazo. Com a música não diegética, neste filme que gira em torno de dois personagens principais, Paulo e Laura, é criada a expectativa de vir a acontecer um encontro amoroso. Ao não existir este desenlace, as ideias de ausência, de apatia e de resignação acabam por prevalecer e marcar quem assiste a esta curta metragem. Existiu assim uma vectorização temporal que se verificou ser frustrada, falsa.

Os pontos de sincronização estão muitas vezes ligados a cadências finais de uma música ou ao simples facto de ela parar. Em *O Milagre Segundo Salomé* a viagem para quando Salomé diz "-Pare o motor Joaquim", iniciando-se depois um pequeno passeio a pé pelo campo. É no instante em que é desligado o motor que a música animada e de melodia com carácter popular conclui, fechando o trajeto de automóvel até àquele local. Noutros momentos do mesmo filme há finais de músicas que coincidem com a mudança de cena. Isto acontece por exemplo antes, quando as três prostitutas se deslocam ao banco para encontrar o Sr. Presidente, havendo uma música que termina quando entram no banco. Voltando a música não diegética a concluir quando se retiram do banco, havendo depois um plano já da casa de alterne. Como outro exemplo, em *Cinzento e Negro* é com uma porta a fechar que termina de tocar a bateria não diegética que tinha permanecido como acompanhamento. Outros pontos de sincronização se podem encontrar em vários filmes que fazem uso de música não diegética para os assinalar.

A utilização de música diegética está sempre dependente do tipo de narrativa em questão. Se há adolescentes, como em *A Esperança Está Onde Menos se Espera*, podemos esperar ouvir alguma música que eles escutem pelos seus auriculares. Ou nalguma aparelhagem, como surge em *Um Amor de Perdição*. Neste filme ocorre uma festa, logo existe uma música que acompanha este evento. Outras vezes é o argumento que favorece a existência de música diegética. Em *A Ilha dos Escravos* há a filha que toca piano, que por vezes se escuta dando azo a que seja falada. Também neste filme há festas a condizer com as culturas branca e negra, produzindo o contraste já mencionado. Por vezes a música diegética surge como significante, um reforço da construção do personagem. Em *Um Amor de Perdição*, têm mesmo que gritar para conversar já que no autorrádio toca um rock pesado, que é bem apropriado à faixa etária em questão. Em *Os Sorrisos do Destino*, a referência à música é mais um fator a pesar no distanciamento entre os membros do casal. Ele coloca como música ambiente um Bolero, mas ela, desagradada, pede que seja algo de Chopin. Por vezes escolhas improváveis são equacionadas. Em *98 Octanas*, num café, ouve-se uma música de Kurt Weill. Isto é algo inusitado, mas tem a ver com preferências da realização, mais do que com critérios de verosimilhança.

[74] A PVDE, Polícia de Vigilância e Defesa do Estado, funcionou entre 1933 e 1945.

Podem ocorrer evoluções de música diegética para não diegética e vice-versa. A música diegética costuma ter uma qualidade inferior (menor gama de frequências), trazer com ela uma assinatura espacial (soa dentro de um espaço determinado) e por vezes índices materializantes (alguém que toca). Uma música não diegética tende a possuir grande qualidade e a funcionar como comentário à cena. Em *A Outra Margem* ouvimos uma canção que parece não diegética pela qualidade e até incongruente com as imagens vistas, de crematório. É-nos transmitida uma impressão de anempatia entre essa música e o processo fúnebre que nos vai sendo dado a ver. Intercalando com essas imagens temos imagens de um clube noturno onde um travesti canta aquela canção que escutávamos. Há um processo de alternância entre função de música não diegética (a música mantém sempre muita qualidade e anempatia para com as imagens de crematório) e de música diegética (pois está síncrona com os movimentos do travesti).

De uma outra forma, em *Pare, Escute, Olhe*, uma música apresentada como não diegética – o hino nacional tocado por uma banda militar – torna-se música diegética. Isto é notório graças à parada militar que passamos a ver, com Mário Soares a fazer uma vistoria às tropas em Bragança e, especialmente, com a passagem de um som neutro espacialmente para um som de banda localizado espacialmente, com um *reverb* de rua e com sonoridade mais contida. Em contexto de documentário temos um exemplo de música não diegética que passa a diegética. Isto sucede de forma menos abrupta, já que o carácter não diegético advém do facto de ser som acusmático, mas não com qualidade ótima. Falamos de uma cena em *O Arquiteto e a Cidade Velha* (2002) em que uma pequena banda local toca uma música que permanece inicialmente como acusmática e eventualmente não diegética. Mas ao dar-se a desacusmatização do maestro, primeiro, e depois dos músicos, percebemos que afinal era uma banda localizada fora-de-campo. De forma mais contrastante quanto às funções não diegética *versus* diegética tempos a música de banda filarmónica que toca na procissão, em *Aquele Querido Mês de Agosto*. Esta música por vezes coincide com imagens da procissão, mas noutros momentos parece estar a comentar o que se passa noutros locais, produzindo a polifonia de espaços anteriormente frisada, comportando-se como música não diegética, isto é, de acompanhamento a determinadas cenas que não são a da procissão.

Alguns casos de música diegética que passa a não diegética foram também detetados nalguns dos filmes analisados. Em *20,13*, a canção do soldadinho, que o alferes escuta no jipe, passa para não diegética. De uma forma peculiar e detalhada, a música que parece vir do interior da casa grande em *Um Amor de Perdição*, parece querer acompanhar o reboliço que ocorre cá fora. Sinal disso é, por exemplo, o facto de a música crescer em tensão no momento do tiro. Tem assim uma qualidade de música de comentário, após se ter sentido como música diegética, graças às variações de perspetiva sonora que se foram estabelecendo face à eventual localização no interior da casa. Em *Alice*, a música diegética que acompanhava os bailarinos na TV fica em continuidade para o plano seguinte de exterior. Assume assim contornos de música não diegética, depois de se deixar de associar à TV do plano anterior.

De um modo que mistura sons musicais diegéticos e não diegéticos temos, em *Second Life*, um momento em que vemos um pianista que vem tocar para um casal dançar ao qual se lhe juntam outros instrumentos. É um caso clássico de mistura de características diegéticas com características não diegéticas na música de cinema. De facto, existe um pianista na cena, logo o piano produz sons diegéticos. Os instrumentos que se lhes são juntados não são ouvidos pelos personagens, apenas pelos espectadores e produzem sons não diegéticos. Um outro tipo de jogo com músicos visualizados / não visualizados ocorre em *Filme do Desassossego*. Ao início do filme vemos uma orquestra a afinar. Depois é essa orquestra que se comportará como acompanhante das cenas, produzindo música não diegética. Resulta curioso o efeito de ser conhecida a orquestra que comenta musicalmente as cenas que vemos.

Dos questionários enviados a compositores e de algumas das entrevistas ressalta a vantagem em a música de um filme ser gravada por instrumentos reais. No entanto, alguns compositores revelaram usar orquestras ou alguns instrumentos virtuais e alguns filmes analisados possuem orquestras fictícias. A procura de um apuro tímbrico não é igual entre filmes nem entre realizadores. Porventura condicionado por questões financeiras, umas vezes temos músicos a tocar os seus instrumentos, outras vezes instrumentos virtuais. Destacamos aqui um filme que possui um trabalho tímbrico apurado, *Um Amor de Perdição*. Com música de Bernardo Sassetti, temos uma orquestra real a tocar. Há a alusão ao pai que toca clarinete e o som – não diegético – de clarinete está muito presente ao longo do filme. Também próximo do timbre de clarinete temos sons sintetizados criados para algumas das cenas, algumas vezes como *stingers*. Como uma espécie de leitmotiv para o amor entre Simão e Teresa ouvimos estes sons sintetizados juntamente com o clarinete. Tudo isto, entre outros pormenores musicais, confere ao filme uma grande coerência e unidade. Algo que seria muito difícil de obter com música pré-existente.

Foram anteriormente mencionadas as múltiplas facetas da voz no cinema, das quais os diálogos têm um destaque grande na conceção e receção de um filme. Outros sons tendem a caracterizar as cenas como sejam os sons de ação, sons ambiente e música. Os modos como todos estes sons se articulam, como preenchem o total da banda sonora e como são espacializados tem uma atenção especial desde o surgimento da figura do *sound designer*, no final dos anos 70. O trabalho de um *sound designer*, aliado às conquistas técnicas entretanto estabelecidas conferiu ao som do cinema uma exigência particular por parte de quem o trabalha e também de quem o recebe. Entre as entrevistas duas perspetivas distintas foram manifestadas para a ideia do que é o *sound design*. Uma é relativa ao planeamento genérico e supervisão do som de um filme. Outra diz respeito à criação de sons originais, de raiz ou através da manipulação de sons captados. Duas posições antagónicas têm vindo a coexistir, relativamente ao som para cinema. Uma aposta no som direto, outra na pós-produção. Situações mistas também tendem a ocorrer.

Relativamente aos sons de ação é conhecida uma tendência genérica para o hiper-realismo, sendo a arte *Foley* uma manifestação da preocupação de tudo querer fazer ouvir. Há,

no entanto, muitas produções nacionais que não recorrem ao *Foley*, obtendo um resultado menos denso de sonoridades. A procura de enriquecimento sonoro das cenas fica muitas vezes ao cuidado do montador, que acaba por acumular funções. Entre estas estão a gestão de sessões *Foley* eventualmente existentes, de sessões de dobragem, ou até a captação de sons adicionais em diferentes locais. Sons bem trabalhados e bem apresentados tendem a conseguir passar informação sensorial múltipla, ativando não apenas o sentido da audição. O melhor som não é aquele que é fiel à realidade, mas aquele que pode ativar vários sentidos, reforçando a atenção perante uma determinada cena.

De vários depoimentos se percebe que o som pensado desde o guião, a existência de uma ideia de som precoce na cadeia de produção favorece a criatividade sonora. Algumas conceções de som são mais documentais, noutros casos não se quer imitar a realidade. Flashbacks e outras transições são momentos que desafiam a criatividade sonora. São muitas vezes alvo de abordagens atentas e exigentes no âmbito do trabalho de som. Também a decisão de colocação de sons não diegéticos manifesta a vontade de criar sentidos ou sensações, segundo processos criativos relevantes. O trabalho dos fora de campo, assim como a construção de um som ambiente merecem a atenção de quem pensa e trabalha o som. A construção de cenários credíveis tende a ser uma preocupação. No entanto inúmeras texturas podem ser adicionadas para efeitos expressivos.

A música no cinema pode ter inúmeras funções. De entre aquelas de mais destaque temos a função de dar continuidade, criar um ambiente ou manifestar o interior dos personagens. Há um conjunto de sonoridades musicais que o espectador reconhece como empáticas, ou não, com o tipo de cena que é vista. Diferentes resultados musicais adequam-se ora mais, ora menos a certo tipo de situações. Para o espectador tende a ser universal o reconhecimento do tipo de filme ou de cena que uma determinada música poderá estar a acompanhar, quando escutada sozinha. Muitos filmes fazem uso de música pré-existente. Embora associada a uma economia de esforços, esta escolha impossibilita as vantagens que o trabalho com um compositor tende a ter. Destas destacamos a maior adequação a um estilo global de um filme, assim como a um trabalho temático mais cuidado e continuado. As fronteiras entre música diegética e não diegética podem ser ténues. Alguns exemplos disso foram apresentados, nomeadamente a transição de um para outro tipo, assim como a possibilidade de existência de ambiguidade.

Parte III

Investigações Empíricas:
Responsáveis pelo Som e pela Música

Capítulo 7

Entrevistas e Questionários: Estratégias e Posicionamentos Estéticos

7.1. Entrevistas: análise do trabalho de som

Após ter sido efetuada a transcrição de cada entrevista decidiu-se que a análise das entrevistas seria feita estudando o seu conteúdo de duas formas. Uma, mais comum, consiste num trabalho de codificação dos elementos que têm em comum uma problemática, identificados nas leituras, por forma a efetuar uma sinopse centrada nesses eixos principais. É valorizada, num "nível da narração" a importância dos argumentos apresentados (Guerra, 2006). Uma outra forma serve neste caso específico que é o nosso para conferir de que forma cada entrevistado pensa e trabalha os aspectos estruturais de uma banda sonora, universalmente considerados como fundamentais – Diálogos (Voz), Efeitos Sonoros (em sincronismo ou não), Ambientes Sonoros (diegéticos, mas também não diegéticos podem surgir) e Música.

7.1.1. Codificação

Na fase inicial do processo analítico os dados foram "separados em partes distintas, rigorosamente examinados e comparados em busca de similaridades e de diferenças" (Corbin & Strauss, 2008). Neste momento, em que ocorre o que Corbin e Strauss rotulam como "codificação aberta", surgem da análise dos dados, descobertas, categorias e subcategorias que nos permitirão uma interpretação fundamentada dos fenómenos. Tendo em mente o principal trabalho de análise das entrevistas, optou-se por fazer a seguinte codificação, que coincide com os objetivos e hipóteses que nos nortearam na elaboração das entrevistas, com o respetivo colorido, definido para marcar os documentos por categorias (englobando subcategorias a ter em conta):

ARTICULAÇÃO

Marcam-se nas entrevistas, por se enquadrarem nesta categoria, todas as frases que são significativas do modo como se processam as relações de trabalho entre profissionais do som, entre estes e o realizador, ou entre estes e outros profissionais. Será notório como há diversos tamanhos de equipas, algo que a visualização de diferentes filmes demonstra facilmente na sua ficha técnica.

CRIATIVIDADE

Englobam-se nesta categoria todas as frases que versem sobre as opções sonoras no filme, com propósitos estéticos a elas associados, sendo eles de ordem narrativa ou não. Inclui-se aqui a eventual manifestação de preocupação com a figura do espectador, a quem o filme se dirige. Será por vezes notória a distinção entre cinema de autor e comercial nos referidos propósitos.

TECNOLOGIA

Aqui cabem todas as frases que são exemplificativas de quais os recursos usados hoje em dia e os usados no passado ou reflexões acerca da evolução tecnológica do som para cinema. Podem estar relacionadas com quaisquer fases da feitura do som de um filme, desde a preparação da captação até à espacialização na sala. Previa-se já que diferenças geracionais estivessem algo vincadas aqui.

PORTUGAL

Em muitas entrevistas é aprofundado o ponto de vista acerca do país, em termos comparativos com outros países, normalmente. Aqui se incluem questões ligadas à existência e organização de cargos ligados ao som, assim como das contingências que fazem com que o cinema português – e, por associação, o som – tenha as características que se elencaram.

FORMAÇÃO

Todos os entrevistados se pronunciaram acerca de como pode ser feito um percurso formativo para chegar a um cargo como o que ocupam presentemente – última pergunta do guião. Alguns valorizaram o seu próprio modo de evolução, por vezes salientando a importância de certas personalidades ou instituições ligadas à formação. Incluem-se aqui, portanto, as frases que dizem respeito aos métodos de formação, mas também à influência que outros técnicos e criativos exercem no seu trabalho.

DIÁ, VOZ, SFX, AMB, MUS, ACU e NÃD

Foram também assinaladas as passagens que aprofundam a preocupação e atenção dadas aos diálogos, outras vozes, efeitos sonoros, ambientes e música, respectivamente assinalados com "DIÁ", "VOZ", "SFX", "AMB" e "MUS". Quando pertinente foram adicionados os conceitos som acusmático[75] (ACU) e som não diegético (NÃD), que desde início são alvo da nossa atenção e claramente são significativos de como o som pode ser pensado como potencial criativo importante, esteticamente determinante. Isto mesmo é corroborado por alguns dos entrevistados, aqueles que a esses tipos de sons fazem alusão – não com a terminologia proposta, mais académica.

[75] Optamos por esta terminologia, em detrimento da opção *off*, que não é comummente considerada como aglutinadora das opções diegética e não diegética.

7.1.2. Sinopses

Após a realização da análise das entrevistas, recorrendo à codificação anteriormente proposta, são destacadas nos quadros-sinopse em apêndice as frases mais importantes, por categorias. Depois de se citarem essas intervenções, nos quadros-sinopse[76], são resumidos os perfis de cada um dos entrevistados, as suas opiniões e outras informações. Neste processo de escolha de materiais, juntamente com as descrições, avançamos já com uma análise tipológica. Segundo Guerra, a análise descritiva tipológica é o "'método por excelência' usado em metodologia qualitativa", para uma descrição do conteúdo.

Apresentação dos 10 entrevistados:

Branko Neskov é porventura o nome mais creditado no cinema português. Muitas produções recorrem a ele para que seja feita a mistura final de som, de projetos com cunho mais autoral a outros ditos mais comerciais. Presentemente centra o seu trabalho nos estúdios por si criados, inseridos na *Loudness Films*, centro de Pós-Produção que permite, para além da mistura de filmes, trabalhar diversas facetas complementares à montagem de som. Pela entrevista é notória a preferência por métodos de trabalho mais alargados, com mais profissionais especializados, como acontece na indústria cinematográfica de países maiores que Portugal. Considera que há muitos bons profissionais em Portugal, com a ressalva de não haver oportunidade de mercado para um artista *Foley*, dada a escassez de produções e o nível de preparação especializada que um profissional destes necessita. Tende a valorizar os filmes mais comerciais, de ficção, como sendo aqueles nos quais a criatividade sonora pode ser mais explorada e aproveitada. Considera que nem todos os realizadores em Portugal percebem o potencial criativo que o som pode trazer aos filmes e sempre que possível envolve-se com cada um dos projetos em que intervém, considerando que não há receitas universais. Vivenciou as mais importantes evoluções tecnológicas e é notória a sua preocupação em manter os seus estúdios a par das mais recentes possibilidades. O seu estúdio principal está preparado para misturar com som *Dolby Atmos*, embora essa possibilidade seja muito mais plausível de ser aproveitada em filmes estrangeiros.

Carlos Alberto Lopes apresenta-se como diretor de som de produção. Embora no passado tenha feito todo o processo até à mistura final, dedica-se presentemente ao som de rodagem. Normalmente é acompanhado pelo Ricardo Sequeira e por vezes por um segundo assistente de som. É taxativo em dizer que não lhe compete fazer um trabalho criativo, que esse aspecto é claramente da pós-produção. Na maior parte das vezes não sabe quem vai fazer esse trabalho, dedicando-se a outros projetos enquanto se realiza a pós-produção dos anteriores. Admite que em Portugal ainda é possível um profissional do som acumular todas as

[76] Esta selecção das citações mais significativas de cada entrevistado encontra-se no Apêndice 5.

funções do trabalho de som, mas não no estrangeiro. Salienta que um dos aspectos determinantes para um bom som de produção é ter experimentado os processos, as necessidades da pós-produção, especialmente em ficção (à qual se vem dedicando quase em exclusividade). Reconhece a importância de se gravarem sons ambiente, mas refere que em Portugal por vezes não existe tempo, nem orçamento, para se fazer este trabalho. É muito crítico dos meios de financiamento estatais à produção cinematográfica e é um profissional claramente próximo das regras de funcionamento das grandes produções tipo americanas. Considera, ainda assim, que um cargo de supervisor ou *sound designer*, em Portugal não consegue estar equacionado em orçamentos tão limitados, habitualmente.

Elsa Ferreira é montadora de som, tendo também já por vezes sido misturadora. Inclui nas suas tarefas de montadora a captação e adição de *Foleys* (bruitage), dobragens e música. Salienta a importância da existência de uma pessoa que venha após o seu trabalho intensivo de montagem, por vezes com a duração de dois meses, para realizar as misturas finais. Crê que é indispensável haver esta pessoa, com uma perspetiva nova e desimpedida sobre os diferentes sons do filme. Indica que em Portugal são muito raros os filmes em que existe um *sound designer*, como cargo de criação de sons de raiz, mas que já fez trabalhos desses (poucos). Considera que o trabalho de som em ficção é mais livre e o trabalho em documentário tendencialmente mais rígido, levando-a a assumir dois tipos de posturas. A atenção que habitualmente presta à possibilidade de utilização dos diferentes canais existentes na sala de cinema, o "brincar" com isso, está habitualmente restringido à ficção, mas também condicionado pela necessidade de fazer rápido o seu trabalho. Crê que há uma tendência atual para se solicitarem processos rápidos, mais do que uma atenção às possibilidades de valorização do som. Parte do seu trabalho consiste em mostrar diferentes opções aos realizadores, sendo que alguns deles são claramente mais providos de propostas iniciais, enquanto que outros são mais passivos nas suas eventuais ideias de som.

Hugo Leitão é montador e misturador de som. Também faz *sound design* e alguma música para filmes que o necessitem. Tenta, sempre que possível, supervisionar uma pequena equipa que o acompanhe na fase da montagem de som. No entanto, raramente os produtores em Portugal estão disponíveis para aceitar mais pessoas para cargos de som, não percebendo qual pode ser a sua utilidade. Há, assim, muitas vezes uma sobrecarga de funções que invalida que haja uma abordagem mais criativa – e não apenas técnica – no trabalho sonoro. Considera muito importante a discussão com o realizador e outros profissionais acerca de qual é a "ideia de som" do filme e o trabalhar-se criativamente de volta dela. Como parte fundamental do seu trabalho realiza regularmente gravações em diferentes locais e colabora em conjuntos de sonotecas divulgadas e comercializadas online, juntamente com profissionais de outros países. Considera que o trabalho em ficção e em documentário não apresenta diferenças assinaláveis e que são similares os tipos de questionamentos acerca dos "pontos chave de som" para um qualquer filme. Quanto aos filmes de autor, tendem a ser menos ricos sonoramente, na sua

opinião. Considera que há realizadores que permitem um trabalho sonoro com inclusão de elementos simbólicos, porventura ligados a passar uma mensagem específica. Valoriza o seu trajeto próximo a Branko Neskov, como meio de evolução profissional para a utilização dos saberes que possui hoje em dia.

Joaquim Pinto é realizador, produtor e diretor de som. Atualmente tem trabalhado em conjunto com Nuno Leonel, no que diz respeito ao desenho, montagem e conceção de som. Fazem o som de filmes para os quais as suas propostas de conceção sonora são aceites e valorizadas. Considera que há profissionais, técnicos, que sabem fazer rápido, mas por vezes com um resultado não muito cuidado no desenho de som. Tem a perspetiva de que cada filme é um filme, não importando realçar se são ficção ou documentário. Releva a importância da orgânica sonora de um filme, distanciada de eventuais preocupações acerca de quem é o "espectador médio" que assistirá ao filme, que algumas pessoas têm. Joaquim Pinto apresenta algumas dúvidas acerca dos métodos de trabalho mais recentes, nomeadamente no que diz respeito às supostas facilidades do digital e também no que diz respeito ao deixar para a pós-produção certas decisões no âmbito do som. Considera, no entanto, que ainda há hoje em dia bons profissionais, que estão mais atentos à captação em rodagem, ao trabalho de perche e que conseguem entregar uma "mistura de referência" que será muito próxima da mistura final do filme. Considera muito útil saber manter certos procedimentos que já foram mais comuns noutros tempos e que não vê razão para desaparecerem, mesmo em sistemas supostamente mais fáceis de manusear. Relembramos, por exemplo, a necessidade de quem monta ir vendo as imagens do filme – e não tanto o projeto de Protools no monitor de computador – ou a utilidade de certos microfones, capazes de disponibilizar uma informação do "fora de campo" rica criativamente. Joaquim Pinto é considerado (normalmente a par de Vasco Pimentel) por quase todos os entrevistados uma pessoa fundamental para o desenvolvimento do som no cinema português, a partir dos anos 80.

Miguel Martins apresenta-se como trabalhando habitualmente no desenho de som e nas misturas, mas capaz de cumprir qualquer um dos três campos de atuação no som no cinema: captação, montagem e mistura. Com uma experiência inicial em televisão e em rádio, foi através da montagem de som que começou no cinema. Entende que é a sua estética sonora e o modo de trabalhar o som que levam os realizadores a querer que ele faça as misturas dos seus filmes. Valoriza o som direto e os diálogos como a essência de um trabalho quase musical em torno da globalidade da banda sonora. Gosta de cooperar com os responsáveis pelo som de rodagem, por exemplo para solicitar certos sons que lhe virão a ser úteis na mistura. Parece-lhe que a cooperação é uma condição indispensável num país como o nosso, com dificuldades de orçamento e outras. Considera que foi fundamental ter visto muitos filmes, admirando alguns realizadores portugueses e a ideia de som para muitos dos respectivos filmes. Para Miguel Martins trabalhar som corretamente é saber propor narrativas paralelas através do som, com soluções que não estão diretamente ligadas ao que é visível nas imagens. Esta e outras

capacidades estão presentes em Portugal, fazendo com que muitos profissionais do nosso país sejam por vezes convidados ou solicitados a cooperar noutros países, por vezes países de grande tradição cinematográfica.

Olivier Blanc não teve formação em nenhuma escola de cinema. Iniciando como repórter rádio, encaminhou-se para o trabalho em cinema através dos primeiros convites para colaborar em documentários. O desenvolvimento do seu trabalho como diretor de som foi assinalável, segundo ele, através do seu contato inicial com Pedro Costa. Tem vindo, depois disso, a colaborar com este realizador. Vê nele uma preocupação com o som que não vê em outros casos com quem colaborou. Estranha que alguns realizadores não estejam presentes durante o processo de montagem de som, o momento mais criativo e importante para o resultado final do som no cinema. Como diretor de som tenta colaborar com o montador, dando sugestões e chegando por vezes a captar novos sons, por exemplo ambientes. Considera que o diretor de som deve promover a interdisciplinaridade e o diálogo, centrando a sua conduta no "desejo de som" que supostamente o realizador deve ter para cada um dos seus filmes. Salienta a importância de o montador ser uma pessoa diferente do diretor de som, com ideias novas para o filme. No entanto, tenta o mais possível propor uma ideia de som, uma proposta estética para o filme, através dos sons que recolheu, se possível não dispersando por demasiados canais áudio e procurando sempre que possível um apurado trabalho de perche. Acha muito importantes os sons *off* e os ambientes.

Ricardo Sequeira é assistente de som (perchista) de Carlos Alberto Lopes, a maior parte das vezes. Tem exercido, no entanto, também o cargo de diretor de som nalguns projetos mais pequenos no âmbito do documentário. Nestes projetos, reconhece que tem tido oportunidade de explorar criativamente a área do som, tendo mais tempo para gerir gravações de ambientes e outros sons pontuais úteis ao *sound design*. Em geral considera que em documentário pode-se ser mais criativo no som. No seu trabalho de assistente de som tenta gravar os diálogos e eventualmente outros sons ambiente ou sons pontuais, segundo o que o diretor de som Carlos Alberto Lopes lhe solicite. Trabalha em Portugal e no estrangeiro. Tem um trabalho especializado no som de produção, desconhecendo muitas vezes quem irá fazer o trabalho de pós-produção nos projetos em que participa. Considera que a figura de *sound designer* faz muito sentido, para pensar com o realizador o som desde o guião até ao final e para suprir algumas lacunas na comunicação entre a produção e a pós-produção. Entre as ferramentas essenciais ao seu trabalho valoriza o silêncio, que se deve tratar de garantir. Realça os seus trabalhos com o realizador Luís Filipe Rocha, exemplos de como o som é bem pensado do princípio ao fim da cadeia de fabrico, com um realizador exemplarmente atento ao som e à música em todas as fases.

Sandro Aguilar é realizador, produtor e montador. Centra o seu trabalho na produtora "O Som e a Fúria", da qual é cofundador. Os seus trabalhos como realizador têm em comum a

procura de experiências formais e atmosféricas, de natureza não narrativa. Considera-se uma pessoa atenta ao som, procurando normalmente soluções que não assentam no óbvio sincronismo entre o sonoro e o visível; e também valorizando a espacialização do som (com sistema 5.1) com ferramenta indispensável ao seu trabalho. A construção dos seus filmes segue uma lógica de trabalho contínuo, em que a própria escrita do guião vai sofrendo alterações conforme avança a filmagem. A sua atenção ao som coloca-o numa posição informada no que diz respeito às escolhas e ao desenho de som que deseja para os seus filmes. Vem colaborando com equipas bastante fixas ao longo dos tempos, mas em termos de som não delega noutros certas opções que ele tende a assumir e para as quais planeia numa lógica de pré-mistura final. Em termos musicais valoriza e constrói ele próprio certas texturas, optando também, desde há não tanto tempo, em escolher obras musicais existentes no repertório. É notória a sua atenção a e conhecimento de ferramentas e métodos de manipulação do som, que chega por vezes ele próprio a colocar em prática.

Vasco Pimentel apresenta-se como alguém que começou a ter que fazer todas as fases de trabalho de som para cinema, sendo que hoje em dia esteja normalmente mais ligado à direção de som de produção. Considera que há já em Portugal muitos especialistas em Pós-Produção, para quem canaliza, de forma cuidada, muitos dos sons que recolhe em rodagens. Não deixa, no entanto, de ser responsável por toda a cadeia sonora de alguns filmes em que colabora, nomeadamente os da realizadora Teresa Villaverde. Salienta a importância de se passar por todos as áreas do som, na medida em que só assim se entende o que outros profissionais irão necessitar numa fase posterior. Crê que no documentário há maior autonomia do som em relação à imagem, sendo óbvio logo no momento das captações sonoras. Reforça a ideia de que as hipóteses de combinação entre som e imagem são inesgotáveis no cinema e que é desejável que um realizador as queira aproveitar. Considera que o aspeto artesanal do cinema português confere um forte nível de criatividade às soluções sonoras encontradas em diversos filmes. Atribui muita relevância aos estágios que atuais profissionais realizaram com ele ou com Joaquim Pinto. Vasco Pimentel é considerado (normalmente a par de Joaquim Pinto) por quase todos os entrevistados uma pessoa fundamental para o desenvolvimento do som no cinema português, a partir dos anos 80.

Pretende-se fazer uma análise interpretativa dos dados codificados, recorrendo às categorias e subcategorias assinaladas, por forma a ser possível "avançar com proposições teóricas potencialmente explicativas do fenómeno" estudado. "Coloca-se agora um outro nível de abstração e de exigência na investigação (Guerra, 2006)." Entra-se numa fase em que é importante cruzar "a diversidade das informações que até então foram analisadas por sujeitos ou temas", por forma a bem conduzir a interpretação (Guerra, 2006). Opta-se, nesta fase, por incluir as informações recolhidas através dos questionários enviados a compositores, cujos resultados se encontram no Apêndice 3.

Nas entrevistas e nos questionários estão salientes informações que se coadunam com a divisão agora revista, em relação com a codificação anteriormente apresentada. Em cada uma das categorias confirmam-se as subcategorias salientadas pelos discursos dos entrevistados. Tentando reunir e explicitar os principais pontos de vista no que a estas categorias diz respeito, recorremos ao quadro sinopse e tentamos fazer articular as distintas abordagens, ora discordantes, ora concordantes para cada uma das subcategorias.

7.2. Articulação

Das entrevistas resultam dois modos claros de se abordarem as interações entre diferentes membros das equipas de som, ou entre estes e outros profissionais do cinema. Um dos modos consiste na descrição de quais cargos existem ou não existem, muitas vezes em comparação com as profissões e especializações comuns no cinema americano. O outro refere-se ao tipo de relações que se estabelecem, por vezes em tom de cooperação ou de supervisão, com diferentes nuances.

7.2.1. Equipas de trabalho

Comparando os testemunhos recolhidos é óbvio notar que os profissionais entrevistados participam em rotinas produtivas contrastantes entre si, no que ao som diz respeito. Mas não só relativamente ao som. Também os modos produtivos, pensados em termos gerais, são algumas vezes contrastantes, podendo facilmente influenciar e delinear o modo de estruturar as diversas equipas. Claramente demarcadas são as descrições dos profissionais que se juntam frequentemente a produções mais facilmente enquadradas num cinema de autor, face àquelas dos profissionais que assumem uma postura mais próxima do cinema dito comercial. Todos eles, no entanto, frisam o cinema americano como referência mundial que, no que concerne ao som, possui um grau de especialização e compartimentação de tarefas ímpar e funcional em termos produtivos (com vantagens e desvantagens).

Embora com práticas distintas, quanto à distribuição das – e transversalidade nas – tarefas em diferentes fases, foi geral a consideração de que há três momentos distintos, claros, de preparação do som para cinema: captação em rodagem, montagem sonora e mistura de som. Vasco Pimentel e Joaquim Pinto demarcam-se, para além do seu papel incontornável na história do som para cinema em Portugal (como o facto de todos os entrevistados os mencionarem demonstra), na maneira como operam o seu trabalho com som. No caso de Joaquim Pinto, tem trabalhado em conjunto com Nuno Leonel, "em termos de desenho de som, em termos de montagem e conceção de som". Comenta que não lhes pedem trabalho técnico, que há quem consiga "fazer mais rápido". Todo o processo de trabalho de som é da inteira responsabilidade de ambos, não sendo demarcada a transição entre os três momentos chave mencionados anteriormente, pelo menos no que diga respeito a uma qualquer parceria com outros profissionais.

Já Vasco Pimentel, também muitas vezes descrito como alguém que tem um "trabalho contínuo" desde a captação à Pós-Produção, valoriza o trabalho especializado de pessoas em Portugal que só fazem montagem de som, mistura de som. Assim, desde há algum tempo começou só a dedicar-se mais ao primeiro dos "três momentos da fabricação do som de um filme.", a captação, delegando a continuidade do trabalho com som a profissionais da montagem e da mistura, especializados, que entretanto foram surgindo. Vasco Pimentel valoriza, no seu percurso, a passagem pelos três momentos. É reconhecido, pela comunidade de profissionais do som, como alguém que ainda hoje efetua a globalidade do trabalho de som para um filme.

A importância de reconhecer o melhor modo de fazer articular as diferentes fases de preparação do som de um filme, a importância de ter passado por esses três momentos é enfatizada pelo conjunto de profissionais mais ligados ao som de rodagem. Se Vasco Pimentel assume que é importante descrever os sons que captou para depois dar ao montador para "essa pessoa ser capaz de rapidamente situar aquilo, perceber a caracterização do que há", Olivier Blanc reconhece a vantagem de o diretor de som acompanhar, sempre que possível, o processo de Pós-Produção, tentando por vezes captar sons adicionais. Carlos Alberto Lopes, muito cético face às melhores possibilidades de interação ideal e com tempo para explorar a criatividade, vê no realizador e no produtor o papel de decidir acerca de como se efetua o trabalho de som. Para ele o "produtor é a pessoa mais importante. É o que paga ou não paga. Ou contrata ou não contrata".

É, na generalidade, valorizada a possibilidade de algum profissional ter o papel de supervisionar todas as fases de fabrico do som. É, por alguns dos entrevistados, usado o termo *sound designer*, para aquele profissional que tem a responsabilidade de fazer cumprir a "ideia de som"[77] que há para o filme. É claro para todos como em Portugal esta responsabilidade não está vinculada a alguém contratado especificamente para este papel, como acontece em muitos casos americanos. Na referência às conhecidas práticas do cinema americano, muitos dos entrevistados fazem ainda notar a ausência de outros profissionais tidos como essenciais para a construção do som final dos filmes. Parece ser consensual como a pequena dimensão do mercado nacional, a pouca quantidade de filmes feitos anualmente em Portugal, justifica que não exista ninguém especializado em *Foley* – quer seja artista, quer seja técnico de captação – e justifica que não exista ninguém inteiramente dedicado ao *sound design*, agora pensado como termo associado à criação de sons novos, uma possibilidade a que Hugo Leitão fez menção[78]. Hugo Leitão diz que em Portugal a criação de sons (um tipo de atividade que por vezes leva o nome de *sound design*) é diminuto em Portugal. Ele próprio diz que já efetuou, Vasco Pimentel ou Elsa Ferreira comentam que também já o fizeram (embora não cunhem essa prática com

[77] Expressão empregue por Hugo Leitão.

[78] O termo *sound designer* é empregue nos E.U.A. com três significados possíveis: alguém que supervisiona as diferentes fases de construção do som; alguém que cria sons novos ; alguém que cumpre estas duas tarefas em simultâneo (com acontece em vários filmes de animação, especialmente). Os entrevistados inclinaram-se mais para o primeiro significado, sempre que o usaram.

aquele termo inglês), mas não é uma atividade habitual em Portugal. Muito menos provável é existir alguém que se dedique em exclusividade a esta atividade, no nosso país.

Há, da parte de quem realiza captação de som, posturas divergentes quanto às potencialidades criativas do seu cargo. Carlos Alberto Lopes e Ricardo Sequeira convergem para a opinião de que o essencial do seu trabalho é a boa captação de diálogos, uma tarefa eminentemente técnica. Segundo eles, fica para segundo plano, muito limitada ao tempo eventualmente disponibilizado pela produção, a captação de ambientes ou de outros sons pontuais, que poderão vir a ser aproveitados na montagem. Salientam que muitas vezes desconhecem quem terá a seu cargo o papel de recolher os sons resultantes das suas gravações na rodagem, pelo que a articulação entre os diferentes intervenientes no processo de criação do som pode ser mesmo inexistente ou não mais do que uma insípida passagem de testemunho. Por sua vez, Olivier Blanc esforça-se por fazer valer o seu habitual papel de diretor de som, na fase de pós-produção. Como ele afirma, isto nem sempre é possível, uma vez que terá que se dedicar a outras rodagens. Confirma uma tendência habitual no cinema português, a de intitular "diretor de som" a profissionais que muitas vezes são apenas diretores de som de rodagem, por vezes creditados com o seu nome associado ao "som direto".

Não são raras, ainda assim, as referências à necessidade da existência de alguém que faça o *sound design*, alguém que pelo menos diga "grava lá aquele som", como refere Ricardo Sequeira. Este *sound design*, associado a capacidades criativas envolvendo escolhas de sons vários para além dos da rodagem, está muitas vezes colocado nas mãos do montador. Olivier Blanc caracteriza o montador como um "coordenador dos papéis interventivos do diretor de som, do realizador e dele próprio. É uma função poderosa, de carácter muito criativo." Valoriza também, nesta pessoa, a possibilidade de abraçar o projeto com uma nova visão do trabalho, distanciada do desenrolar da rodagem, capaz de efetuar uma nova reflexão, com os elementos disponíveis. Sempre que possível, Olivier Blanc tenta com o montador verificar se há sons adicionais que possa ir captar para esta fase. Quando não é possível, tenta que a escolha de sons captados na rodagem seja capaz de dar uma noção do que para ele será importante tornar definitivo ou pelo menos aproximado, no som final do filme. Valoriza a capacidade do diretor de som (de rodagem) para moldar, dentro do possível, as escolhas do montador. Reconhece que muitas vezes esta possibilidade não existe, dadas as constrições que se verificam nalgumas rodagens.

Hugo Leitão, montador, assume que é na montagem que as ideias ficam definidas. Considera que faz parte do seu trabalho "sair e ir gravar sons", reforçando a importância da captação de sons além dos diálogos. Na descrição do seu trabalho, Elsa Ferreira conta-nos como é comum a montagem do som de um filme chegar aos dois meses de duração. Findo este tempo, só vê vantagens em vir alguém diferente, com uma certa frescura, realizar o trabalho de mistura. Há nesta transição, normalmente, uma deslocação espacial dos sons escolhidos pelo montador (em articulação com o realizador, bastantes vezes), situando-se num estúdio especializado para misturas a fase final da preparação do som de um filme. Estas salas têm como condições imprescindíveis a escuta com excelentes colunas, a possibilidade de trabalhar

em sistemas 5.1 ou 7.1[79], as melhores condições de insonorização e os melhores requisitos acústicos. É habitual, assim, existir uma dupla despesa com a mistura final de um filme: por um lado pagar a alguém especializado, por outro pagar o aluguer da sala. Por vezes o protagonismo final cabe a misturadores proprietários dos próprios estúdios, como acontece com Branko Neskov na *Loudness Films* ou João Ganho n' O Ganho do Som.

Como caso excecional, Sandro Aguilar, único realizador entrevistado sem cargos de som – Joaquim Pinto, outro realizador entrevistado, acumula ambas as funções – parece contradizer quase tudo o que seja possível contradizer no que diz respeito às comuns distribuições de funções e ao comum desenrolar do processo de criação do som para cinema. Por exemplo, enquanto outros entrevistados usam o termo colaboração entre intervenientes no som, Sandro Aguilar usa o termo supervisão para clarificar como é importante a sua atenção ao som direto, tendo desde a rodagem um papel semelhante ao de um *sound designer*, que solicita a captação de determinados sons ao responsável pelo som de produção. É ele próprio montador – imagem e som – dos filmes que realiza, tendo recentemente começado a "pré-misturar" durante esse momento. Criando uma espécie de montagem "musical" do som dos seus filmes, trabalha logo nessa fase uma série de parâmetros que normalmente só surgem na preocupação dos misturadores. Em suma, faz-se rodear de técnicos especializados em captação e em mistura, com quem completa as ideias de som para os seus filmes, tendencialmente não narrativos.

7.2.2. Relacionamento

Pelas entrevistas é notória a importância que as relações entre diferentes intervenientes, diretos ou indiretos, na preparação do som de um filme vai sendo reforçada. Desde logo a relação com a produção, que impõe muitas vezes certos condicionalismos e, como diz Carlos Alberto Lopes, "contrata ou não contrata" (mais pessoas para fazer o som). Hugo Leitão indica que uma importante parte do seu trabalho é a comunicação com as pessoas. Pertencente a uma geração mais nova, está consciente do que se vem fazendo em termos internacionais e tenta chamar a atenção da produção, de filmes em que colabora, para a necessidade de evoluir para um cinema mais cuidadoso com o som. Para este maior cuidado são habitualmente necessárias mais pessoas, por exemplo para editar diálogos, para fazer gravações adicionais ou para a criação de sons novos. Confessa que muitos produtores estão habituados ao formato algo "português" e algo artesanal, no qual uma pessoa consegue fazer tudo. Ele próprio acumula várias vezes muitas funções mas constata que as capacidades produtiva e criativa são afetadas.

Carlos Alberto Lopes, comparando com indústrias cinematográficas consolidadas e com muito maiores orçamentos, mostra-se admirado com o som que se ouve nalguns filmes

[79] Fora dos E.U.A. já se começa a estender o uso de sistemas *Dolby Atmos*, mais exigentes quanto à quantidade de colunas.

nacionais, vencendo duras limitações de orçamento. Mas refere que se entende facilmente por quais motivos, outras vezes, não se conseguiria fazer melhor. Entre esses motivos está o facto de por vezes o produtor dizer que o montador terá "duas semaninhas ou três" para fazer o seu trabalho, algo sobejamente insuficiente. É na montagem que muito se passa, ao nível das decisões e também da articulação entre diferentes pessoas que participam nos filmes. Segundo Olivier Blanc há realizadores mais interventivos nesta fase, há outros que "não querem saber". Mais ou menos – ou nada – dependentes da opinião do realizador, muitos profissionais do som mostram diferentes abordagens a esta fase do processo, que consiste na passagem da produção à pós-produção. Alguns, como vimos, resignam-se a considerar que o desconhecimento mútuo entre pessoas dos dois lados da "fronteira", como por vezes sucede, impede a possibilidade de articulação criativa, em prol de uma ideia de som para os filmes.

Em situações-limite, próximas do cinema comercial de Hollywood, de grande especialização e – logo – de dedicação exclusiva à captação ou a uma das partes da pós-produção, a articulação é difícil. Por isso é importante e existente, internacionalmente, nas produções de maior orçamento, a figura do *sound supervisor*, – por vezes mais do que um, por áreas – também aparecendo o nome *sound designer* associado à responsabilidade de unir esforços para a ideia de som do filme, construída com o realizador. É nesta lógica de cariz mais industrial que surgem os testemunhos de Carlos Alberto Lopes e Ricardo Sequeira. Para eles, habituados a trabalhar fora do país, é consensual considerar que a prioridade do respetivo trabalho é captar os diálogos, da forma melhor possível tecnicamente. Quando a captação é feita em exteriores "faz-se o que se pode", sendo as captações usadas para referência em sessões de dobragem. Para interiores, estes profissionais conhecem a possibilidade, existente em muitos países, de gravar versões definitivas, já que se recorrem a estúdios cinematográficos dedicados à recriação de espaços específicos, com grande controlo acústico.

Ricardo Sequeira comenta que alguns montadores não têm a noção das dificuldades que existem nas rodagens. Por muito que ele próprio quisesse fornecer determinados sons ao montador, bastantes vezes não há tempo ou condições para os captar. Influenciará toda a cadeia produtiva sonora a opinião de que muito se pode fazer na pós-produção, menosprezando o papel que os sons captados na rodagem podem oferecer à cadeia produtiva e igualmente às possibilidades criativas. Tanto Olivier Blanc como Vasco Pimentel salientam a necessidade de se criarem condições, coordenar e dialogar para que o som seja tratado com respeito logo no momento das rodagens e, assim, se abrir espaço para um trabalho de som mais completo. Entre as preocupações principais de quem vai captar som estão, por um lado, o tempo para montagem de microfones ou para recolher sons adicionais e, por outro, o silêncio que se deve tentar garantir no meio de grandes equipas de rodagem. Ricardo Sequeira frisa mesmo que o silêncio é uma das "ferramentas" indispensáveis ao seu trabalho como assistente de som (perchista).

Algumas descrições apresentadas, de estratégias e modos de articulação, só podem existir num modo de produção não industrial. Por exemplo, Elsa Ferreira comenta que um diretor de som de rodagem pode por vezes fazer uma "microfonia especial para a cena". O caso descrito por Olivier Blanc, sobre a preparação e colocação dos microfones no quarto da Vanda

em *Juventude em Marcha*, só é possível porque há um realizador, Pedro Costa, que entende as potencialidades do som. Permite que elas se desenvolvam em detrimento de certas condições de luz, abdicando naquele caso de projetores que introduziriam ruído. Estamos aqui a considerar o caso de um diretor de som que se esforça por fazer uma captação que oferece resultados próximos do que será praticamente a mistura final. Este tipo de postura é muito valorizada também por Joaquim Pinto, para quem o modo de captar é de primordial importância. É um modo de trabalhar que tem no passado e em técnicas de outro tempo uma referência que é tida em conta para a conceção estética dos projetos, considerando a gravação em rodagem como um ato criativo essencial. Olivier Blanc tenta contrariar a tendência para exageradamente se valorizar os microfones de rádio (dedicados às vozes dos atores). Para isso tenta fornecer ao montador sons de perche o mais próximos possível do som que ele, como diretor de som, idealiza, evitando o envio de demasiadas pistas áudio. Estas, incluindo duplicações entre perche e microfones, sendo em demasia, levam a que o montador opte num certo sentido, por vezes contrariando opções criativas escolhidas – propostas – pelo diretor de som.

Vasco Pimentel reforça a ideia de que quem capta som se deve "integrar no rolo compressor" que caracteriza todo o processo criativo de um filme, não deve simplesmente assumir uma postura técnica. Assume como habitual na sua prática, até porque muitas vezes não sabe quem irá pegar nas suas gravações, anunciar os sons que está a captar, as suas caraterísticas e o contexto espacial. Gera-se assim uma comunicação em diferido, capaz de uma interligação entre as partes envolvidas, situadas em partes distintas do processo (produção e pós-produção). Miguel Martins valoriza o esforço de trabalhar em conjunto com quem vai gravar som. Como montador e misturador percebe que é importante esta ligação, que uma correta cooperação salvaguarda a sua estética sonora. Gosta de pensar que os realizadores que o procuram o fazem por essa estética sonora, que está atenta também ao processo de captação, que normalmente não é da sua direta responsabilidade. Alguns realizadores estão atentos, eles mesmos, à riqueza do chamado "som direto", não deixando que outros profissionais se intrometam ou dificultem o trabalho de captação sonora em rodagem. Sandro Aguilar, realizador, assume um controlo muito grande sobre o que é captado, uma vez que será ele próprio o montador dos seus filmes – num certo sentido considera que já é uma "pré-mistura" – e tem no som direto uma base de trabalho para a sua estética sonora, menos convencional. Deixa depois o trabalho mais especializado para quem "sabe mesmo de filtros e outras coisas", não descurando a possibilidade de saber o suficiente acerca de certas ferramentas de edição e tratamento de som, para poder comunicar com esses profissionais.

É comum a opinião de que não vale a pena dialogar com os realizadores de uma forma mais técnica. Em parte porque muitos desconhecem, em absoluto, certas ferramentas e funcionalidades no *software* de som (ao contrário de Sandro Aguilar, como acabámos de referir). Por outro lado, porque não compete ao realizador estar preocupado e distraído com questões técnicas. Por isso é recorrente em montadores e misturadores a opinião de que em vez de explicar é melhor mostrar. Assim o referem Branko Neskov, Elsa Ferreira, Hugo Leitão

ou Miguel Martins, comentando os processos de montagem e/ou mistura de som. Para Hugo Leitão quando o realizador tem uma ideia mais concreta daquilo que quer, tudo surge mais organizado logo desde o som direto e ele pode ser mais criativo, durante a montagem. Branko Neskov confirma que é comum perceber que o seu trabalho vai ser "fantástico ou terrível", com base nos sons recebidos. Confessou já ter passado por uma certa frustração em um ou outro caso em que o realizador não lhe deixa intervir criativamente, durante as misturas finais. São casos de realizadores que fazem prevalecer a sua palavra sobre qualquer outra, requerendo apenas uma prestação técnica na fase final do processo de fabrico do som. Isto numa fase, da pós-produção – com os seus diversos subsetores – que todos os entrevistados consideram de índole criativa.

7.3. Criatividade

No que diz respeito a esta categoria, houve manifestações de interesse em ser inovador, em explorar o som de forma menos usual. Foram marcadas posições acerca de como o som se efetua em ficção e em documentário. Também foram comparadas as abordagens ao som para cinema dito de autor e som para cinema dito comercial. Na grande maioria dos casos, a competência técnica – indispensável – não foi tida como o mais importante contributo que cada profissional pode dar com o seu trabalho: foram amplamente valorizadas as capacidades criativas e estéticas ligadas ao trabalho de som.

7.3.1. Inovação

Uma das questões colocadas aos entrevistados relacionava-se com os modos como o desejo de criar algo novo está, eventualmente, constantemente presente no trabalho de som de cada um. Vasco Pimentel foi esclarecedor ao lembrar como o cinema é composto por muitas matérias e como são inúmeras as hipóteses combinatórias que elas permitem. "Nomeadamente entre os campos imagem e som, serem uma coisa que não tem fim". Os sons, "ao entrar em confronto com as quatro linhas do ecrã, com o que está ali à vista, criam sentidos outros que nenhum sozinho conseguiria ter. Obviamente são uma ferramenta de trabalho para qualquer cineasta, ou deveriam ser" (Pimentel, Apêndice 1). Foi sendo claro que há realizadores, com quem estes profissionais trabalham, mais atentos do que outros ao som e aos modos como ele se articula com a imagem. Como refere Hugo Leitão é mais fácil criar a partir de uma "ideia de som" que o realizador tenha para o filme. Mas também salienta que por vezes, pelo contrário, os condicionalismos são grandes e tem sobretudo que vencer dificuldades, por vezes meramente técnicas. Especialmente quando não há uma "ideia de som" definida, respeitada desde início.

Para Miguel Martins trabalhar som é encontrar soluções sonoras que não estejam diretamente relacionadas com o que se vê. Estará de acordo com Elsa Ferreira, na opinião que

é possível oferecer "uma dimensão extra", através dos sons. Não parecem concordar tanto no que concerne à fidelidade ao mundo real. O primeiro revela que não é uma preocupação seguir a realidade. Já Elsa Ferreira tenta particularmente ser fiel aos tipos de sons que um suposto local teria. No caso que mencionou, não colocaria sons de aves não europeias se a história se passa na Europa, por exemplo. Miguel Martins, para casos por nós levantados, justificou o modo como pode não ser importante ser fiel a situações do mundo real. Nomeadamente no que diga respeito à certeza de que um som vem de exterior para um interior e, logo, tenha que ser filtrado como acontece no mundo real, naturalmente. A sua não filtragem pode permitir criar relações e lógicas mais importantes do que a fidelidade ao real. Branko Neskov destaca que é "adversário de imitar a realidade". Quando precisa de algo exterior à cena usa-a. Por vezes, refere, a utilização de sons supostamente estranhos à cena é um meio de gerir a atenção do espectador, que não pode estar constantemente focado no que vê, da mesma forma, durante todo o desenrolar de um filme. Quer tornar o espectador vulnerável, usando a capacidade de manipulação do subconsciente que certos sons conseguem ter. Não deseja que o espectador note certos sons, mas sim que seja afetado por eles.

Entre todos os entrevistados, Branko Neskov foi o que destacou com mais veemência a capacidade que os novos recursos de espacialização do som podem ter no sentido de manipular o espectador, sendo óbvia a sua vontade de explorar o novo sistema *Dolby Atmos* – entretanto já instalado no seu estúdio principal – ao contrário dos outros entrevistados, para o qual não encontraram pertinência de uso nos respetivos contextos criativos e profissionais. Nota-se em Elsa Ferreira e Hugo Leitão uma proximidade profissional com Branko Neskov, em parte também pelo destaque que dão aos sistemas de espacialização que o mercado cinematográfico acaba por valorizar. Sandro Aguilar não vê utilidade, para o seu trabalho, em ir além do sistema 5.1, que lhe serve como recurso para criação de diferentes tipos de soluções, em oposição com o estéreo, ou mesmo mono. Estas decisões de maior ou menor "abertura" estão de acordo com as suas decisões estéticas, dando um carácter específico a cada uma das cenas que compõem os seus filmes. Também Olivier Blanc valoriza o "cinema que dá tempo ao som de evocar os *off*, de evocar um ambiente, uma sensibilidade do momento". Sempre que pode tenta construir diferentes camadas sonoras, aliando às suas opções de rodagem outros sons que estejam de acordo com a estética do realizador. Destaca mais do que uma vez a colaboração com Pedro Costa, determinante na sua evolução como diretor de som.

Miguel Martins salienta a ideia de como nas suas misturas encara "o som de uma forma muito musical". E que a "primeira linha melódica de um filme são os diálogos e o som direto". Está também aqui apoiada a ideia, comum a alguns dos entrevistados, de que é importante começar a definir criativamente o som desde a rodagem. Joaquim Pinto mostra também esta preocupação, sendo aquele de entre todos o que mais enfatiza a relevância determinante de um bom trabalho de perche. Para ele, a escolha correta de microfones e posicionamentos planeados em função da cena a ser gravada fazem aproximar o som captado daquele que será o som resultante na mistura final. Mesmo Carlos Alberto Lopes, mais pragmático e habituado a cadeias de produtividade que remetem muitos dos desígnios criativos para a pós-produção,

reconhece que quando há tempo consegue-se ser criativo, em rodagem, na captação de ambientes e outros sons pontuais, indispensáveis à riqueza sonora da cena. Vasco Pimentel, um dos poucos casos de dedicação a todas as fases de fabrico do som para cinema, em muitos dos filmes em que intervém, refere que quando capta já está "a pensar como um montador, como um misturador". Considera que, em rodagem, já esta a "arquitetar continuidades, descontinuidades, ambiências para dar carácter a outras cenas".

Também Sandro Aguilar dá importância primordial aos sons de rodagem. Para ele "as verdadeiras ideias vêm dos diretos ou ambientes captados na rodagem". Por isso está atento a tudo o que é gravado e, também devido ao facto de para ele o som ser tão importante, está constantemente a "reescrever" os seus projetos, num processo evolutivo, só encerrado no final. Os sons gravados para um filme de Sandro Aguilar podem vir a ser-lhe úteis num projeto futuro. Por isso guarda todos os sons, que são escrutinados na demanda do melhor som ambiente ou textura útil a uma determinada cena de cada novo filme que se vai formando. Este realizador valoriza muito todo o som não síncrono e dá o exemplo de como no filme *A Zona*, para uma cena que inclui uma viagem de automóvel se ouve o som de um carro parado, como se o ponto de chegada contaminasse a cena e lhe retirasse valor. O local de chegada será, aí, mais importante do que a própria viagem, que apenas é visualizada.

Hugo Leitão exemplifica com um exemplo de Cavalo Dinheiro, de Pedro Costa, "27 minutos, que demoraram essencialmente 3 meses a serem feitos", como exemplo de trabalho de som que gosta de efetuar, em concordância com as ideias do realizador. Ali, "cada plano tem um som diferente, tem uma ambiência diferente, uma tonalidade diferente, cor diferente. Cor essa que está diretamente relacionada com o discurso dos personagens." Como se pode verificar, a criatividade está por vezes no polo oposto de um conceito de produtividade máxima, já que a experimentação, o sugestionamento, a procura das "ambiências" certas podem ser trabalhos muito polidos e muito morosos. Quando Joaquim Pinto refere que há técnicos que fazem mais rápido do que a sua dupla com Nuno Leonel, estará a supor que o lado criativo pode vir a ser descurado. Alguns produtores e também realizadores não se dão conta dessa desvantagem, sinal de que a criatividade no som não estará presente em certos filmes portugueses.

7.3.2. Ficção e documentário

Quanto preparámos o guião de entrevista tínhamos em consideração a hipótese de que as posturas dos profissionais do som face ao documentário e à ficção fossem habitualmente diferentes. Como refere Carlos Alberto Lopes, um documentário consegue ser uma "coisa extremamente simples. Um pequeno gravador, dois microfones, entrevistar...". Com poucos recursos pode-se conseguir preparar o som para um documentário. E a Pós-Produção não se adivinhará muito demorada nem custosa. Mas esta é a posição de quem se move profissionalmente no meio das grandes produções, com maiores recursos, para ficção. A experiência de rotinas produtivas, com grandes equipas, com diferentes fases de preparação

do som, efetuada por pessoas que por vezes não se conhecem, estará nos antípodas do caso mais "simples" de documentário. Existem de facto documentários em que uma única pessoa consegue garantir o desejado bom processo de trabalho sonoro, para todas as fases necessárias. Mas, como sabido para casos como o de Vasco Pimentel, esta não é uma possibilidade exclusiva em documentários. Ainda hoje em dia, Vasco Pimentel repete por vezes um procedimento que lhe era habitual no início da sua carreira, por imposição das circunstâncias de então: ser responsável por todas as fases de fabrico do som para um filme.

Por vezes, as definições de ficção e documentário não são as mais fáceis, para determinados filmes. O tríptico *As Mil e Uma Noites*, de Miguel Gomes, "possui uma forte identidade, combinando estilos de documentário e ficção"[80]. Carlos Alberto Lopes destacou o prémio europeu recebido recentemente por Vasco Pimentel e Miguel Martins, para melhor design de som. Estará certo que mesmo as partes desta obra que mais se aproximam do estilo documentário terão um tão apurado trabalho de som como as mais ficcionais. Miguel Martins, misturador premiado com este conjunto de três filmes, não vê diferença de atitude para ficção ou documentário, em qualquer que seja o filme em que colabora. O que importa, segundo ele, quando aborda um projeto, é a "demanda de saber qual é o som certo para a essência de aquele filme". E atribui a essa capacidade analítica e estética uma grande importância naquilo que é a sua função. Também Hugo Leitão reforça a ideia de que os "pontos chave de som" são tratados de maneira semelhante quer em ficção quer em documentário. Joaquim Pinto que qualquer tipo de trabalho deve conter uma "atitude de antecipação", que se deve estar atento às possibilidades dos espaços e analisar o que vai sucedendo no local (das captações). Também Olivier Blanc, na sua fase inicial oriundo do documentário, não assume distintas abordagens ao som em ficção ou em documentário. A atenção ao trabalho de perche e à hipótese de que os ambientes e outros sons que grave venham a ser definitivos na mistura final é uma característica constante do seu trabalho como diretor de som. Reconhece que em ficção costuma precisar de um assistente/perchista, pois não é um trabalho possível, na maioria das vezes, para um único profissional.

Existe consenso na opinião de que para ficção são, habitualmente, necessárias mais pessoas a trabalhar o som, em diferentes fases, do que em documentário. O consenso não existe para a questão da postura, se é ou não diferente nos dois casos e, especialmente, na opinião de qual dos géneros permite mais criatividade. Elsa Ferreira e Branko Neskov têm uma postura mais "conservadora" em relação aos géneros – em certa medida acompanhando Carlos Alberto Lopes –, crendo que a ficção é mais livre e permite mais opções no som. A ficção, segundo Branko Neskov, dá a "liberdade de inventar qualquer conteúdo e colocá-lo na frente dos espectadores". Elsa Ferreira concorda, dizendo que "não é muito normal brincar com o som no documentário", que este tem uma linguagem mais rígida. Talvez tenha existido esta rigidez no

[80] Segundo o júri do *European Film Award* de 2015, o "design de som de As Mil e Uma Noites possui uma forte identidade, combinando estilos de documentário e ficção. Cada sequência sonora desenvolve um ponto de vista original que coincide com a narração. O resultado é uma brilhante poesia, cheia de vida e coragem".

trabalho que efetuou para *Ruínas*, de Miguel Mozos, para o qual reconhece que poderia ter existido um trabalho de espacialização em 5.1 (e não apenas em estéreo). De facto, este filme de Mozos é distinto de um documentário convencional e, após saber que passou em tantas salas com essa possibilidade, Elsa Ferreira lamenta não ter trabalhado com mais canais distintos (e não apenas dois).

Posições claramente contrárias às anteriores são as de Ricardo Sequeira e de Vasco Pimentel. Por um lado, Ricardo Sequeira concorda que num documentário se tem que ser mais cuidadoso com os ambientes, existindo preocupação com a fidelidade aos locais gravados e visualizados. Por outro lado, considera que se pode ser mais criativo. Não se tem que estar, como na ficção, tão focado na captação de diálogos. E, também, é mais provável que se esteja a gravar ambientes e outros sons, imaginando a sua utilidade para o processo de montagem, muitas vezes realizado pelo próprio, neste tipo de projetos. É interessante verificar como uma mesma pessoa, Ricardo Sequeira, em ficção admite ter uma intervenção eminentemente técnica (como assistente de som) e em documentário assume um papel criativo (como diretor de som). Vasco Pimentel afirma que em documentário há uma maior autonomia do som em relação à imagem. É mais difícil prever de que forma os sons por si captados vão depois ser montados, com que imagens. O som no documentário poder ser "reutilizado numa camada narrativa autónoma da imagem. Já desligado do contexto em que aconteceu, nomeadamente – não só, mas – nomeadamente no que tem a ver com a palavra dita". Considera, assim, que tem que "autonomizar um bocadinho" mais o seu trabalho no documentário porque sabe que a matéria que está "a recolher vai ser deslocalizada". Concorda com a impressão que em documentários, nomeadamente aqueles em que trabalhou, se podem sentir múltiplos espaços. A matéria sonora gravada pode ser deslocalizada, trazendo com ela a informação dos sítios onde foram emitidos e captados, acrescentando novidade e potenciando diversos efeitos de continuidade e/ou de contraste.

7.3.3. Cinema de autor e cinema comercial

Entre os entrevistados existem profissionais mais ligados ao cinema de autor e outros mais requisitados para o cinema dito comercial. Com uma experiência muito alargada – muitas misturas de som finais passaram por ele – Branko Neskov poderá ser quem possui uma visão mais fundamentada acerca das diferenças existentes entre o som para estes dois tipos de cinema. Teremos, no entanto, que perceber que há muitos filmes em que ele não colaborou e poderão estar, inclusive, no cerne das opiniões manifestadas por outros colegas. Para Neskov o cinema de autor é mais baseado numa estética visual, não explorando tanto as potencialidades sonoras, enquanto que o cinema comercial usa o som para criar emoções, por exemplo. Reconhece, no entanto, que pesa muito a sensibilidade de cada realizador para a atribuição de um eventual cunho mais criativo ao som dos filmes em que colabora. Parece-lhe mais habitual poder desenvolver um trabalho criativo no som para os filmes ditos "comerciais". Hugo Leitão, que fez parte do seu trajeto próximo de Branko Neskov, também acredita que no som para os

filmes de autor "as coisas são muito mais cruas, mais vazias". Mas há, nestes, "uma certa leveza e cuidado no tratamento de cada som".

Elsa Ferreira também crê que "no cinema de autor há maior liberdade para brincar com os sons". Este "brincar", possivelmente com uma certa propensão para o inesperado, ou mesmo para o inusitado, fará parte do "pacto" que Vasco Pimentel associa à ligação entre o filme e seu espectador. Segundo este diretor de som o pacto terá contornos distintos consoante seja um espectador à espera de soluções habituais ou na expectativa de ser surpreendido. Hugo Leitão diz, sem rotular o tipo de filme em questão, que há por vezes realizadores que querem "uma espécie de simbologia sonora, abstrata, para povoar certos imaginários irrealistas". Em geral parece mais consensual a ideia de que novas soluções são apanágio do cinema de autor, enquanto o mais regular aproveitamento frequente do som e dos sistemas de espacialização, nomeadamente para influenciar o espectador, é mais característico no cinema comercial.

Sandro Aguilar, é um caso óbvio de realizador de quer estar distante das tendências narrativas mais comuns no cinema. Quer propor, em cada um dos seus filmes, "uma experiência percetiva disfuncional, desligando a imagem do som que lhe deveria corresponder". É um caso de realizador em que o pacto que Vasco Pimentel menciona será (melhor) concretizado com os espectadores que lidam bem com a proposta de novas relações entre som e imagem. Como refere Sandro Aguilar, mesmo quando tem imagem e som síncronos, adiciona-lhe "uma ou outra textura de som que não parece vir de lado nenhum". Curiosamente é um *autor* que se serve das possibilidades de espacialização para gerir a estrutura dos seus filmes. Ao contrário de outros entrevistados, que acham que o cinema português se serve apenas do estéreo (dois canais, esquerda e direita), Sandro Aguilar foi lesto na explicação de como usa o 5.1 nalgumas cenas dos seus filmes, em oposição com outras.

Ricardo Sequeira é um dos que não crê que o cinema português saiba aproveitar as potencialidades da espacialização sonora que vai além do estéreo. Neste, mas também noutros aspetos, não crê que haja uma abordagem diferente, caso se trate de cinema "mais de autor" ou "mais comercial". Este assistente de som tem em mente que certas soluções mais criativas "passam por uma comunicação que nem sempre se efetiva com a Pós-Produção", pois por vezes "nem sabem quem fará a Pós-Produção". Ricardo Sequeira admite, assim, que um trabalho onde há um diretor de som que aglutine outras funções, como Vasco Pimentel muitas vezes exemplificou, pode demonstrar uma continuidade criativa maior que nas grandes produções. Miguel Martins assume que tem estado mais ligado ao chamado cinema de autor, mas considera que trabalhar bem som é semelhante em qualquer trabalho. Como ele refere, "trabalhar som e ter uma conceção de som, trabalhar o som de uma forma criativa é exatamente escolheres um som que não esteja diretamente relacionado com aquilo que estás a ver e que te dê alguma sensação, que te passe alguma coisa em relação ao que estás a ver."

7.4. Portugal

Por ser uma problemática fundamental da nossa investigação, a abordagem ao estado do som no cinema português foi amplamente discutida, dentro de uma descrição mais geral de como se faz cinema hoje em dia no nosso país. A presença, entre os entrevistados, de dois nomes tão destacados da história do som para cinema em Portugal, como são Joaquim Pinto e Vasco Pimentel, foi decisiva para melhor entender que passos são atualmente herdados do passado e quais outros se pretendem demarcar de um modo de fazer som que se foi implementando em Portugal.

7.4.1. Cargos do Som

Vivemos tempos em que a especialização é uma condição que se impõe também no som para cinema em Portugal. De entre os entrevistados apenas dois "tentam fazer tudo". Segundo Carlos Alberto Lopes, isto, "em Portugal ainda é possível. Fora não." Uma vez que Joaquim Pinto desenvolve atividade como realizador e produtor, é normal que o nome de Vasco Pimentel seja mais apresentado como um dos "técnicos de som, em Portugal, que têm um trabalho contínuo". Como explica Ricardo Sequeira há poucos, como aquele "técnico de som", que "fazem a captação e fazem a pós-produção, a montagem de som". Resume o trabalho habitual no som para cinema em Portugal a três pessoas: "temos um técnico que capta o som, há um técnico que monta o som e temos um técnico que mistura o som. Não passa daí." E relembra que "por vezes um único técnico acumula mais do que uma função, ou até as três", como é o caso de Vasco Pimentel ou o do anteriormente mencionado Joaquim Pinto (juntamente com Nuno Leonel).

Há, entre os entrevistados, profissionais especializados na captação de som. Logo, são chamados normalmente para fazer o som de produção, o som direto. Ricardo Sequeira como assistente de som e Carlos Alberto Lopes como diretor de som de produção são claramente quem mais assume a essência mais técnica ligada ao som de rodagem, referindo algumas características do respetivo trabalho, mormente visando a eficácia e a produtividade com o tempo normalmente muito contado. Esperam da Pós-Produção, a capacidade criativa que não lhes é dada a explorar. Também muito ligado ao som de produção, Olivier Blanc, tenta sempre que possível estar em articulação com quem faz a montagem. Por vezes isso é-lhe possível pois não trabalha em filmes com um carácter tão comercial como aqueles em que Ricardo Sequeira e Carlos Alberto Lopes colaboram. Enquanto estes assumem que é normal não chegarem a saber sequer quem fará a pós-produção, Olivier Blanc relata exemplos de como aprende a fazer melhor o seu trabalho ao avaliá-lo em pós-produção e de como chega a gravar sons adicionais a pedido do montador. Este diretor de som faz os possíveis para que as suas decisões de como captar em rodagem sejam já criativas e que o seu contributo para o som final não se esgote nas rodagens. Crê que a "interdisciplinaridade" dentro do cinema é muito positiva e que tem que haver interesse em as pessoas falarem umas com as outras.

Vasco Pimentel concorda que a especialização é muito positiva, mas difícil em Portugal. Não há condições para que certos cargos especializados vinguem. Ele próprio já fez *Foley*, captou, criou sons novos, montou, misturou, entre outras tarefas. Muitos dos entrevistados referem o *Foley* como uma área crucial, que não consegue ter alguém que a ele se dedique. Branko Neskov considera que em Portugal o *Foley* é "uma arte que foi completamente esquecida" mas que estão agora a tentar recriar, na *Loudness*. O seu filho, Ivan Neskov, especializou-se nesta área e tem feito trabalho de *Foley* em diferentes países. Branko Neskov lembra que nem sequer existe um termo português para *Foley*. Os franceses têm o termo *bruitage*, os espanhóis chamam-lhe "ruídos de sala", mas em Portugal é mesmo um investimento problemático, o de formar alguém que se irá especializar nesta área. Este misturador de som considera que há especialistas extraordinários noutras áreas como a captação, a edição e o design de som.

Hugo Leitão, referindo-se ao projeto em que estava a trabalhar naquele momento, informou que tudo o que diria respeito à pós-produção iria ser ele a fazer. Felizmente para ele, alguém iria efetuar a edição dos diálogos, uma tarefa que considera dever ser trabalhada por alguém com especiais capacidades e dedicação, para além de tempo. Quanto à duradoura inexistência de artistas *Foley*, em Portugal considera ser algo que "revela a pequenez de tudo isto". Para além do *Foley*, Olivier Blanc refere que por vezes há deficiência nas vozes dobradas, em filmes portugueses. Isto pode acontecer devido a problemas de colocação das vozes num espaço ou a uma "má timbragem" das vozes. Quer isto dizer que é notória, nalguns filmes, a desatenção que certos produtores dão a pedidos de reforço nas equipas de som. Hugo Leitão garante que faz estes pedidos e que faz notar aos produtores que se ressentirá no som final a decisão de querer atribuir a uma única pessoa uma série de tarefas que deveriam estar divididas por pessoas especializadas.

Hugo Leitão comenta como não conhece ninguém que se dedique exclusivamente ao *sound design* em Portugal. Usa este termo de uma maneira diferente daquela empregue por Vasco Pimentel ou Elsa Ferreira, por exemplo, referindo-se à prática de criar sons novos (a partir de sons já existentes e/ou programados em aparelhos). Esta é uma função que ele por vezes acumula, no seio de outras que lhe são solicitadas, dentro da necessidade de fazer toda a pós-produção, por vezes com exceção da mistura final. Para outros, o termo "*sound design*" é entendido de uma outra forma, também assim usada pelos falantes na língua original (como a anterior hipótese, aliás): o desenho de som, como conceção de uma ideia de som para um filme. Uma espécie de supervisor de todo o som para um filme. Mais um cargo que também não encontramos em Portugal, encontrando-se as suas funções diluídas ao longo da direção de som de produção, da montagem e da mistura final, a maior parte das vezes. Elsa Ferreira acha mesmo que ela é supervisora dela própria, nas suas funções de montagem e que poucas vezes se viu com o cargo de *sound design*, no sentido da criação sonora. Estabelece como uma característica europeia chamar *sound designer* a quem supervisiona.

No desenvolvimento de estruturas especializadas, foi determinante o papel de Branko Neskov na área da mistura final. Segundo Sandro Aguilar ele é, juntamente com Vasco Pimentel

e Joaquim Pinto um dos três nomes essenciais quando se fala em som para cinema em Portugal. Para Hugo Leitão, Branko Neskov é uma das influências no seu trabalho de montador e Joaquim Pinto alguém com ideias exemplares na área da captação para cinema. Quanto à mistura de som, todos salientam como Lisboa é o único local que possui estúdios à altura dos desafios da filmografia nacional. Sandro Aguilar conhece apenas dois estúdios de pós-produção em Portugal (ambos em Lisboa), a *Loudness Films* e a *Sunflag*. Hábil como é a supervisionar e a criar sons para os seus próprios filmes, este realizador salienta a importância destas estruturas para garantir as melhores escuta e distribuição espacial dos sons, dentro já dos parâmetros das salas de cinema, das quais estes estúdios tentam ser réplicas. Vivemos tempos novos. Como refere Carlos Alberto Lopes, "há 20 ou 30 anos não era assim. Havia uma relação muitas vezes com o diretor, nós fazíamos o chamado som de produção, som direto, depois dedicávamo-nos à feitura da pós-produção."

7.4.2. O contexto nacional

Nas descrições acerca do desenvolvimento do som para cinema em Portugal, há concordância na opinião de que é impossível a especialização em certas áreas, por não possuírem volume de trabalho suficiente. Com destaque, é valorizada a "arte *Foley*", existindo compreensão para o facto de não existir ninguém a viver deste trabalho em Portugal. Nas áreas em que há especialização, surge o reconhecimento de que "há uma nova geração que pode trabalhar em qualquer parte do mundo", nas palavras de Miguel Martins. Ele próprio, como misturador, vai a França, Inglaterra, Espanha, entre outros países. Sandro Aguilar também é da opinião de que "agora não devemos propriamente nada a ninguém, do ponto de vista técnico, a nível do resultado final. Isto desde há seguramente dez anos, pelo menos". Esta evolução pode ter sido facilitada pela "sólida tradição de criatividade", inicialmente de cunho "artesanal", que Vasco Pimentel encontra no meio cinematográfico português, especialmente – mas não só – no som. Carlos Alberto Lopes lembra o facto de os profissionais do som receberem prémios internacionais, nomeadamente aquele, na altura recente, prémio recebido por Miguel Martins e Vasco Pimentel com o som de *As Mil e Uma Noites*.

Mesmo em tempos de maior isolamento do país, houve profissionais que se destacaram pela capacidade inventiva e pela habilidade para encontrar os recursos que a potenciam. Joaquim Pinto valorizou Alexandre Gonçalves, que inovou mesmo sem contatar profissionais de outros países. Talvez venha desses tempos a capacidade de lidar com as restrições que sempre foram existindo, através da cooperação entre diferentes intervenientes, que Miguel Martins observa no cinema português, em prol do resultado final desejado por todos. Branko Neskov considera que os realizadores portugueses "ainda não descobriram o lado criativo e o potencial criativo do som". Isto leva a um subaproveitamento dos bons técnicos que na sua opinião já existem em Portugal, com um grau de especialização já maior do que no tempo de Vasco Pimentel e Joaquim Pinto. Segundo Neskov, foram estes os responsáveis pelo primeiro salto qualitativo no som em Portugal, "que fizeram uma grande revolução, no início dos anos 80".

Como já focado anteriormente, Lisboa é considerada por todos como o único local com estruturas profissionais para a pós-produção de som para cinema em Portugal. Hugo Leitão faz o relato de como Valérie Loiseleux, montadora (imagem) de Manoel de Oliveira, "tentou fazer um dos filmes do Manoel no Porto e não conseguiu porque não havia estúdios que permitissem que ela conseguisse arrancar com o filme". As estruturas, nomeadamente de formação, da RTP (Lisboa) terão sido determinantes para alguns profissionais de som. De maior relevo foi a formação adquirida por Joaquim Pinto, sem a qual a dupla que formou com Vasco Pimentel não teria conseguido realizar a "revolução" que lhes é atribuída. Desde estes tempos instalou-se a lógica de que uma única pessoa, ou duas, pode fazer todo o som para um filme, em Portugal. Hugo Leitão realça como isto viria, mais tarde, a tornar-se negativo no contato com alguns produtores que não entendem as especificidades de cada filme, nem a indispensável colaboração de um número alargado de especialistas, nas diferentes facetas do som. Branko Neskov acrescenta que se vão acumulando casos de "filmes onde dá para sentir que faltam mais uns membros na equipa". Considera ser muito complicado quando por exemplo a pessoa que faz a montagem de som, tem que pensar em assuntos organizacionais e cumprir adicionalmente outras tarefas, como ir gravar sons adicionais. Elsa Ferreira, montadora de som, salienta que ultimamente tem estado muito mau, com a "política do fazer rápido". Os problemas de financiamento de vários projetos refletem-se numa atribuição de um grande número de tarefas ao montador.

Numa análise comparativa, Carlos Alberto Lopes é bastante crítico relativamente às condições de trabalho em Portugal. Não duvida que existem técnicos excelentes no nosso país, que são muitas vezes chamados para trabalhar noutros países. Salienta que é o ambiente no nosso país que é muito adverso para todos eles, "os produtores sempre a cair em cima da gente, a não querer pagar melhores condições". Explica ele que lá fora um produtor pede a lista de equipamento, sabendo com isso a qualidade do trabalho do profissional do som, investindo depois no aluguer de material. Em Portugal é muito comum os técnicos de som possuírem o seu próprio material, que não chega muitas vezes a sair de casa uma vez que o orçamento para o som é muito baixo. Carlos Alberto Lopes tem e mostrou o muito equipamento que possui, desde aparelhos já datados a equipamentos de última geração. Comenta como para produções estrangeiras chega a levar muito do seu material e como para filmes portugueses muitos equipamentos ficam em casa. Esclarece que parte do orçamento é para o seu trabalho, outra parte para o material (nestes casos, dele próprio, não precisando de ir a uma casa de aluguer).

No que diz respeito ao trabalho de rodagem, Carlos Alberto Lopes comenta que "aqui em Portugal fazemos cinema nos apartamentos que nos emprestam, casas que emprestam". Dá o exemplo do último filme em que esteve a trabalhar, em Barcelona, para mostrar o contraste que há, com os interiores todos feitos em estúdio. Enfatiza a rapidez com que os processos de trabalho ocorrem lá fora, mostrando que até existe uma pessoa encarregue de transportar diariamente todo o material rodado, que, estando em *compact flash*, rapidamente se partilha para a montagem e do qual rapidamente se faz uma cópia de baixa resolução, para o realizador ir aferindo. Com boas práticas de articulação entre intervenientes, sem cortes nos custos com

pessoal, tudo flui de modo mais produtivo e com espaço para alguma criatividade. Ainda assim, Ricardo Sequeira (assistente de Carlos Alberto Lopes) confirma que a produção nem sempre dá o tempo necessário para ir gravar ambientes, ou certos sons isolados, apostando-se na pós-produção para avançar com o que diga respeito à criatividade. Concorda que em Portugal todo o processo, técnico e criativo, é mais dificultado.

7.5. Tecnologia

Nesta categoria destacou-se o comparativo com os recursos das grandes produções americanas, em especial no facto de serem motor de novas tendências de consumo no que diz respeito ao som em sala. Também foi avaliada a evolução para os sistemas digitais, face ao analógico, juntamente com outras possibilidades mais recentes, existentes para a edição e montagem de som.

7.5.1. Recursos

Estamos já longe de outros tempos, que alguns entrevistados viveram, em que o contato com as inovações tecnológicas que despontavam em países de referência era limitado ou efetuado com algum atraso. É notório como alguns profissionais, como Carlos Alberto Lopes, investem no que existe de topo no mercado do som para cinema. Durante a sua entrevista, foram várias as vezes em que mencionou o facto de certo aparelho que mostrava ser "o que se usa lá fora". Isto aconteceu para gravadores-misturadores, para *radio-mics*, para software de organização de ficheiros áudio (para ipad), entre outros. Este maior investimento coaduna-se com a necessidade de conseguir dar resposta a muitos variados tipos de projetos para que é contratado, bastantes vezes exigentes e inseridos em grandes produções. Do lado do som de rodagem demonstrou ser o profissional com maior investimento feito, dentro de uma carreira já longa. A colaboração do seu assistente de som, Ricardo Sequeira, é essencial para um trabalho onde considera habitual gravar-se em seis, oito pistas, tudo "separado, para continuar lá no computador até ao final". Refere que como se usam muitos "rádios", para além da(s) perche(s), é essencial ter um bom *mixer*, com os práticos *faders*.

No lado da Pós-Produção, é destacadíssimo o papel de Branko Neskov, pioneiro na criação de estúdios de mistura, dos quais a *Loudness Films* é hoje uma referência incontornável. Existindo algumas – poucas – alternativas, não deixa de ser o nome Branko Neskov a surgir tantas vezes, em filmes portugueses, creditado como responsável pela mistura final. Ciente de que o mercado português é insuficiente para os investimentos que realiza, tem-se associado à filmografia de outras proveniências e feito acompanhar por equipamentos de referência internacionalmente. Há a destacar, entre outras conquistas, o facto de possuir instalações aptas para a mistura de filmes que recorrem à novíssima tecnologia de espacialização do som nas salas de cinema, o *Dolby Atmos*. As salas de mistura são por todos tidas como determinantes

para o bom encerrar do ciclo de produção do som para um filme. O bom sistema de escuta que estas salas possuem, graças a investimentos que as colocam próximas das condições existentes nas salas de cinema, é determinante para esta última fase de fabrico do som. Não só as possibilidades de testar a espacialidade e a qualidade das colunas são valorizadas por todos os intervenientes. Também o facto de existir uma nova pessoa, a ouvir de maneira diferente a montagem, capaz de usar uma série de recursos e tarefas até aí adiados é muito valorizado.

Voltando ao som de rodagem, temos que destacar o material considerado indispensável por todos, não necessariamente recorrendo às últimas novidades tecnológicas. Isto é, aliás, muito circunstanciado a casos concretos de profissionais com capacidades de financiamento acima da média, como o supramencionado. Ricardo Sequeira faz notar que o silêncio é quase uma "ferramenta" que se quer ter proporcionada pela equipa de rodagem. Para além do respeito pelo trabalho de perche e de direção de som, deve-se ter em atenção à eventual necessidade de colocação de microfones pois hoje "usa-se muito o estar já a gravar o ambiente enquanto se está a gravar uma cena". Vasco Pimentel encontrou na utilização do sistema MS[81] numa única perche um recurso ágil e pronto para captação em estéreo. Tem depois numa outra perche a opção mais comum de utilização de perche, isto é a colocação de um microfone o mais direcional possível para captação de diálogos. Indicou usar o microfone shotgun "Schoeps CMIT" nessa outra perche. Considera indispensável a existência de pelo menos dois microfones de emissor (ou lapelas), que poderão ser mais quando o número de personagens o exigir.

Relativamente aos microfones com emissores e recetores, Olivier Blanc refere que costuma ser necessário recorrer a eles para proteger a captação pois, havendo escalas não previstas pelo realizador, o trabalho de perche pode estar limitado. Tem, no entanto, algum receio quanto às escolhas posteriores, efetuadas pelo montador. Consegue por vezes ter um cuidadoso trabalho de perche, que o montador pode vir a infelizmente ignorar. Considera que, sendo possível, é preferível diminuir o número de microfones e assim garantir que o som final é mais o "dele", com as suas opções de captação respeitadas. Relatou um curioso caso que se deu com a preparação da gravação das cenas que se passam dentro do quarto de Vanda, em Juventude em Marcha. Começa por explicar como o som foi respeitado ao ponto de se preterirem projetores, que emitem algum ruído prejudicial. Foi montado um dispositivo, sem perche, com microfones em locais estratégicos do quarto, prevendo-se os eventuais posicionamentos dos personagens (Ventura e Vanda). Salienta o facto de inicialmente se ter pensado a cena para funcionar com o som em mono, tendo-se depois gravado alguns ambientes complementares, para finalmente se "abrir", ficar "mais arejado" e com um som *off* melhorado.

[81] Mid(dle)-Side é uma técnica de gravação estéreo que recorre a dois micros, sendo que um deles (*Side*) tem que ser bidirecional (também conhecido como figura de oito). O microfone "mid" costuma ser um cardióide. Com a manipulação de fase do sinal "side" e combinação com o sinal "mid" pode-se controlar o grau de abertura do estéreo - e também a quantidade de reverberação.

Hugo Leitão é montador, mas também capta sons adicionais, quando não consegue colaborar com o diretor de som de rodagem. A esse nível aparenta-se, tecnicamente, a um assistente de som. Descreve como usa um gravador *Sound Devices*, com um par MS Schoeps, semelhante ao mencionado por Vasco Pimentel, gravando com uma taxa alta e grande resolução. Mostrou no seu computador Mac Pro as extensas coleções de sons gravados, que gere com o software *Soundminer*. Em sua opinião, este e outros software são a referência para alguém na sua posição de montador, em qualquer parte do mundo. Destaca, como todos os entrevistados, a universalidade dos sistemas assentes em *Protools*, como essenciais ao trabalho do som para cinema internacionalmente. Dentro dos montadores Elsa Ferreira foi a que mais enfatizou o facto de poder "brincar" com tantas colunas (dos sistemas 5.1 até ao *Dolby* Atmos), mas refere que o mais importante para a sua função é "um programa de mistura e de processamento de áudio". Diz usar – como já é óbvio – o *Protools*, mas admite que poderia ser outro software com semelhantes características. Um computador com *Protools* entra, também, na descrição das ferramentas essenciais dos misturadores entrevistados, Miguel Martins e Branko Neskov. Não tardam em juntar-lhes a necessidade de "uma boa escuta", isto é, boas colunas. E ainda a necessidade de trabalharem numa sala dedicada à mistura final, com os sistemas de espacialização necessários. E é neste ambiente que o misturador tem que "aprender os conceitos básicos, perceber a mecânica e coreografia de movimentos e operações", que segundo Branko Neskov são indispensáveis ao seu trabalho. Compara com um músico, que articula a sua sensibilidade com a destreza de movimentos, que deve praticar diariamente.

Sempre que se nota a especialização e a dedicação a uma área do som para cinema, em alguns dos entrevistados, percebe-se que há um desajuste nos comentários efetuados acerca do trabalho de outros colegas e meios por eles empregues. Branko Neskov, por exemplo, como alguém claramente da Pós-Produção, mencionou que o uso de duas perches é impraticável em rodagem. No entanto alguns diretores de som, como Olivier Blanc ou Carlos Alberto Lopes, com normalidade, sentem por vezes a necessidade de ter um segundo perchista. Por outro lado, como exemplo de alguém do lado da produção (som de rodagem), Ricardo Sequeira desconhece que alguém tenha usado alguma vez o 5.1, no cinema português. Foram vários os entrevistados que reconheceram o seu aproveitamento e desafios a ele associados. Isto demonstra como estas duas áreas são bastante demarcadas, existindo mesmo alguma vezes um desconhecimento mútuo acerca de quem cumpra a outra faceta do som. O cinema português tem, no entanto, muitos casos de profissionais que aprofundam ambas as áreas e têm a oportunidade de intervir tanto em produção como em pós-produção de som. De entre aqueles que valorizam todo o processo e o acompanham destacamos o realizador Sandro Aguilar, que é (cumulativamente) uma espécie de supervisor de som desde a rodagem até à mistura final. Autor de um cinema não narrativo e não convencional, usa o sistema 5.1 como meio de enriquecer as "experiências perceptivas disfuncionais" que deseja fornecer aos espectadores dos seus filmes. O aparato de difusão em sala é crucial para a apresentação dos seus filmes, idealmente com sistemas 5.1. Muitas das "revelações" e decisões permitidas pelo processo de mistura, que acompanha

criteriosamente, perdem-se na passagem dos seus filmes em televisão. É, segundo ele, um *downgrade* com que é difícil lidar, no seu caso. Isto contrasta com casos de filmes mais narrativos e mais convencionais, onde o aparato de difusão não é tão crucial e onde a ida da sala de cinema para as casas das pessoas não é tão penalizadora.

7.5.2. Gerações

Os profissionais entrevistados encontram-se em grupos etários distintos. Entre os mais velhos temos profissionais que vivenciaram uma série de acontecimentos, experimentaram diversas tecnologias e possuem uma visão pragmática acerca do que podem aproveitar do passado e como podem aproveitar o que o presente, tecnologicamente falando, lhes oferece. Neste grupo encontramos personalidades que são, de diversas formas, referências para todos os outros mais novos. Em bastantes casos foram pessoas presentes ao longo das suas formações. Com mais de 60 anos, Vasco Pimentel (1957), Joaquim Pinto (1957), Branko Neskov (1957) e Carlos Alberto Lopes (1948) começaram a trabalhar numa época em que dificilmente imaginariam que, um dia, qualquer pessoa em sua casa poderia fazer a pós-produção do som de um filme. Como constata Carlos Alberto Lopes hoje compra-se "um computador e pouco mais, naquela época não".

Branko Neskov salienta o facto de cada nova tecnologia que surge abrir um novo campo de experimentação. É um profissional do som que tenta acompanhar todas as novas conquistas tecnológicas, como o seu esforço para ter uma sala de mistura com sistema *Dolby Atmos* demonstra. Destaca as diferentes evoluções da *Dolby*, como algo essencial na evolução que acompanha. De forma mais determinante lembra como os supressores de ruído foram determinantes num percurso que visava a excelência sonora. Quanto à transição dos sistemas analógicos para os sistemas digitais é da opinião que se tratou de "um grande passo em frente". Nos processos digitais existem processos mais facilitados, "mais concretizáveis", na opinião de Joaquim Pinto. Este realizador não crê que o trabalho de som seja muito distinto – embora algumas práticas sim – os objetivos continuam a ser os mesmos. Destaca a facilidade com que se pode fazer *undo* e reforça a ideia, como Hugo Leitão o faz, do número infinito de pistas que um sistema digital tem hoje em dia. Recorda ainda os tempos do som magnético, que tinham a desvantagem de se não poder ver a onda. Mas também vê algumas perdas, nos sistemas atuais, que podem prejudicar o processo de trabalho. Antes existia a hipótese de "ouvir em *rock'n rol*", com a fita a rebobinar e havendo hipótese de continuar a ouvir, a equalizar, a nivelar o som. Mas principalmente conseguia-se estar focado na imagem. Também Miguel Martins crê que por vezes se olha demasiado para os computadores e se ouve pouco, hoje em dia. É um dos aspetos que se devem ter em atenção, nos sistemas atuais.

Vasco Pimentel crê que anteriormente, pela existência de maiores constrangimentos, certas astúcias foram alcançadas e também uma maior capacidade de antecipação era requerida. Por vezes um certo facilitismo atual, o fiar-se no que existe, por exemplo nos já habituais microfones de emissor, conduz a um fraco trabalho de perche e a outras ausências de

opções criativa e tecnicamente melhores. É esta a opinião de Joaquim Pinto, que estranha certas práticas instaladas como seja o facto de um perchista estar a usar headphones. Na sua prática de "som direto" é revivalista de certas práticas com algumas décadas, desde que isso melhore a sua abordagem a um projeto. Exemplificou, com o filme *O Novo Testamento de Jesus Cristo Segundo João*, como usou microfones de fita (*ribbon mics*) para gravar o actor Luís Miguel Cintra. As limitações de uso que estes microfones possuem, levaram a que desde há algum tempo se venham preferindo os microfones de condensador. No entanto, boa parte do cinema clássico americano, também o cinema da *Nouvelle Vague*, foram feitos com estes microfones de fita. Algumas pessoas, menos novas, sabem aproveitar as possibilidades de "trabalho fino de perche" que eles permitem, do mesmo modo como foram empregues para obter o melhor som direto possível, noutros tempos, criativamente. Joaquim Pinto recorre, naquele filme, à manipulação da posição da fita – microfone na horizontal ou na vertical – para trabalhar os sons *off*. Os sons ambiente, com estes microfones, podem ser atenuados ou "destimbrados" de forma criativa, na própria rodagem, consoante as opções de posicionamento e em resposta a uma escuta ativa do local de rodagem.

7.6. Formação

As diferentes gerações abordadas denunciam percursos distintos, com contatos iniciais com o cinema marcados por realidades diferentes. Nem sempre existiram escolas de cinema, como as atuais, nem os recursos eram tão facilitados como são agora. As referências pessoais são múltiplas, demonstrando-se um leque muito variado de influências.

7.6.1. Influências

Em relação à questão de quem os terá marcado, influenciado, que profissionais ou realizadores admiram, quase nunca os entrevistados foram efusivos e quase sempre o delimitaram a uma fase específica da sua evolução técnica e criativa. Mostram, mesmo aqueles de uma geração mais recente, que possuem métodos de trabalho consolidados e amadurecidos. De entre os que se expressaram valorizando algum cinema americano temos Branko Neskov, Vasco Pimentel, Hugo Leitão e Sandro Aguilar. Mencionaram nomes que são mais ou menos referências mundiais. O primeiro destacou um grupo de filmes de Francis Ford Copolla, entre os quais *The Conversation* ou *American Grafitti*, como sendo um marco para toda a sua geração e mesmo para o som no cinema mundial, pelas suas opções criativas. Também Vasco Pimentel crê ser obrigatório conhecer o trabalho de Walter Murch e os seus textos acerca do som e também sobre a montagem em cinema. Sandro Aguilar concorda com a importância histórica da colaboração entre Copolla e Murch, sendo mais uma vez lembrados os depoimentos deste último acerca do seu trabalho. Nos seus próprios filmes admite existir influência do tipo de som que se ouve nos filmes de David Lynch.

Hugo Leitão valoriza no cinema português o que aprendeu de Joaquim Pinto relativamente ao som de rodagem, mas foi especialmente no trabalho com Branko Neskov que colheu muitos dos frutos que o habilitaram para trabalhar em montagem e por vezes em mistura de som. Valoriza também a estética sonora no cinema de Pedro Costa, que crê ser muito interessante. Num outro patamar, ligado à prática do *sound design*, Hugo Leitão diz seguir com curiosidade o trabalho de Erik Aadahl, por exemplo em filmes como os da saga *Transformers*, onde consegue chegar a um resultado sonoro "muitíssimo bem feito e interessante". Também segue com alguma proximidade o trabalho de Mark Ulano, um "purista do som direto". Ambos, entre outros, impressionam-no "por uma certa destreza técnica e o resultado dessa destreza técnica". Os outros profissionais do som mais jovens salientam o papel de Joaquim Pinto e Vasco Pimentel na evolução do som para cinema em Portugal. Elsa Ferreira sente-se grata pela aprendizagem que teve com Vasco Pimentel, que considera ser muito útil no seu trabalho diário. Miguel Martins respeita muito, como Hugo Leitão, a estética de Pedro Costa. Relacionado com aprendizagens no som valoriza ter trabalhado com Fernando Lopes e Manoel de Oliveira. Quanto a Joaquim Pinto, refere a influência de Alexandre Gonçalves, "a pessoa mais criativa dos anos 60 em Portugal", de Antoine Bonfanti e de Jean-Paul Mugel, que serão apresentados de seguida.

7.6.2. Formação em som

Pelas entrevistas, percebe-se que as novas formas de formação existentes hoje em dia são por todos valorizadas. Foram mencionados cursos mais "técnicos", outros mais "académicos", com a consideração de que o conhecimento da evolução do cinema deve ser um suporte essencial. Como não pôde deixar de ser, todos os profissionais mais antigos tiveram de encontrar no entusiasmo e investimento pessoais, no autodidatismo e na procura de um contato com profissionais com importante experiência, no estrangeiro, os meios para poderem começar a trabalhar e especializar-se nas diversas facetas do trabalho de som para cinema. Vasco Pimentel valoriza a formação musical "enorme" que teve em casa, desde pequeno, para o desenvolvimento de um ouvido atento e uma mente aberta às vantagens que diferentes estilos de música podem proporcionar a um filme. Destaca, com muito relevo, o que aprendeu com Jean-Paul Mugel. Segundo Vasco Pimentel, é o "maior diretor de som do mundo" e foi com ele que, trabalhando em cinco ou seis filmes no início da sua carreira, aprendeu grande parte do que sabe. Como no seu tempo de estudante no Conservatório – que não terminaria – considera que ainda existe uma insuficiente capacidade de pensar o som, nas escolas de cinema e que falta ensinar melhor como é a "frente de combate".

Com Vasco Pimentel estagiaram e trabalharam diversos profissionais do som, tendo ele nomeado pessoas[82] mais ligadas ao som de rodagem e direção de som. O caso de Elsa

[82] Entre os profissionais mencionados, tendo alguns deles estagiado também com Joaquim Pinto, estão Francisco Veloso, Ricardo Leal, Pedro Melo e Elsa Ferreira.

Ferreira é distinto. Tendo ela já um *background* em tecnologias de som, foi normal que a aprendizagem com Vasco Pimentel se enquadrasse mais no campo da pós-produção. Elsa Ferreira destaca a importância de se escolher bem com quem estagiar. Crê que a Escola é muito importante, mas é essencial escolher bem com quem se quer trabalhar. Achou muito pertinente a escolha que fez em estagiar com Vasco Pimentel. Destaca, de entre o que aprendeu, as técnicas para melhorar o som original sem que se note ou o olhar para uma cena e descobrir o que se pode fazer para a tornar mais interessante. Joaquim Pinto é, com Vasco Pimentel, outro nome muito respeitado no âmbito da formação de jovens profissionais do som em Portugal, numa determinada fase. Protagonizou, com Vasco Pimentel, uma espécie de "movimento revolucionário" que visava colocar o som do cinema português ao nível daquele que já existia lá fora, nos anos setenta. Vasco Pimentel descreve que nesse "movimento" foi crucial o autodidatismo partilhado, ele aprendendo mais com pessoas no terreno (como Jean-Paul Mugel) e Joaquim Pinto mais ligado à tecnologia.

Crucial para a aprendizagem de Joaquim Pinto foi, enquanto frequentou o Conservatório, a passagem pela RTP, onde teve formação e trabalhou durante mais de um ano. Cativou-o a personalidade de Alexandre Gonçalves, profissional muitíssimo criativo, com quem considera ter sido uma sorte trabalhar. Relativamente a Jean-Paul Mugel, destaca o contato que este lhe proporcionou com a escola francesa de fazer som para cinema. Relata a história curiosa de um filme de Wim Wenders (*O Estado das Coisas*), parcialmente rodado em Portugal. O som era da responsabilidade de uma diretora americana e a perche estava a cargo de Jean-Paul Mugel. Ela estava habituada a dar ordens via headphones ao perchista, mas ele estava habituado a fazer captação sem headphones, viu-se "à toa" para fazer o seu trabalho. Destaca o que aprendeu com Antoine Bonfanti, "em primeiro lugar porque era uma pessoa absolutamente extraordinária, por quem tinha uma enorme admiração a todos os níveis". Era alguém que lhe "trazia um pouco de história. O Bonfanti tinha começado como assistente (...) tinha feito a passagem toda do cinema francês desde, digamos, o cinema clássico até à *Nouvelle Vague* toda e era uma pessoa absolutamente extraordinária a trabalhar". Joaquim Pinto assistiu, juntamente com Jean-Paul Mugel, a Antoine Bonfanti fazer uma coisa que ele "nunca tinha visto que é misturar vinte minutos de filme, praticamente perfeitos, sem parar".

Carlos Alberto Lopes (1948), nascido nove anos antes de Pimentel, Pinto e Neskov, começou na "base do autodidata". Como refere, as escolas de cinema só começariam depois do 25 de Abril. Sendo alguém que vinha de Engenharia achou fácil o contato com o material e a evolução no som. De todos os entrevistados foi o que mais ênfase colocou na capacidade, para ele indispensável, em obter conhecimento técnico em áreas como a eletricidade, a electrónica e a acústica. Lembra-se de situações de formação que deu nas quais certos alunos, menos conhecedores destas áreas, se sentiram pouco confortáveis. Considera que com o seu conhecimento técnico, foi depois a curiosidade em tentar saber mais que o conduziu em diante na aprendizagem da profissão de direção de som para cinema. Essa curiosidade levou-o a comprar livros em Londres, mandar vir livros de Paris, revistas, entre as quais o *American Cinematographer*, "à época uma espécie de bíblia". Olhavam "avidamente" para uma

fotografia de rodagem "a tentar perceber o que é que estavam a usar". Quando, uma vez ou outra, uma equipa vinha a Portugal rodar, depois com mais frequência para o animatógrafo de António Cunha Telles, havia oportunidade de "ter contatos com o cinema a sério, com técnica a sério". É claro como este diretor de som preferiu ao longo dos tempos, certo tipo de trabalhos, tendo-se dedicado à ficção e a grandes produções. Talvez por se ter formado noutros tempos, ainda entende o documentário como algo "extremamente simples. Um pequeno gravador, dois microfonezitos", entrevistar alguém... Fez isso já "com o maior empenho". Mas prefere outros desafios, como mencionado.

Valorizando a sua formação inicial do lado dos documentários e o crescimento no som dentro do âmbito das reportagens jornalísticas no terreno, Olivier Blanc crê que ainda há espaço para o autodidatismo em Portugal, no seio de pequenas equipas como as que vão surgindo para diferentes projetos. Considerou muito determinante o contato com realizadores na formação que mencionou, ligada à Universidade Lusófona. Acredita que as universidades devem ter um papel fundamental na formação das novas gerações e que chamar representantes de cada sector, para realizar formações pontuais, pode ser interessante para os alunos ficarem em contato com o meio cinematográfico. Ricardo Sequeira fez o curso na já extinta Universidade Moderna, onde teve "a sorte" de estudar com Vasco Pimentel e Joaquim Pinto. Também aí iniciou o contato com Carlos Alberto Lopes, de quem tem sido assistente. Considera fundamental continuar-se a procurar saber mais acerca das características do som e da linguagem cinematográfica, sempre em evolução. Considerou muito importante o que aprendeu com realizadores como Luís Filipe Rocha e Daniel Filho (Brasil), que para ele são referências de realizadores que têm um modo de pensar o som nos seus filmes muito interessante.

7.7. Questionários: Análise do trabalho de composição musical

Partimos para a elaboração dos questionários com os nomes de alguns compositores em mente, sabendo que outros poderiam surgir, indicados pelos profissionais do som contatados. Alguns dos nomes existentes na lista inicial são nomes que se destacam pela composição noutras áreas que não o cinema ou o audiovisual, tendo assim uma maior visibilidade junto do grande público. Junto dos espectadores, aqui tidos em termos genéricos, não é fácil encontrar quem indique nomes de compositores para cinema, mesmo se for considerado o cinema internacional. Para a situação nacional, de reduzida produção anual, só de forma muita atenta se podem encontrar nomes recorrentes, ou reconhecidos noutros âmbitos, nas fichas técnicas dos filmes. Um deles é o de António Pinho Vargas, de quem tentámos obter um depoimento, mas que sempre foi adiando essa possibilidade. Este compositor, que desenvolve uma extensa carreira na música de concerto e operática, é também autor de vários ensaios sobre a música, a arte e a sociedade. Não é comum, no entanto, manifestar uma impressão acerca do papel da música para cinema, o que deixa antever uma certa primazia de outro tipo de música nas suas preocupações. Foi, no entanto, peremptório na indicação do nome de Bernardo Sassetti como profissional especializado na composição para

cinema, lamentando o facto de não estar já entre nós. Também se tentou o contato com Mário Laginha, infrutífero. O papel que desempenhou ao compor a música para *Cinzento e Negro* foi destacado por Ricardo Sequeira (que também trabalhou neste filme de Luís Filipe Rocha), na sua entrevista, mormente pelo seu carácter acústico, preferível quando comparado com outras músicas "com sintetizadores", que por vezes se encontram. É recente o prémio Sophia para este compositor, na categoria "melhor banda sonora original".

A resposta muito (mais) solícita por parte de compositores que se centram na música para cinema, teatro ou audiovisuais deixa antever uma manifesta vontade em demonstrar o papel nuclear da respetiva criação musical para aqueles meios e em dar um contributo para o aumento do conhecimento nesta área de produção musical. Tendo-se sondado muitas das produtoras para cinema existentes em Portugal, foi obtido o contato de compositores que desconhecíamos, mas que foram apresentados como especializados nesta área. Juntando estes com outros já inicialmente previstos, conseguiu-se o contributo de António de Sousa Dias, Luís Cília, Hugo Leitão, Luís Pedro Madeira e Pedro Marques. Os nomes mais referidos como exemplos importantes de compositores portugueses de música para cinema, nos diversos contatos, foram os de Bernardo Sassetti (infelizmente já falecido, prematuramente) e o de Nuno Maló (residente nos E.U.A.).

Para a análise dos questionários fez-se a divisão em três categorias de respostas, alusivas (1) à dedicação e recursos, (2) aos métodos (3) à formação e influências. Todas as respostas foram obtidas por escrito, exceto as de Luís Pedro Madeira, obtidas em conversa via Skype.

7.7.1. Dedicação e Recursos

O único compositor que aparenta possuir uma atividade de exclusiva dedicação ao cinema é Nuno Maló, de quem infelizmente não foi possível encontrar um dia disponível para responder ao questionário. É um compositor que desde novo teve oportunidade de ver a sua música tocada por orquestras e, também desde cedo, conseguiu singrar tanto no seio da produção nacional de filmes como na internacional, residindo desde há algum tempo em Los Angeles. É talvez o caso nacional de maior dedicação à música para cinema, com mais exclusividade que outros compositores portugueses. Com uma equiparável dedicação ao cinema temos Hugo Leitão que, para além de montar e misturar filmes, vai criando ambientes e texturas musicais. De todos os que responderam ao questionário é o único que não está ligado à composição para agrupamentos instrumentais acústicos. No entanto, já tem recorrido a instrumentistas solo.

Como se pode verificar pelo seguinte quadro, a possibilidade de ter composto para orquestra não é generalizada, nos vários tipos de trabalhos para cinema que os cinco compositores efetuaram. Pedro Marques aparenta ser o mais polivalente e aquele que tem usado maior variedade de recursos. Luís Cília e Luís Pedro Madeira valorizam o trabalho que têm feito também para bailado/dança. António de Sousa Dias, uma referência nacional (mas

não só) no âmbito da música eletroacústica, valoriza de entre outro tipo de projetos a participação em performances e instalações. É de todos o que tem o contexto familiar mais propício à colaboração, tanto num âmbito mais ficcional como em "documentário de arte". É filho de António de Macedo e irmão de Susana de Sousa Dias, tendo tido com cada um deles oportunidade de explorar diferentes recursos.

Compositor	**Ant. S. Dias**	**Hugo Leitão**	**Pedro Marques**	**Luís Cília**	**Luís Madeira**
USOU					
Orquestras			x	x	
Agrupamentos	x		x	x	x
Instrumentos solo	x	x	x	x	x
Software instr.	x	x	x	x	x
Musique concrète	x		x		
Música electrónica	x	x	x	x	x
OUTRAS ÁREAS					
Teatro			x	x	x
TV			x	x	
Publicidade			x	x	
M. instrumental	x		x		x
Canções			x	x	x
(Adicionadas)	Perform. e Instalações	Sound Design		Bailado	Dança

Quadro 2 – Compositores: recursos e áreas

7.7.2. Métodos

Pedro Marques e Luís Pedro Madeira mostram a máxima abrangência nos modos de abordar o filme. São os dois únicos compositores contatados a referir que já trabalharam a partir do guião, de imagens já montadas, de durações ou atmosferas solicitadas, de pedidos de melodias recorrentes ou de texturas abstratas. No quadro abaixo são visíveis os pontos de partida que os realizadores propõem a cada um dos compositores.

Compositor	**Ant. S. Dias**	**Hugo Leitão**	**Pedro Marques**	**Luís Cília**	**Luís P. Madeira**
SOLICITAÇÕES					
Guião	x		x	x	x
Imagens	x	x	x	x	x

Durações		x	x	x	x
Atmosferas		x	x		x
Melodias			x		x
Text. Abstratas		x	x		x

Quadro 3 – Compositores: solicitações

Todos os compositores mencionam o contato com o realizador, com quem articulam o seu trabalho de composição, segundo o clima geral pretendido ou outras funções musicais. De algumas reuniões com os realizadores resulta por vezes a necessidade de ajustar ou reescrever a música. Pedro Marques refere que usa maquetes que, após aprovação do realizador, serão substituídas por gravações com músicos. Com uma abordagem aparentemente mais autónoma, António de Sousa Dias procura "delinear relações, temas e materiais que se irão articular entre si". Só depois, com o realizador, serão confirmados os momentos do filme em que surgem essas ideias musicais. Luís Pedro Madeira foi o compositor que mais salientou o modo como os mesmos materiais musicais podem sofrer variações, "declinações", ao longo de um filme, adaptados às situações. Complementa com a informação de que, muitas vezes, ouve bandas sonoras de compositores estrangeiros de referência, com este propósito de verificar como os materiais são reaproveitados. Diz ser comum os realizadores também lhe solicitarem só algumas das partes de uma gravação instrumental específica, para além do *ensemble* completo. Lamenta, no entanto, o facto de nem sempre participar no processo de escolha de quais instrumentos aparecem em qual momento do filme.

Hugo Leitão tem uma abordagem próxima do *sound design*, para criar texturas musicais que complementam o desenho sonoro de algumas cenas. Surge várias vezes creditado como compositor juntamente com outros colegas (para além do seu papel como montador e/ou misturador). Isto acontece, por exemplo, no mais recente filme de Marco Martins, *São Jorge*, onde o nome de Hugo Leitão está junto dos de Nuno Maló e de Rafael Toral, todos eles autores da música original do filme. António de Sousa Dias salienta o carácter "incompleto" da música para cinema. Como para outros suportes audiovisuais, ela depende da junção com as imagens, assim como da conclusão de todo o filme, ganhando o sentido possível nas relações com tudo o que é mostrado. Pedro Marques crê que um compositor para cinema deve ser sensível à narrativa. Que a sua música deve chegar a produzir uma "alteração do subtexto da cena". Luís Cília generaliza, manifestando a ideia de que a "música para cinema ou outro audiovisual, assim como para teatro requer não só conhecimentos técnicos como também uma verdadeira propensão (ou sensibilidade) para 'captar' os desejos do realizador ou diretor".

7.7.3. Formação e Influências

Não existe em Portugal formação para compositores de cinema. Nenhum dos compositores contatados fez – no estrangeiro – estudos específicos nesta área. É, no entanto, sabido que Nuno Maló (n.1977) frequentou uma pós-graduação em música para cinema e televisão na *University of Southern California*, sendo, também neste aspeto, único entre todos os nomes já mencionados. Foi, ainda, o primeiro compositor a escrever música orquestral para uma publicidade televisiva, em Portugal.

Luís Cília (n.1943) e António de Sousa Dias (n.1959) são os compositores mais velhos entre os que responderam ao questionário. O primeiro refere que com todos os realizadores vai aprendendo um pouco, filme a filme, a chegar da melhor forma ao "clima geral" que cada um deles deseja, para determinadas cenas. Ressalva esta necessária "propensão e sensibilidade para captar os desejos do realizador". Algo que é, segundo ele, comum ao que se passa na composição para teatro ou bailado. Considera que há vários compositores que o marcaram e que admira. Entre eles estão Nino Rota, Bernard Herrmann, Ennio Morricone, Howard Shore ou George Delerue. Já António de Sousa Dias, com uma diferente formação e proximidade a outras áreas musicais refere também nomes que não estão ligados ao cinema mas que o influenciam. Entre estes estão Constança Capdeville (com quem estudou composição), Carlos Zíngaro e os compositores Charles Ives e Witold Lutoslawski. Ligadas ao cinema reconhece as influências de Michael Nyman, António de Macedo, Jean-Luc Godard, Susana de Sousa Dias, Alan Silvestri, Lalo Schifrin, Michel Fano e Peter Greenaway. Destaca deste último realizador o filme *O Cozinheiro, o Ladrão, sua Mulher e o Amante*, onde o papel da música "ligada ao ambiente" lhe chamou particularmente a atenção. Relativamente a Michel Fano destaca a música que ele criou para *O Homem que Mente*, de Alain Robbe-Grillet, "pela riqueza que a banda som tem ao diluir as clássicas relações Palavra-Ruído-Música".

Luís Pedro Madeira (n. 1970) e Pedro Marques (1982) valorizam o contato assíduo com a linguagem cinematográfica e encontram na escuta de alguns compositores de referência um meio de fazer evoluir o seu trabalho para cinema. Vários nomes de compositores para cinema são comuns nas suas influências, como John Williams, Bernard Herrman e Danny Elfman. Luís Pedro Madeira apresenta uma lista muito vasta de compositores que são para ele fundamentais, mostrando interesse em ir juntando CDs e DVDs de bandas sonoras e filmes. Tendo começado por fazer música para teatro, percebe-se o interesse em estender a sua ação para o mundo do cinema, patente na atenção que dedica ainda a nomes como os de Ângelo Badalamenti, Hans Zimmer, Alexander Desplat, Albert Iglesias, John Berry, Henry Mancini, entre outros, de diferentes gerações. Uma diferença na experiência de ambos é assinalada nos respetivos discursos. Pedro Marques tem "tido a sorte de não ter de compor para filmes que trazem música temporária na edição". Já Luís Pedro Madeira considera que algumas vezes a sua criatividade fica presa ao pedido de que componha música parecida com alguma outra que serve de referência ao realizador. Hugo Leitão aceitou responder às questões suscitadas, sendo óbvio o

papel de montador e/ou misturador – aprofundado nas entrevistas – na concretização de momentos musicais que enriquecem os filmes e complementam o seu trabalho principal.

Conclusão

Acabámos, anteriormente, de resumir a análise do conteúdo das entrevistas e dos questionários. Já tínhamos realizado, antes, um cruzamento de aspetos teóricos com casos fílmicos analisados e/ou comentados pelos entrevistados. Faremos de seguida um resumo das conclusões que nos parecem mais pertinentes, tendo como referência os objetivos que delineáramos ao início. Um primeiro objetivo era o de tentar aferir como se articulam os diferentes profissionais na tomada de decisões criativas. Relativamente a este aspeto, podemos dizer que há realizadores mais atentos e interventivos, enquanto outros delegam, em absoluto, as decisões criativas nos profissionais do som. Uma situação limite foi descrita por parte de um misturador (Branko Neskov) da parte de quem um determinado realizador apenas quis uma contribuição técnica, não deixando espaço para ideias criativas além daquelas que já trazia. É, assim, possível existirem trabalhos de mistura que não comportam decisões criativas por parte do misturador. Mas isto é a exceção pois o misturador costuma ter um papel importante no que diz respeito a decisões sonoras. Também existiram descrições de situações opostas, em que o realizador se ausenta na pós-produção, não tomando quaisquer decisões. Nestes casos o montador terá o papel interventivo mais preponderante, em eventual articulação com o diretor de som e com o misturador. Como situação mais habitual existe um esforço de mostrar ao realizador quais são as hipóteses de som que se adequam às cenas e que mais vão de encontro a uma eventual ideia de som que existia à partida. Vários montadores e misturadores referiram a importância de uma comunicação com os realizadores que se apoie na exemplificação de como pode funcionar o som numa determinada cena, ou no desenrolar do filme. Para apoiar essas hipóteses há por vezes uma grande articulação entre a produção e a pós-produção, podendo o diretor de som, por exemplo, vir a captar sons adicionais. Uma descrição grande deste tipo de processos foi feita por Hugo Leitão e por Olivier Blanc.

A base de trabalho mais promissora parece ser sempre o caso de filmes nos quais o próprio argumento prevê situações sonoras específicas, aliado a ideias de som que o realizador já tenha. A partir daí os diferentes profissionais tendem a ter uma atitude mais confiante e existe maior criatividade. Como visto anteriormente há situações que solicitam um design de som cuidado, mas sem grandes artifícios (normalmente). Relembramos como o designer Randy Thom salienta os *slowmotion*, o trabalho em torno dos pontos de vista ou as transições de e para sonhos ou alucinações. Certas situações previstas em guiões de filmes portugueses foram referidas anteriormente como exemplos de atenção ao som numa fase inicial. Miguel Martins falou do exemplo do filme *Passagem da Noite*, onde o guião previa já um telefone que tocava numa casa vazia, ouvindo-se desde diferentes locais da casa. Não devemos ignorar que Luís Filipe Rocha acumulava as funções de argumentista e realizador naquele filme. Também noutros o fez, voltando a prestar atenção ao som desde a fase do guião, tal como seria mencionado nas entrevistas de Miguel Martins e de Ricardo Sequeira. Outros casos foram referidos, que confirmam a importância do som estar pensado desde bastante cedo. Podemos

constatar que o som mais criativo ocorre nas produções em que há uma ideia de som inicial por parte do realizador, ideias sonoras previstas no guião e também uma importante articulação entre os intervenientes.

Ao longo da investigação, nomeadamente ao longo das entrevistas, foram sendo reiterados os três momentos de fabricação do som num filme. De forma consensual foram mencionadas as três etapas fundamentais: a captação em rodagem, a montagem sonora e a mistura de som. Todos estes três momentos comportam decisões criativas a eles associadas. Existem condições ideais para que estas decisões se operacionalizem da melhor forma. Foi sendo muito valorizado o facto de os profissionais do som terem alguma experiência em áreas que não aquela em que eventualmente estejam especializados. Por exemplo será útil um diretor de som (de rodagem) conhecer o trabalho de montagem. Ou um montador já ter feito captação. Há certos procedimentos que se operacionalizam, facilitando o fluxo de decisões criativas. Em rodagem há espaço para se ser criativo. É, no entanto, necessário reunir algumas condições. Aquela que foi mais salientada foi a atenção para a criação de silêncio. Só existindo silêncio é que certas estratégias de captação conseguem resultar. Dentro destas estratégias foi mencionada a hipótese de colocação de microfones em certos locais da cena e também o trabalho de perche mais cuidado.

A utilização de microfones de lapela foi sendo mencionado como sendo um recurso técnico, de salvaguarda dos diálogos. Olivier Blanc mostrou recear a escolha, em montagem, de ficheiros áudio provenientes destes microfones, quando existe um trabalho de perche que seria a primeira opção. Por este motivo (e outros) gosta de estar presente na pós-produção. Assim consegue explicar as suas escolhas assim como aferir da necessidade de captação de sons adicionais. Muitos sons, além dos diálogos, podem ser gravados ao longo da rodagem para serem aproveitados pelo montador, se assim o entender. Vasco Pimentel explicou como descreve estes sons adicionais, nos próprios ficheiros, para que o montador possa mais rapidamente situar entender a sua utilidade prática. Filmes de pendor mais comercial, por vezes grandes produções, tendem a tentar captar apenas os diálogos, ficando para pós-produção outras escolhas e decisões criativas. Isto foi explicado por Carlos Alberto Lopes e Ricardo Sequeira, que salientaram o facto de muitas vezes não saberem quem vai fazer a pós-produção. Não existe, nestes casos, um diálogo criativo entre o diretor de som e o montador. Revelaram que muitas vezes não há tempo para captar outros sons, de ambiência ou pontuais. Sabem que isso irá ser notado na montagem, mas salientam que muitas vezes não há consciência de que por vezes não existe tempo para mais gravações, além dos diálogos.

A montagem de som é considerada uma fase muito importante ao nível das decisões relativas ao som. É nesta fase que é recolhido o material proveniente da rodagem, que pode incluir sons adicionais, além dos diálogos. Estes podem ser sons ambiente ou sons pontuais, eventualmente anunciados nos ficheiros pelo diretor de som. Em alguns casos há uma articulação entre o montador e o diretor de som, formando-se um diálogo acerca do que deve ser gravado. Olivier Blanc considera que o montador "tem uma função poderosa, de carácter muito criativo". Tenta, sempre que possível, dar sugestões de como o som poderá ficar e

fornecer ao montador sons que considera serem os mais apropriados para continuarem na montagem. O realizador Marco Martins é claro na opinião de que o diretor de som se dedica à captação de som e que a criação do design sonoro está a cargo do montador. Todos os montadores entrevistados referiram tarefas complementares que têm que realizar, além da execução da montagem. Entre estas há o trabalho de ir gravar sons adicionais, a regravação de (alguns) diálogos, a eventual criação de sons novos ou a gravação de *Foley*. É reconhecida a sobrecarga de trabalho para este profissional, que muitas vezes tenta fazer ver ao produtor a necessidade de contratar mais alguém para complementar o trabalho de som. Hugo Leitão frisa a importância da existência de um editor de diálogos, capaz de fazer um trabalho que se quer minucioso e bem elaborado. E que obriga a muitas horas de trabalho. Nas entrevistas foi realçada a articulação com o realizador, a quem se tenta mostrar como pode resultar o som, como visto anteriormente. Da mesma forma o misturador de som considera importante o diálogo com o realizador, ciente de que muitas decisões só se podem operar nesta fase final, na qual se pode e consegue ouvir a totalidade da construção sonora do filme.

Como segundo objetivo tínhamos o propósito de perceber como é a situação em Portugal, comparativamente com outros países, no que diz respeito ao som. Importou averiguar alguns aspetos técnicos, criativos e de contexto. Ricardo Sequeira resume o som para cinema em Portugal a três pessoas: "temos um técnico que capta o som, há um técnico que monta o som e temos um técnico que mistura o som. Não passa daí." Por vezes existe quem acumule mais do que uma função. Se estivermos a comparar com produções americanas deparamo-nos com uma diferença abismal. Podemos estar a falar de uma diferença entre três e dezenas de pessoas a trabalhar no som. Para além de uma maior distribuição de tarefas, existem cargos no cinema americano que não têm equivalente em Portugal. Não temos, por exemplo, supervisores de *Foley*, ou supervisores gerais. O cargo que mais se aparenta com este último é o do *sound designer*, no sentido de ser a pessoa que planeia o geral do som com o realizador, algo que também tende a não existir. Como visto antes, é muitas vezes delegado no montador de som um papel de supervisão geral. Para o *sound design* no sentido de criação de sons originais, existiu muito, nas entrevistas, a referência aos montadores acumularem algumas vezes esta função. Em fichas técnicas de filmes de José Carlos de Oliveira, como mencionado atrás, há a referência ao cargo sonoplasta. Este profissional terá tido a seu cargo a criação de sons originais para enriquecer a cena ou para sincronizar com elementos técnicos que, como vimos, são sonorizados. Lembramos as operações de zoom ou os cortes entre planos, entre aqueles elementos técnicos que surgem muitas vezes com sons próprios, nos filmes daquele realizador.

Não existem em Portugal profissionais especializados em *Foley*. Isto é algo que, segundo Hugo Leitão, "revela a pequenez de tudo isto". É comum vermos em algumas fichas técnicas a referência a artistas *Foley* estrangeiros. É sinal de que se quis enriquecer os filmes com esses sons, mas se teve que ir ao estrangeiro, ou receber artistas *Foley* no nosso país, para os obter. Para além do *Foley*, lembrado por muitos dos entrevistados, há a referência, por parte de Olivier Blanc, a um por vezes deficiente trabalho com as vozes dobradas, em filmes portugueses. Segundo Olivier Blanc isto nota-se por via de um desajustamento dos espaços

percebidos ou por uma má equalização das vozes. Como lembra Branko Neskov, existem filmes portugueses "onde dá para sentir que faltam mais uns membros na equipa". Valoriza, no entanto, aqueles que existem. Considera-os especialistas de grande nível. Ao ponto de serem chamados para produções noutros países, mesmo países de referência. Segundo Neskov muitos realizadores não sabem aproveitar os bons profissionais que existem em Portugal. Segundo ele há muitos filmes que não aproveitam o som como poderiam. Já Alberto Lopes considera que são os produtores que investem pouco em cargos ou material de som para os filmes. Ao preverem poucas semanas para um trabalho de pós-produção de som, ou ao não contratarem mais pessoas para o som, muitos produtores demonstram não estar sensíveis às necessidades criativas dos profissionais escolhidos para trabalhar o som. Assim, realizadores e produtores impedem algumas vezes um trabalho mais apurado com o som, ao negligenciá-lo.

A tradição de fazer todo o som, as três fases, ainda está presente em algumas produções. Segundo Hugo Leitão é uma tradição que contraria a necessidade de obter mais profissionais para uma produção e dificulta o diálogo com os produtores, que ainda mantêm a ideia de que é possível ter som com poucas pessoas. Esta possibilidade de uma única pessoa se dedicar às três fases de fabrico do som é mais provável em cinema de autor e/ou produções de baixo orçamento, com menor exigência sobre os profissionais do som. O caso mais falado é o de Vasco Pimentel, que com Joaquim Pinto operou uma espécie de revolução no som, melhorando o seu nível a partir dos anos 80. O seu trabalho é transversal, mesmo nos dias de hoje. Por exemplo, em filmes de Teresa Villaverde, é responsável tanto pela produção como pela pós-produção. Noutros filmes tende a estar ligado à direção de som, estando atento (como mencionado) às necessidades da pós-produção.

Muitos diretores de som têm o seu material de som próprio. Nem sempre recorrem a ele na sua totalidade, como informou Carlos Alberto Lopes, especialmente se são produções nacionais. Estas não têm orçamento, muitas vezes, para todo o material que o diretor de som planearia usar. Reside aqui uma diferença importante face ao estrangeiro. Lá fora é percebido pelo material orçamentado o nível de capacidade que um profissional do som parece ter, não sendo negada a sua utilização se isso segue os propósitos indispensáveis para o som. Os diretores de som portugueses são por vezes contratados para produções estrangeiras, tendo que estar apetrechados segundo diferentes graus de exigência existentes. Carlos Alberto Lopes, por exemplo, mostrou durante a entrevista diferentes equipamentos, que atestam o modo como está atento à evolução das marcas e como segue o mercado internacional. Salientou a vantagem em usar gravadores que gravem em compact flash, ciente de que lá fora usam este recurso diariamente para entregar o trabalho efetuado. Valorizou também os microfones com emissor, indispensáveis em captações em exterior. Relativamente a interiores esclareceu que há uma grande vantagem no estrangeiro, que consiste na utilização de estúdios preparados para simular diferentes espaços. Assim, a colocação de microfones em locais ideais surge facilitada e otimizada para os melhores resultados, sendo desnecessário chamar os atores para repetir as suas frases em estúdio.

Relativamente à pós-produção foi salientado o modo como muitos estúdios estão em Lisboa e como é a esta cidade que afluem as produções que necessitam operar a mistura final. Os estúdios *Loudness Films* são uma referência e incluem instalações para montagem, dobragem e *Foley*. De maior destaque temos a sala de mistura, preparada para *Dolby* Atmos. Esta possibilidade demonstra como recebe filmes de outros países, já que as produções nacionais não costumam ter este formato de espacialização. Muitos filmes são ali misturados por Branko Neskov, um nome muito mencionado quando se fala na evolução do som para cinema. Outros estúdios existem em Lisboa, para pós-produção como o *Ganho do Som* ou a *Sunflag*. Mostram a variedade e vitalidade do mercado de pós-produção para cinema e audiovisuais. Foi também salientado o facto de existirem em Portugal soluções profissionais áudio para cinema que são exportadas para todo o mundo. Com destaque, o software *Sound Particles* tem-se afirmado em locais tão exigentes como os E.U.A.

Podemos considerar que Portugal é um país evoluído no que diz respeito ao som para Cinema, com profissionais capazes de trabalhar em qualquer local do globo. Existe um acompanhamento e conhecimento das estratégias e dos equipamentos que vão sendo adotados em países de referência no âmbito do cinema. Em virtude da pequena dimensão do país e de um mercado limitado existe uma estrutura de criação de som reduzida no seu número de elementos. Esta redução tem feito surgir alguns profissionais especializados com carácter polivalente. Isto é algo que contrasta com países como os E.U.A. onde a especialização ocorre de forma circunscrita a cargos específicos.

Um terceiro ponto dentro dos objetivos tem a ver com o som acusmático (do qual não se vê a fonte). Pela análise dos filmes e pelas entrevistas tentou-se perceber como ele é importante e merece atenção por parte tanto dos realizadores como dos profissionais do som. Dentro dos sons acusmáticos, como visto, existem os sons não diegéticos (*off*) e os sons fora-de-campo, podendo estes últimos serem ativos ou passivos. A importância atribuída a estes sons está presente em muitos dos depoimentos nas entrevistas. Elsa Ferreira constata que os sons fora de campo ou os sons *off* conseguem "dar uma intenção à cena (...) dar uma dimensão qualquer extra". Para Olivier Blanc, certos sons *off* conseguem "invocar um ambiente, uma sensibilidade do momento" e são sons que normalmente acompanham bem qualquer filme. Miguel Martins (Apêndice 1), também crê que "trabalhar o som de uma forma criativa é exatamente escolheres um som que não esteja diretamente relacionado com aquilo que estás a ver e que te dê alguma sensação, que te passe alguma coisa em relação ao que estás a ver". Como constatado é muito considerado o uso de sons acusmáticos para enriquecer um filme e lhe conferir significados adicionais.

Um exemplo destacado anteriormente relativo a um processo de acusmatização acontece no filme *Pare, Escute, Olhe*. Tínhamos visto um rádio que passava um programa de discos pedidos, mas não o voltaremos a ver. Enquanto outras imagens se passam a ver, de paisagens serranas, mantém-se o som do programa de rádio, já acusmático. Um som que era *in*, claramente diegético, mantém-se em *off*, servindo de ligação entre planos. Quase adquire contornos de som não diegético, nomeadamente pelo modo contrapontístico com que se

relaciona com as imagens. Este programa, feito por pessoas e para pessoas, ainda se escuta de uma forma sobreposta a imagens de paisagens, onde já não se vê ninguém. Acontece aqui a deslocalização a que Vasco Pimentel faz referência. Tipicamente ocorre em documentários. Escutamos o som captado num determinado local, acusmaticamente, mas vemos imagens de um outro sítio. Como Vasco Pimentel admite, forma-se uma polifonia de espaços. O maior número de espaços detetado, como referido anteriormente, acontece no filme *Dive: Approach and Exit*. Pela sobreposição de sons ambiente, em simultâneo parece-nos que "estamos com" o mergulhador debaixo de água, na sala de controlo e nalgum local exterior com vista para a parte exterior da água. Aqui a extensão do cenário sonoro, que por vezes existe, é substituída por uma sobreposição de espaços distintos, escutados acusmaticamente e em simultâneo.

As vozes acusmáticas merecem sempre destaque. Foi salientado o carácter especial do acúsmetro, ser acusmático que se faz ouvir. Este parece ser omnipresente e omnisciente, como constatado. Um dos casos abordados é o do narrador intradiegético em *A Passagem da Noite*. Ali a voz deste narrador mantém-se acusmática, não sabendo nós durante bastante tempo qual o aspeto deste personagem que narra os eventos. Como referido, ele chega a aparecer num comboio quando a sua voz relata a viagem feita pela personagem principal, como que concretizando o carácter de omnipresença que se sente com a sua voz. Foi mencionada uma situação de voz iconogénica contradita pelas imagens, para um outro caso de narrador intradiegético no filme *Coisa Ruim*. Ali escutamos uma voz acusmática que relata uma lenda. Aa imagens parecem condizer com o que está a ser contado, mas só até a um determinado momento. Depois as imagens como que se desligam daquela voz, contrariando a hipótese de serem imagens alusivas à lenda.

Foram também realçadas as vozes acusmáticas que se ouvem nalguns filmes, sem nunca se chegar a ver quem fala. Isto acontece para situações em que claramente não se quis revelar o acúsmetro, pela pouca importância que essa revelação teria. São situações em que claramente temos pessoas que falam, sendo pessoas que não tem importância conhecer, não têm peso narrativo. Relembramos os casos de vozes de polícias que interrogam ou de médicos em consultas. Foi mencionado o caso especial do acúsmetro em *Sinais de Serenidade por Coisas sem Sentido*. A voz infantil, carregada de índices materializantes, faria prever uma desacusmatização, mas tal nunca ocorre. Esta voz, que soava fora-de-campo, aparentemente diegética, acaba por se ir afirmando como voz não diegética. Inesperadamente nunca se vê aquela criança, nem se explica a sua presença narrativamente.

Relativamente a desacusmatizações foram detetados alguns casos singulares, em filmes portugueses. Relembramos a desacusmatização falsa, presente no filme *Milagre Segundo Salomé*. Aí veremos uma máquina de escrever, mas que não é aquela que estávamos a ouvir previamente. É sim a de outro espaço distinto, para o qual a imagem salta. Lembramos também a desacusmatização que ocorre em *Olhos da Ásia*. Por via de um *tracking shot* lateral e pela regulação da sua velocidade teremos vozes acusmáticas de adultos, que se verão depois. Com a desacusmatização é revelado o salto temporal a que aquele tracking shot está aliado.

Podemos constatar que o som acusmático é tratado com atenção no cinema português. E é valorizado, nos testemunhos recolhidos. Foram descritas situações em que o som acusmático é o som de momentos temporais distintos daqueles que a imagem mostra. Por exemplo em *A Zona*, ouve-se o som de um carro parado enquanto vemos imagens do carro a deslocar-se. Para o realizador é mais importante o ponto de chegada (que escutamos) do que o percurso em si. A imagem conduz-nos ao momento temporal em que o som já está. Outro modo de dar importância ao que é acusmático acontece nos momentos com música ambidiegética. Esta é construída com elementos diegéticos (que vemos) e outros não diegéticos (em *off*). Os instrumentos presentes na cena são claramente menos do que aqueles que escutamos.

Como caso de exploração dos sons acusmáticos foi salientada a cena do elevador, no filme *Cavalo Dinheiro*. É, desde logo, constantemente rica em sons fora de campo, os sons que o elevador faz, estando sempre presentes. De maior destaque, no entanto, são todas as vozes que Ventura ouve, umas infantis, umas masculinas e outras femininas, numa "fantasmagoria" perturbadora e delirante. Todas estas vozes são acusmáticas, sendo todas ouvidas por Ventura, que com elas dialoga. Um som acusmático também muito importante é o som de órgão que inicialmente parecia não diegético. No entanto há reação à música quer por parte de Ventura quer por parte do soldado estátua que o acompanha no elevador, possuindo assim carácter diegético (embora sob forma de escuta subjetiva). Esta cena do elevador é bem ilustrativa de como os sons acusmáticos nos podem captar a atenção e de como de forma fluente se articulam com os sons *in* e com as imagens que vamos vendo. Também consegue ser bem demonstrativa da ideia de supercampo, no qual a globalidade dos sons se conjuga para um usufruto sensorial e cognitivo abrangente. Aqui a noção de banda sonora consegue afirmar-se, contrariamente à opinião habitual de Michel Chion que, como vimos, é a de que não existe banda sonora.

Parece-nos pertinente considerar que o cinema português tem no som acusmático uma componente estética de relevo. Muitos profissionais do som e realizadores salientam as capacidades de enriquecimento sonoro das cenas, através destes sons. Em muitos filmes nacionais, os sons acusmáticos permitem um leque mais alargado de sonoridades, com capacidades poéticas e de significação que não encontramos em variados filmes de maior orçamento, de outros países. Embora com maiores possibilidades financeiras estes últimos ficam-se apenas por uma execução técnica apurada.

Como quarto objetivo tencionávamos averiguar se os intervenientes nas escolhas sonoras estão abertos a influências ou se mantêm constantemente uma mesma perspetiva nos métodos de trabalho. Até certo ponto constatámos que há posições que parecem inabaláveis e condicionam certo tipo de abordagens. Um destes casos tem a ver com a fidelidade ao real. Nem todos os profissionais se mostram disponíveis para, por exemplo, recorrer a um som que não exista num contexto real semelhante ao retratado no filme. Elsa Ferreira recusa-se, por exemplo, a usar o cantar de um pássaro que não existe no país onde supostamente ocorre a história. Já outros não vêm problema algum nisso, desde que faça sentido narrativamente ou faça sentido como textura. Miguel Martins apresenta uma postura pouca preocupada com a

fidelidade à realidade no que diz respeito a sons de exterior escutados em interior. A vontade de continuar a ouvir tudo, não filtrado, parece demarcar a sua estética pessoal, que gosta de cultivar. A tendência para ouvir musicalmente a totalidade dos sons que trabalha na mistura abre espaço para que este misturador tenda a afirmar uma banda sonora no sentido global do termo. Promove, assim, uma série de opções que gosta de contrapor aos realizadores. Um exemplo existiu no filme *O Fatalista*, tendo havido da parte do realizador João Botelho abertura para aceitar a hipótese de som que Miguel Martins propôs. Esta consistia em apresentar um plano sonoro fixo num ponto da estrada, a recolher sons de automóveis que passam, enquanto as imagens mostram um automóvel em viagem. A experimentação que se propusera realizar com esta opção foi aceite pelo realizador, mostrando ambos abertura para explorar novas soluções.

Com exceção de Hugo Leitão, que afirma seguir presentemente o trabalho de dois *sound designers* estrangeiros, todos os entrevistados remeteram para o passado no que diz respeito a influências. Manifestaram a importância que alguns profissionais tiveram para eles numa fase mais inicial do seu percurso profissional. Vasco Pimentel e Joaquim Pinto foram sendo mencionados como dois nomes importantes na formação em som para cinema em Portugal, tendo influenciado alguns mais jovens diretores de som e misturadores. Também Branko Neskov foi valorizado como influência, para Hugo Leitão. Mas também foi sendo mencionado como alguém importante no panorama nacional, no que à evolução do som diz respeito. O nome mais referido, no entanto, foi o de Walter Murch, cujo trabalho e testemunho escrito foi sendo apontado como importante para o desenvolvimento do trabalho de cada um que o mencionou. Walter Murch é um *sound designer* e montador que tem um ouvido musical, admitindo o paralelo entre montar som e orquestrar para orquestra. Também salientaram a abordagem musical no seu trabalho de som não só Miguel Martins, como também Sandro Aguilar. Filmes dos anos 70 e 80 nos quais Murch fez o *sound design* foram sendo mencionados como referências. Vasco Pimentel reforça a ideia de que as relações entre som e imagem são "uma coisa que não tem fim". Há sempre espaço para novas experimentações e resultados. Como referido antes, pensar o som logo a partir do guião potencia mais modos de fazer interagir os intervenientes na cadeia sonora e permite lançar uma ideia de som para o filme. Muito importante também para um pensamento inovador nas relações som – imagem é a procura de contraponto, algo que vários realizadores vão desejando regularmente. A opinião de que cada projeto é diferente dos anteriores foi muito salientada. Existe a postura de encarar os novos filmes em que se trabalha como se fossem únicos e na procura de soluções adequadas, específicas. Foi mesmo reforçada a diferença existente entre cada projeto, de uma forma mais intensa do que as diferenças existentes entre o género documentário e o género ficção. Não houve a opinião de que para ficção se trabalha de uma forma e para documentário de outra. Houve sim o realçar de que cada filme pede a sua abordagem específica no que ao som diz respeito.

O quinto objetivo estabelecido à partida dizia respeito aos diferentes modos como diversas gerações encaram a tecnologia. Cientes de que o digital é um marco recente, sabemos

também que as novas gerações já com ele começaram a trabalhar. Quase todos os entrevistados nomearam o digital como a grande conquista para o som, de entre outras evoluções que têm vindo a ocorrer. Outras, como os sistemas *Dolby* e os supressores de ruído foram sendo mencionadas. Por razões óbvias foram os profissionais mais velhos aqueles que mais se detiveram a comparar os sistemas de antigamente com o que se passa no momento presente. Foi mencionado o facto de hoje em dia com um computador pessoal se conseguir fazer o mesmo trabalho, ou melhor, do que antigamente com material dedicado e caro. Foi salientada a vantagem de se poder fazer *undo*, a facilidade de o som transitar sem deterioração e também o número enorme de pistas que é possível ter hoje em dia.

Curiosamente foram enumeradas algumas mais-valias dos sistemas analógicos. Joaquim Pinto salientou o facto de no tempo das mesas de mistura se poder continuar a ouvir, a equalizar e nivelar o som, enquanto a fita rebobinava. Ainda atribuiu mais importância, assim como Miguel Martins, ao facto de se conseguir estar focado na imagem. Isto é algo que hoje em dia tende a ser contrariado, pois olha-se muito para o áudio nos computadores, não se estando a aplicar uma escuta tão sensível, muitas vezes. Assim, gerações menos recentes parecem estar mais aptas a aproveitar as vantagens do digital e ao mesmo tempo conseguir manter estratégias do passado. Estas estratégias estão mais centradas na audição e são associadas a um tipo de planeamento que no passado se tinha que efetuar, dadas as restrições que existiam. Foi manifestada a opinião de que hoje em dia há um certo facilitismo, que limita as opções criativas e técnicas. Isto acontecerá por exemplo pelo uso dos já habituais microfones de emissor que conduzem a um fraco trabalho de perche. A perche foi abordada por alguns profissionais como uma ferramenta criativa importante, algo que por vezes não é bem aproveitado.

Relativamente aos sistemas de espacialização foram várias vezes enumerados trabalhos em 5.1 ou 7.1. No entanto há várias produções que culminam num trabalho em estéreo, por norma documentários ou produções de menor orçamento. O maior destaque para as opções criativas no uso de diferentes aberturas na espacialização, ligadas a questões narrativas, foi dado por Sandro Aguilar. Descreveu como nos seus filmes há uma gestão das passagens de mono para estéreo, ou de estéreo para *surround*, em função de mudanças de planos, saídas para exteriores e outras questões ligadas ao modo de estar dos personagens.

Portugal, no domínio da espacialização sonora, encontra-se atrás de países como os E.U.A., onde o *Dolby Atmos* está já bastante implementado. Grande parte das produções e salas estão pensadas para esse sistema com muitas mais colunas do que aquelas que formam um sistema 7.1. O nosso país tenta seguir as tendências internacionais a nível de equipamentos. Carlos Alberto Lopes salientou o modo como é exigido certo tipo de materiais para rodagem, lá fora, como sejam os gravadores com cartão ou certo tipo de microfones. Quanto às fases de montagem sonora e mistura final, seguimos a prática standard de usar o software *Pro Tools*. Hugo Leitão chama a atenção para a inexistência em Portugal de sistemas especificamente pensados e montados para sessões de ADR (dobragens). Noutros países, estes sistemas resultam muito práticos e funcionais para aplicação numa área (dobragens) nem sempre explorada em Portugal.

Com o sexto objetivo existiu o propósito de verificar o que distingue o cinema de autor do cinema comercial, no que ao som diz respeito. Uma primeira diferença diz respeito à divisão de tarefas por cargos. O cinema comercial é mais claro na separação entre rodagem, montagem e mistura, sendo notória a separação de tarefas. Para além de haver pelo menos uma pessoa para cada um destes momentos há muitas vezes referências a cargos adicionais. Relativamente ao *Foley*, como falado, são normalmente nomes estrangeiros que a ele vêm associados. Nalgumas situações há menção a quem faça edição de diálogos, a quem faça captação de dobragens ou a quem realize a sonoplastia/*sound design* para o filme. Como visto anteriormente não são muitos os filmes em que alguém se tenha dedicado a criar sons novos, de raiz. E só na filmografia de José Carlos de Oliveira, dentro dos filmes analisados, foi possível encontrar a referência ao cargo de sonoplasta. Podemos dizer que em geral os filmes mais comerciais se tendem a aproximar dos modos de produção do cinema americano. Como ali, também no cinema português mais comercial pode haver um desconhecimento mútuo entre quem trabalha na fase de produção e quem trabalha na fase de pós-produção. Já no cinema de autor são muitos os casos em que poucas pessoas vêm creditadas para o som, ou em que vemos apenas um nome. Com facilidade neste tipo de cinema uma mesma pessoa opera tanto na produção como na pós-produção. Também é comum haver casos nos quais o diálogo e a colaboração entre diretor de som e montador são muito relevantes e efetivos.

Com a presença de um maior número de intervenientes na criação do som, num filme comercial tendem a ser em maior número e mais detalhados os sons. A aproximação a um hiper-realismo sonoro é facilitada com a presença de cargos como aqueles que estejam ligados à arte *Foley*. Os sons *Foley*, além de enriquecerem a cena, tendem a ser bem audíveis e por vezes destacam-se mesmo face aos diálogos que formam uma determinada cena. Os sons criados por um eventual sonoplasta também tendem a ser bem audíveis e a tornar bem presente o trabalho de som. Em alguns casos são mesmo notórios os sons criados para os movimentos de câmara ou alguns aspetos da montagem. Foi salientado o facto de filmes como *Preto e Branco*, ou outros de José Carlos de Oliveira, serem exemplificativos deste tipo de sons, criados para sonorizar a técnica cinematográfica. São sons que chegam inclusivamente a desafiar a tripartição abordada, que prevê sons *in*, fora-de-campo e *off*. O lado técnico do aparato cinematográfico é na sua essência não diegético, não deixando, no entanto, de ser visível. Assim, como exemplo, o som para um zoom de câmara é o som de um processo. Este processo é visível, logo é incorreto chamar acusmático àquele som. Mas também não é um som *in* no sentido habitual do termo, já que isso tendencialmente implica pertencer à categoria de som diegético. O que não é o caso, pois o zoom não pertence ao mundo da história.

Outra diferença assinalável entre o cinema mais comercial e o cinema de autor diz respeito ao uso dos diálogos. O diálogo em filmes mais ligados ao lado comercial são diálogos que permitem o avançar da ação e possuem um certo carácter de âncora para toda a narrativa. Em casos de cinema de autor os diálogos podem suportar um pensamento autoral desligado de um sentido de ação narrativa tradicional. Tal sucede, por exemplo, em *Um Filme Falado*, filme onde os diálogos, na cena do jantar mencionada antes, servem de suporte a uma leitura que o

realizador faz acerca do mundo atual. Há, neste caso, um reforço do carácter verbocentrado que grande parte do cinema possui, levando-nos a uma reflexão algo desligada do esforço narrativo existente no filme. No lado oposto falámos dos casos de filmes de Sandro Aguilar, onde não existe nenhum diálogo. Ou dos casos de filmes deste realizador nos quais os diálogos são mínimos, sendo por vezes irrelevante o que é dito, conforme confirmou o realizador.

O sétimo objetivo delineado desde início diz respeito ao modo como é ponderada a implicação do espectador na enunciação cinematográfica. Relaciona-se com a subsecção do capítulo 4, onde nos focávamos nos índices e nos símbolos sonoros. É importante constatar que, em geral, os profissionais entrevistados não referem casos de sons que pudessem existir para passar uma mensagem (como no caso dos pinguins apresentado antes). Branko Neskov reforça a opinião de que não há tempo para colocar o espectador a pensar. Alguns aspetos sonoros dizem respeito a manipulação emotiva. Os espectadores até poderão tentar explicar o que sentiram, mas menos facilmente darão opinião acerca do que pensaram face a um determinado som. O que é certo é que muitos filmes possuem mais sons do que aqueles que são aparentemente óbvios e supostamente obrigatórios. Sons são acrescentados àqueles sons que são sons *in* e àqueles sons fora-de-campo que já estejam presentes. Umas vezes são sons que estendem o cenário sonoro. Outras vezes são sons não-diegéticos, com várias possibilidades de manipulação do espectador.

De uma forma mais ou menos consciente o espectador é conduzido por uma série de sonoridades que incluem índices e símbolos sonoros. Estas categorias pressupõem uma atitude de atenção capaz de perceber para o quê estes signos remetem. Foram, por exemplo, abordados alguns sons exóticos presentes em trabalhos de sonoplastia para acompanhar situações menos usuais e por vezes dramáticas. Aí o espectador perceberá que ouve sons que saem fora da norma e sentir-se-á influenciado por eles sentindo talvez algum desconforto e desconfiança, senão mesmo medo. Também outras sonoridades mais abstratas, como *stingers*, potenciam uma leitura e perceção das cenas em que elas aparecem. Temos muitas vezes índices de perigo, de velocidade, de algo prestes a acontecer, entre outros sentidos que estas sonoridades emprestam às cenas. Obviamente que a colocação de certos símbolos espera um espectador conhecedor do seu significado. Tal foi exemplificado com o hino nacional, colocado no filme Pare, Escute, Olhe. O seu significado de pátria Portuguesa é conhecido por todos nós portugueses. A audição por parte de estrangeiros já se efetuará de forma diferente, sendo muito provavelmente incapaz de decifrar o símbolo. Resta-lhes usar a escuta reduzida ou a escuta referencial para, respetivamente, apreciar a música em si mesma ou pressupor um contexto apropriado àquela sonoridade musical.

Também pressupondo uma mínima atenção por parte do espectador há por vezes a utilização de leitmotive. Existe um, recorrente, por exemplo, em *Até Amanhã Camaradas*. As suas características conseguem influenciar o espectador e a sua presença consegue por vezes ter uma função pronominal, ficando como signo que deve ser entendido pelo espectador. Considerámos que um tema musical trabalhado como leitmotiv fora da sala de cinema vingará como símbolo, permanecendo ligado a um determinado filme. Algumas pessoas associarão esse

tema ao filme que lhe deu origem, enquanto outras reconhecerão o tipo de cena a que esse tema provavelmente dirá respeito. Para este último caso temos um índice. Um índice salientado mais atrás foi o do som de uma varejeira, que Sandro Aguilar quis no seu filme *Bunker*. Como indicado pelo realizador importou tanto o signo como a textura que este som empresta à cena. Não sendo previsível chegar a todos os espectadores da mesma forma, é no entanto expectável que índices e símbolos sejam apreendidos e entendidos por um espectador minimamente atento. Também a contar com o espectador temos por vezes soluções sonoras que saem fora do comum modo de apresentar as cenas. Por vezes é um *reverb* colocado no final de uma cena que significa um grande salto temporal e espacial, como acontece no filme *Quero Ser Uma Estrela*. Como visto existem exemplos em que o *reverb* é um importante aliado para dar a informação de que entrámos num flashback. Isso se espera que o espectador seja capaz de entender. Também para o espectador ficar com uma perceção mais completa existem por vezes construções de personagens com base em índices musicais. Os personagens ouvem uma música (diegética, portanto) que nos diz acerca do seu estatuto social, cultura, faixa etária, etc. Assim, o som alia-se ao vestuário, ao modo de falar, ao modo de agir para que um espectador construa um mais completo perfil dos personagens.

O oitavo e último objetivo colocado à partida relaciona-se com os variáveis graus de transparência ou opacidade que o som dos filmes pode comportar. É certo que o trabalho de som se quer o mais transparente possível, isto é, não se perceba a manipulação de todo o conjunto de ferramentas e opções que estão disponibilizadas quer ao montador quer ao misturador. Assim, o esperado é que o som seja fluido e em articulação constante com as imagens, de uma forma naturalista. Quando tal não acontece o som chama a atenção sobre si mesmo, promovendo por vezes a colocação de questões ao espectador. Como Vasco Pimentel recordava pode ser a ausência de sons que esperávamos ouvir que nos faz colocar questões como "será um sonho?", "será fruto da imaginação do personagem?". Por outro lado, podemos ter sons acrescentados, de forma notória para o espectador. É nestes casos que temos formulações de sentidos vários, que podem ser apreendidos pelo espectador, de forma mais ou menos subtil.

Por vezes é o som do aparato técnico que é criado e apresentado, como nos exemplos falados referentes aos filmes de José Carlos de Oliveira. Um deles é o da colocação do som de um tantã para estar síncrono com o abraço de dois namorados que se reencontram. Já em *Quarta Divisão*, de outro realizador, como visto, há um som de prato da música não diegética que está síncrono com a luz de travão de uma viatura. Todos estes artefactos sonoros enriquecem a cena e dão ênfase a elementos visuais que se querem salientar. São porventura notórios para o espectador, que é relembrado de que assiste a um filme, vivenciando menos a história, por momentos. Outro modo de fazer o espectador sair da história e aperceber-se mais de que está perante um filme está naqueles momentos frisados nos quais escutamos reverberações de outros espaços que não sejam aqueles que estamos a ver. Isto é mais provável em contexto de documentário, que apresenta por vezes uma polifonia de espaços. Nestes casos o espectador percebe que na montagem se optou por sons de locais diferenciados,

eventualmente já vistos. Cremos que isto pode ser mais ou menos consciente, assim como para muitas estratégias sonoras que estão presentes nos filmes.

Relembramos como Neskov salienta a opinião de que muito se passa no subconsciente do espectador. Para o caso dos índices materializantes não sabemos com que grau de intensidade sentirá um espectador necessidade de que ocorra a desacusmatização. Por exemplo no caso falado de *Cinzento e Negro*, talvez alguns espectadores não se apercebam de que a guitarra que escutamos, acusmática, é diegética. São os índices materializantes que nos informam disso. Em *Sinais de Serenidade por Coisas sem Sentido*, é notória para o espectador a presença de índices materializantes. É com eles que nos é dado a perceber a presença de uma personagem que eventualmente será desacusmatizada, mas tal não acontece. Sabendo que o espectador cria determinadas expectativas devido aos sons apresentados, os realizadores por vezes entretêm-se a gorá-las, a manipular as possibilidades.

Estando já apresentadas as conclusões que se coadunam com cada um dos objetivos delineados ao início, resta chamar novamente a atenção para elementos exemplificativos de abordagens variadas dentro do cinema português. Primeiro, relativamente à escuta e ao ponto de escuta, foram elencadas uma série de situações que demonstram a capacidade inventiva existente no som do cinema nacional. Para além do aproveitamento que alguns filmes fazem da evolução de/para som estéreo, de/para som *surround* há um aproveitamento da oferta de distintas perspetivas, eventualmente díspares do ponto de vista. Um caso mencionado atrás é o do ponto de escuta que permanece no interior de um elevador (em *Os Sorrisos do Destino*), enquanto a imagem mostra esse elevador a afastar-se, descendo. Casos de distintas conversações em simultâneo, com características sonoras equivalentes, embora em termos de imagem uma seja mais distante, também foram relatadas. Algumas situações mais discrepantes nos pontos de escuta e pontos de vista foram comentadas pelos entrevistados. Numa delas existe um ponto fixo de captação sonora enquanto as imagens mostram uma viatura em viagem. Como referido antes, este exemplo denota uma vontade de experimentar, contrariando uma abordagem mais naturalista e simples do som.

Relativamente aos modos de escuta destacamos, primeiro para a escuta reduzida, o pensamento mais musical existente em alguns dos entrevistados, que concebem a totalidade da banda sonora como uma espécie de "partitura sonora", mesmo com sons comuns (sem serem música). O destaque aqui vai para Sandro Aguilar e para Miguel Martins, que demonstraram este tipo de pensamento nas suas entrevistas. Relativamente à escuta causal relembramos a síncrese que ocorre entre sons criados para o efeito e a vista de procedimentos técnicos. Determinado som "é", por exemplo, o som de um processo de zoom. Também o acúsmetro apresenta um importante desafio à escuta causal, fornecendo uma vontade de ocorrência da desacusmatização. Dentro da lógica da escuta semântica foram detetados casos de filmes que exploram a impossibilidade ou dificuldade na comunicação, causadas pelo desconhecimento de uma língua ou de algum vocabulário específico. Também a escuta referencial é explorada nos filmes portugueses. São vários os casos em que certos sons são acrescentados para significar

um determinado contexto. Lembremo-nos da charamela para remeter para os mouros ou os sinos, que remetem umas vezes para situações fúnebres, outras vezes para cerimónias festivas.

Na sua relação com aspetos narrativos o som possui qualidades importantíssimas. Normalmente é bem definida a localização dos sons quanto à sua posição na diegese e no plano. É habitualmente bem demarcada a fronteira entre sons diegéticos e sons não diegéticos. E é também habitualmente claro onde terminam os sons *in* e começam os sons fora de campo. No entanto isto nem sempre acontece, podendo ocorrer uma propositada mistura e articulação de categorias, segundo vontade do realizador. Um exemplo abordado, para a indefinição quanto à localização na diegese, foi o do som de órgão na cena do elevador em *Cavalo Dinheiro*. É primeiro colocada a hipótese de aquele som ser não diegético. Logo de seguida, pela reação dos personagens em cena, apercebemo-nos que pode ser um som diegético, subjetivo. Embora seja um som acusmático não se pode enquadrar no fora de campo, uma vez que vemos os personagens que interiormente parecem escutar aquele som. Outro tipo de som falado para exemplificar a transição entre zonas da diegese foi o das vozes de narradores intradiegéticos. Estas vozes, com os seus timbres específicos, ora se ouvem como sons *in* (eventualmente como sons fora de campo) quando temos as personagens em ação, ora como sons *off*, quando estas assumem a narração. Variados exemplos foram abordados, destacando-se alguns casos de vozes iconogénicas.

O som pode ter um contributo especial para a perceção do tempo. Sons de outros momentos temporais, distintos dos da imagem, podem ser escutados. Um caso particular falado é o da vectorização temporal, muitas vezes associada à música. Esta consegue mostrar-nos que algo se irá a passar a médio ou longo prazo, num filme, com características específicas. O caso do filme *Voodoo* foi falado para demonstrar como os realizadores podem jogar com esta criação de expectativas e depois, eventualmente, frustrá-las. A esta espécie de elasticidade temporal que pode caracterizar o som alia-se a possibilidade de ele poder estender o espaço. Isto acontece em muitos momentos nos quais escutamos sons fora de campo, que enriquecem a cena e nos dão uma noção do entorno. Foi salientado o modo como nalguns filmes portugueses não se quer filtrar o som de exterior quando a cena é de interior. Isto sucederá quando não se quer dar a impressão de estar enclausurado em determinado local. Estes casos já solicitam uma redução de sonoridade, ou mesmo suspensão do som exterior.

O som consegue ser também muito determinante em situações de clímax narrativo. Exemplos disso foram analisados, alguns deles apresentando soluções próximas do contraponto (entre som e imagem). Em *Os Mutantes*, por exemplo, o som de gritos não está síncrono com as imagens do parto que vemos, produzindo um efeito perturbador. No filme *O Inquieto*, para a cena do "Banho dos Magníficos" há uma suspensão de som, ficando as imagens acompanhadas por um ténue som de fundo. A suspensão do som, ou de determinados sons, é uma decisão de importante impacto narrativo. Um caso peculiar foi mencionado, para o filme *Tabu*. Ali, para a parte da história em África, não escutamos diálogos nem sons de ação, ficando apenas o som ambiente como acompanhamento sonoro às imagens. Outro mecanismo que chama muito a atenção sobre si mesmo é o recurso a pontos de sincronização. Por vezes há uma música não

diegética que se junta para reforçar o ponto de sincronização. Um caso mencionado foi o do filme *Um Amor de Perdição*. Aí a música para no instante em que vemos uma pistola ameaçadora. O espectador fica na expectativa de saber o que acontecerá. A música não diegética é um caso importante de som acusmático, mas certos elementos diegéticos também podem estar destacados, pelo modo acusmático como são apresentados. Um dos casos destacados foi aquele que parece ilustrar o modo como nasceu o termo acusmático. O Padre António Vieira, no filme *Palavra e Utopia*, fala sem ser visto pelos negros, como Pitágoras falava sem ser visto (atrás da cortina acusmática). Ganha estatuto de acúsmetro e o seu ensinamento é destacado, palavra a palavra. Certos elementos não vocais podem também permanecer acusmáticos. Um exemplo disso foi dado para a carrinha *Family Frost*, com a sua melodia indissociável, como ocorre no filme *Pare, Escute, Olhe*.

O cinema português não é diferente de outros cinemas no sentido de atribuir primazia aos sons vocais. É, como outros cinemas, vococentrado. Há quem veja maior destaque na categoria diálogos no cinema português e lhe reconheça um peso ainda maior do que noutras filmografias. Vários exemplos foram destacados não só de fala-teatro (diálogos), como outros sons vocais dentro das categorias fala-texto (voz *off*) e fala-emanação (sons vocais). Isto é algo que reforça a ideia de que a voz ganha um protagonismo especial em muitas produções nacionais. Os sons vocais são tratados num máximo de definição semântica, mas também numa maior indefinição, quando verificamos diferentes casos de filmes portugueses. A fala-emanação ocorre mais em filmes de pendor menos narrativo, sendo claramente em maior número os filmes em que algo é notoriamente dito pelos personagens, de uma forma que é clara para os espectadores. Casos de voz trabalhada como qualquer ruído foram abordados especialmente dentro da filmografia de Sandro Aguilar.

Também dentro das categorias de sons não vocais há na filmografia nacional um aspeto que a faz aproximar das filmografias de outras proveniências. Trata-se da tendência para abordar o som de uma forma hiper-realista, o que se traduz num habitual trabalho com grandes planos sonoros. Esta tendência operacionaliza-se com mais facilidade quando temos artistas *Foley* ou outros profissionais que centram a sua atenção em determinados sons, tanto para a criação como para a captação. Sendo o cinema nacional algumas vezes modesto no que diz respeito ao número de profissionais envolvidos no som, acontece este não ser tão detalhado e tão rico, comparativamente. No entanto, mesmo dentro de soluções mais contidas e cruas, não deixam de existir sons que potenciam especiais modos de receber as cenas. Um caso foi falado, de quando um som tipo cítara com ressonância se ouve juntamente com os pescadores naufragados a arrastarem-se, dentro do filme *Tarde Demais*. Outro exemplo de perspicaz e coerente trabalho sonoro acontece em *Viúva Rica Solteira não Fica*, como referido antes. Ali existe a articulação de sons não diegéticos de harmónica de vidros, trabalhados como leitmotiv, com vários sons diegéticos de vidros que são manuseados por personagens. Estas relações valem por si e chamam a atenção para o sonoro, mesmo em contextos de bandas sonoras menos preenchidas.

Relativamente ao som ambiente constatámos o uso de paisagens sonoras muitas vezes estáticas relativamente ao seu ponto de escuta. Como mencionado anteriormente essas paisagens chegam a manter-se inalteradas mesmo quando há passagens de exterior para interior, fomentando uma forte continuidade e noção de abertura. Pelas entrevistas percebe-se que o som ambiente é captado sempre que possível nas melhores condições, em rodagem ou eventualmente à posteriori. Nalguns casos de produções com horários mais exigentes não se chega a ter tempo para gravar mais do que os diálogos, tidos como a prioridade pelo diretor de som. Esta omissão nem sempre é compreendida por parte de quem faz a pós-produção, como manifestado por alguns entrevistados. Das entrevistas resultou a perceção de que há muitas vezes importantes articulações entre a produção e a pós-produção. No entanto, casos há nos quais existe um desconhecimento mútuo, de ambos os lados. Isto tende a acontecer mais em filmes que se aproximam do modo de trabalho americano, mais compartimentado e especializado. A riqueza em sons ambiente fica estabelecida na montagem de som, fase de escolhas e sobreposições de sons. A inclusão de marcas sonoras foi notada no som dos filmes portugueses analisados. Um exemplo falado foi o som do muezim a chamar para a oração, no filme *Diários da Bósnia*, que nos transmite a ideia de cidade islâmica.

No que diz respeito à música pudemos constatar que o cinema português faz uso de uma série de possibilidades que enriquecem o panorama fílmico. Entre elas, o uso de música anempática foi notado para algumas ocasiões e comentado anteriormente. Também o uso de transições de música diegética para não diegética e vice-versa foi amplamente detetado. O carácter ambidiegético da música também é por vezes empregue, em filmes portugueses. Foi salientado o recurso a músicas do repertório, normalmente em produções menos comerciais. Pelo contrário, é em produções mais comerciais que mais abunda o trabalho musical efetuado por compositores contratados para o efeito. Como constatado nas respostas dadas pelos compositores contatados existem métodos distintos no trabalho composicional. Foi destacado o diálogo efetuado com os realizadores, especialmente para a procura do clima certo a ser dado pela música. Um grande conjunto de influências foi elencado, de forma bem mais notória do que quando falávamos dos profissionais do som.

Em geral, som e música são trabalhados de forma criativa no cinema português. Percebe-se no lado da música uma tendência para se seguirem certos procedimentos comuns a outras filmografias e se aceitarem mais naturalmente certas influências. A procura de um clima apropriado para as cenas é um aspeto que permanece transversal à criação musical, embora certos casos mais exploratórios, contrastantes, se consigam encontrar. É no som que mais distintas abordagens foram apresentadas, de um modo que permite diferenciar produções mais comerciais de outras mais autorais, mas também cada projeto um a um. O encarar cada novo filme como um novo desafio, com as suas características próprias no que diz respeito ao som, prevalece como tendência nos profissionais entrevistados. Podemos constatar uma série de contrariedades na manufatura do som nos filmes portugueses. Entre elas temos o número reduzido de pessoas dedicadas ao som por projeto, a inexistência de certos tipos de profissionais no nosso país e o reduzido tempo dado à pós-produção. Mesmo com adversidades

o som resulta bem, grande parte das vezes, ou é admiravelmente criativo, capaz de ganhar prémios internacionais.

Estando detetadas algumas mais-valias mas também algumas lacunas no modo de produzir som em Portugal, importará perceber qual a tendência futura. A pouco e pouco irão deixar de estar ativos profissionais que vêm do tempo do analógico, capazes de propor certos métodos organizativos às novas gerações. Estas, habituadas cada vez mais a uma maior especialização, levarão talvez os produtores a encarar o som de outras formas. Quem sabe começaremos a ver fichas técnicas mais compostas e mais completas no número de categorias de cargos ligados ao som, num futuro próximo. A existência de um cada vez maior número de estúdios para pós-produção levará também a uma eventual presença de influências, já que em muitos casos uma mesma pessoa poderá trabalhar para cinema como para outros fins (televisão, publicidade, etc.). Será também interessante averiguar como os profissionais do som conseguirão singrar em trabalhos internacionais, ou continuar a ser premiados lá fora, daqui em diante.

Esta tese foi construída num momento particular da evolução do som para cinema em Portugal. Ainda se sente a herança da "revolução" recente, operada por Vasco Pimentel e Joaquim Pinto. Como salientado, estas são duas figuras determinantes para o aperfeiçoamento do som no cinema português, desde os anos 80. São também personalidades que marcam as novas gerações de profissionais do som. Muitos destes profissionais, mesmo os que não foram alunos de Vasco Pimentel ou de Joaquim Pinto, foram de alguma forma influenciados pelo seu modo de trabalhar. A capacidade de dar muito boa resposta a diferentes momentos do trabalho de som para cinema é-lhes reconhecida. A mestria no uso da perche e de técnicas de captação, herdada da escola francesa de som para cinema, tenta ser imitada pelos novos profissionais.

Percebe-se nas novas gerações uma maior especialização e um desejo do trabalho de som ser melhor compreendido pelos produtores, ainda algo habituados ao "faz tudo" de antigamente. Não existe em Portugal, como noutros países, uma procura de mais intervenientes para a criação do som para cinema. Os contratados são normalmente poucos, como visto. Não existe, também, uma tendência para existirem demasiados sons na totalidade das bandas sonoras. Era este um argumento que Chion encontrava na filmografia francesa, há já mais de 30 anos, para a existência de um *sound designer*. Serão sempre de destacar todos os filmes que venham a incluir um *sound designer* como supervisor geral do som num filme, em Portugal. É forte a tendência para ser agregado ao trabalho do montador este aspeto de supervisão, mesmo nos casos mencionados de filmes com diretores de som mais interventivos junto da pós-produção. Futuras investigações poderão aprofundar casos em que a relação entre produção e pós-produção seja saliente, aferindo os modos como isto pode ocorrer. Prevemos (e também já detetámos) que isto ocorra relativamente às captações adicionais preparadas pelo diretor de som, relativamente a captações adicionais efetuadas após a rodagem, relativamente a pedidos feitos pelo montador ou pelo realizador, relativamente à presença do diretor de som no momento da montagem, entre outras possibilidades.

A investigação para esta tese teve como objetivo entrevistar um leque grande de intervenientes no som para cinema, com uma variedade de funções ou cargos. Só através desta transversalidade foi permitido cruzar depoimentos e chegar a algumas conclusões que dependiam de uma abrangência assinalável. Parece-nos pertinente voltar a salientar o reconhecimento generalizado dado a Vasco Pimentel, Joaquim Pinto, mas também a Branko Neskov, como importantes protagonistas na formação de um bom som no cinema português. De novo reforçar a opinião generalizada de que há três momentos na formação do som para cinema. E também voltar a referir a não concordância, mesmo para pessoas com o mesmo cargo, relativamente ao que faz um *sound designer*. Obviamente certas linhas de pensamento destacam-se consoante o cargo da pessoa entrevistada. Aspetos mais criativos foram salientados por quem faz pós-produção. Por outro lado, certas visões mais técnicas foram salientadas por entrevistados ligados ao som de rodagem. Futuras investigações poderão centrar as suas atenções num determinado cargo e com isso aprofundar os modos de trabalhar de determinado tipo de especialista no som para cinema em Portugal. Uma hipótese será estudar, por exemplo, o comportamento de diversos montadores, aferindo diferentes graus de compromisso com a rodagem, o interesse pelo aproveitamento do som acusmático, ou como se relacionam com o realizador.

De um modo que também podemos entender como transversal a distintos cargos foi notoriamente salientada a importância do som acusmático, por parte de diferentes entrevistados. Este destaque tanto frisou os sons fora de campo como os sons não diegéticos, consoante as opiniões de distintos profissionais. Investigações futuras poderão tentar chegar a perceber que realizadores ou montadores se destacam mais na apresentação de sonoridades acusmáticas, de que formas o fazem e tentando alcançar quais objetivos. Alguns testemunhos levaram a entender que entre as possibilidades de objetivos estão a formação de signos, "dar uma dimensão extra" (Martins, Apêndice 1), "invocar um ambiente, uma sensibilidade do momento" (idem), criar uma narrativa paralela no som ou a formação de uma relação "disfuncional" entre o que escutamos e o que vemos. Entendemos que outros objetivos podem ser elencados e que os métodos para os atingir serão porventura muito variados e por vezes próprios de cada modo de realizar ou pós-produzir o som.

Referências bibliográficas

Altman. R. (1992). *Sound Theory, Sound Practice*. New York: Routledge

Amyes, T. & Wyatt, H. (2005). *Audio Post Production for Television and Film*. Oxford: Focal Press

AThFfTh Aberystwyth TFTS. (2017, 6 de Junho). *Aberystwyth University Walter Murch @ Aberystwyth University, Wales, March 2017* [YouTube]. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Z9FD-P3Nj5I

Aumont, J. & Marie, M. (2004). *A Análise do Filme*. Lisboa: Edições Texto & Grafia

Barrenha, N. (2012, Março). A estética sonora na obra de Lucrecia Martel. In M. Moguillansky & A. Molfetta (org.), *II Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, Vol. 1, AsAECA, Argentina (pp.1-8)

Barthes, R. (1999). *S/Z*. Lisboa: Edições 70

Barthes, R. (1993). Le problème de la signification au cinema. Œuvres completes, Tome 1. Paris: Seuil

Bello, M. (2009). *Implosão do cinema português : duas faces de uma mesma moeda*. Lisboa: Universidade Aberta

Bordwell, D. & Thompson, K. (1997). *Film Art: An Introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies

Bravo, A. (1998). *La dimensión sonora del lenguage audiovisual*. Barcelona: Paidós

Buhler, J., Neumeyer, D. & Deemer, R. (2010). *Hearing the movies: music and sound in film history*. New York: Oxford University Press

Capeller, I. (2005). *Introdução à arqueologia da escuta ou o nascimento do cinema sonoro a partir do espírito da ópera* (Dissertação de mestrado não editada). Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, Brasil.

Capeller, I. (2008). Raios e trovões: hiper-realismo e sound design no cinema contemporâneo. *Catálogo da mostra e curso o som no cinema*. Rio de Janeiro: Tela Brasilis/Caixa Cultural, 65-70

Casamerica. (2011, 26 de Janeiro). *Lucrecia Martel: El sonido en la escritura y la puesta en cena* [YouTube]. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=mCKHzMzMlZo

Chion, M. (1983). *La voix au cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma

Chion, M. (1985). *Le son au cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma

Chion, M. (1988). *La toile trouée*. Paris: Cahiers du Cinéma

Chion, M. (1990). *L' audio-vision: son et image au cinéma*. Paris: Éditions Nathan

Chion, M. (1998). *Le son*. Paris: Editions Nathan

Chion, M. (1998). The silence of the loudspeakers: or why with Dolby Sound it is the film that listens to us. *Soundscape: the school of sound lectures, 1998-2001*, London & New York: Wallflower Press

Chion, M. (2009). *Film, a sound art*. New York: CUP

Chion, M. (2011). *A audiovisão: som e imagem no cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia

Chion, M. (2012). *100 concepts pour penser et décrire le cinéma sonore*. Disponível em: http://www.michelchion.com/v1/index.php?option=com_content&task=view&id=45 &Itemid=60

Corbin, J., & Strauss, A. (2008). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. Thousand Oaks, CA: Sage

Cousins, M. (2011). *The story of film: an odyssey* [DVD], Chicago, IL: Music Box Films

Dancinger, K. (2007). *Técnicas de Edição Para Cinema e Vídeo*. Rio de Janeiro: Editora Campus

Dykhoff, K. (2012). Non-diegetic sound effects. *The New Soundtrack 2*(2), 169-179

Donnelly, K.J. (2010). On the occult nature of sound-images synchronization. *Cinephile 6* (I), 39-43

Eisenstein, S., Pudovkin, V. & Alexandrov, G. (1975). A Statement. In E. Weis & J. Belton (eds.). *Film Sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press (originalmente publicado em 1928)

Eisenstein, S. (1975). *Film Sense*. San Diego: Harvest Book

Fano, M. (1975). Film, partition sonore. *Musique en jeu 21*, 10-13

Fortier, D. & Ernould, A. (1996). *Initiation au son: cinéma et audiovisuel*. Paris: Femis

Gardies, R. (2008). *Compreender o Cinema e as Imagens*. Lisboa: Edições Texto & Grafia

Gaudreault, A. & Jost, F. (1990). *Le récit cinématographique*. Paris: Éditions Nathan

Genette, G. (1983). *Nouveau discours du récit*. Paris: Éditions du Seuil

Gil, J. (2010). *A Arte como Linguagem*. Lisboa: Relógio D'Água

Griffiths, T. (2013). The sounds of space: social space and social listening (Part I). In *The New Soundtrack*. 3 (2), p. 159 - 174

Grilo, J. M. (2006). *O cinema da não-ilusão: Histórias para o cinema português*. Lisboa: Livros Horizonte

Guerra, I. (2006). *Pesquisa qualitativa e análise de conteúdo*. São João do Estoril: Principia

Hanson, D. (1997). The history of sound in the cinema. *Cinema Technology*. Disponível em: https://thesounddesignprocess.files.wordpress.com/2012/04/dion-sound1.pdf

Horner, P. & Murch, W. (2011). Rated R for Nudity and Metaphysics: Interviewing Walter Murch and Pete Horner on the Sound World of Youth Without Youth. *The New Soundtrack 2* (1), 5 - 21

Jullier, L. (2012). *Analyser un film: de l' émotion à l' interprétation*. Flammarion: Paris

Klachquin, C. (2002, Novembro). A imagem sonora. *Seminário ABC*. São Paulo

Kerins, M. (2011). *Beyond dolby (stereo): cinema in the digital sound age*. Bloomington, IN: Indiana University Press

Langkjær, B. (1997). Spatial perception and technologies of cinema sound. *Convergence, 3*(4), 92 - 107

Larsen, P. (2008). *Film Music*. London: Reaktion Books

Leal, F. (2006). *Sound design: novas competências*. Disponível em: http://www.francisco-leal.com/audio/desenhodesom2.html

Lehmann, H. (2006). *Postdramatic Theatre*. New York: Routledge

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge (MA): The MIT Press

Mendes, J.M. (coord.) (2012). *Novas & Velhas Tendências no Cinema Português Contemporâneo*. Lisboa: Gradiva

Metz, C. (1968). Aural Objects. *Yale French Studies 60*, 24-32

Monteiro, P. (1995). *Autos da alma: os guiões de ficção do cinema português entre 1961 e 1990*. Tese de Doutoramento, Curso de Ciências de Comunicação, Universidade Nova de Lisboa

Mourinha, J. (2014, 13 de Julho). Pedro Costa leva a Locarno o testamento do Sr. Ventura. *Ípsilon*.Disponível:https://www.publico.pt/2014/08/13/culturaipsilon/noticia/pedro-costa-traz-a-locarno-o-testamento-do-sr-ventura-1666320

Murch, W. (1994). Forward. In *Chion, M., Audio Vision: Sound on Screen.* New York: Columbia University Press, 7-24

Murch, W. (2009). *Walter Murch Special: Apocalypse Now*. Disponível em http://designingsound.org/2009/10/09/walter-murch-special-apocalypse-now/

Musique (2007). In *Grande Larousse Encyclopédique* (p. 607). Paris: Librairie *Larousse*

Mustonen, S., Pirhonen, A. & Tuuri, K. (2007). Same Sound – Different Meanings: A Novel Scheme for Modes of Listening. In Henning Köhler (ed.*) Proceedings of Audio Mostly 2007 2nd Conference on Interaction with Sound*. Röntgenbau, Ilmenau, Germany: Fraunhofer Institute for Digital Media Technology (pp. 13–18)

Nattiez, J. (1987). *Musicologie générale et* sémiologie. Paris: Christian Bourgois

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Covilhã: Livros LabCom

Peirce, Ch. (1978). *Écrits sur le Signe*. Paris: Seuil

Penafria, M. (2009). Análise de Filmes - Conceitos e Metodologias. *VI Congresso SOPCOM*. Universidade Lusófona, Lisboa. Disponível em http://www.bocc.ubi.pt/pag/ bocc-penafria-analise.pdf

Pinel, V. (2000). *Écoles, Genres et Mouvements au Cinéma*. Paris: Larousse

Puronas, V. (2014). Sonic hyperrealism: Illusions of a non-existent aural reality. *The New Soundtrack 4*(2), 181-194

Reis, H. (2011). A Banda Sonora no Cinema de Carlos Reygadas. In *7o. Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero*. São Paulo.

Ribas, D. (2011). Nova geração?: a geração curtas chega às longas. In F. Lopes (Org.), *Cinema em Português: Atas das II Jornadas*, Covilhã (pp. 93-100).

Ribas, D. (2013). Sinais de inquietude: o cinema de Sandro Aguilar. In T. C. Cunha & A. C. Pereira (eds.), *Geração Invisível: os novos cineastas portugueses*. Covilhã: Livros LabCom

Roman, A. (2008). *El Lenguaje Musivisual: Semiótica y Estética de la Música Cinematográfica*. Madrid: Mousiké

Rudy, P. (2007). Three requiems and a dream: The language of electroacoustic sound in film. *EMS7 The languages of electroacoustic music*. Leicester: EMS

Salles, F. (2002). *Imagens musicais ou música visual – Um estudo sobre as afinidades entre o som e a imagem, baseados no filme Fantasia de W. Disney* (Dissertação de mestrado não editada). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Schafer, R. M. (1977). *The tuning of the world*. New York: Knopf

Sharff, S. (1982). *The elements of Cinema: Toward a Theory of Cinesthetic Impact*. New York: Columbia University Press

Silva, M. (2013). O El Dorado como não-lugar: performances do poder em Viagem a Portugal, de Sérgio Tréfaut. In T. C. Cunha & A. C. Pereira (eds.), *Geração Invisível: os novos cineastas portugueses*. Covilhã: Livros LabCom

Sonnenschein, D. (2001). *Sound design: the expressive power of music, voice and sound effects in cinema*. Studio City: MWP

Souriau, E. (1990). *Vocabulaire d'esthétique*. Paris: PUF

Sterne, J. (2003). *The audible past: cultural origins of sound reproduction*. Durham & London: Duke University Press

Thom, R. (1999). *Designing a movie for sound*. Disponível em: http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm

Thom, R. (2011). Screenwriting for sound. *The New Soundtrack 1*(2), 103-112

Walker, R. (1990). *Musical beliefs, psychoacoustic, mythical and educational perspectives*. New York, NY: Teachers College

Weiss, R. (1994). *Learning from strangers: the art and method of qualitative interview studies*. New York, NY: The Free Press

Winters, B. (2010). The non-diegetic fallacy: film, music, and narrative space. *Music & Letters*, *91*(2), 224–244

Whittington, W. (2007). *Sound design & science fiction*. Austin, TX: University of Texas Press

Wright, B. (2013). What do we hear? The pluralism of sound design in Hollywood sound production. *The New Soundtrack*, *3*(2), 137-157

Filmografia

Aguilar, S. (Real.). (2015). *Bunker*. Portugal

Aguilar, S. (Real.). (2014). *False Twins*. Portugal

Aguilar, S. (Real.). (2013). *Dive: Approach and Exit*. Portugal

Aguilar, S. (Real.). (2013). *Jewels*. Portugal

Aguilar, S. (Real.). (2012). *Sinais de Serenidade por Coisas sem Sentido*. Portugal

Aguilar, S. (Real.). (2010). *Voodoo*. Portugal

Aguilar, S. (Real.). (2008). *A Zona*. Portugal

Aguilar, S. (Real.). (2007). *Arquivo*. Portugal

Aguilar, S. (Real.). (2005). *A Serpente*. Portugal

Aguilar, S. (Real.). (2001). *Corpo e Meio*. Portugal

Barroso, M. (Real.). (2008). *Um Amor de Perdição*. Portugal

Barroso, M. (Real.). (2004). *O Milagre Segundo Salomé*. Portugal

Botelho, J. (Real.). (2010). *Filme do Desassossego*. Portugal

Botelho, J. (Real.). (2008). *A Corte do Norte*. Portugal

Botelho, J. (Real.). (2005). *O Fatalista*. Portugal

Botelho, J. (Real.). (2001). *Quem és Tu?*. Portugal

Botelho, J. (Real.). (1985). *Um Adeus Português*. Portugal

Byrkit, J. (Real.). (2011). *Rango*. E.U.A.

Campos, L. (Real.). (2017). *Muletas*. Portugal

Canijo, J. (Real.). (2011). *Sangue do Meu Sangue*. Portugal

Canijo, J. (Real.). (2007). *Mal Nascida*. Portugal

Canijo, J. (Real.). (1990). *Filha da Mãe*. Portugal

Cardoso, M. (Real.). (2000). *Natal 71*. Portugal

Costa, C. (Real.). (2002). *O Arquitecto e a Cidade Velha*. Portugal

Costa, J. (Real.). (2006). *Viúva Rica Solteira não Fica*. Portugal

Costa, J. (Real.). (1996). *Cinco Dias, Cinco Noites*. Portugal

Costa, P. (Real.). (2014). *Cavalo Dinheiro*. Portugal

Costa, P. (Real.). (2001). *Onde Jaz o Teu Sorriso?*. Portugal

Costa, P. (Real.). (1994). *Casa de Lava*. Portugal

Gomes, M. (Real.). (2015). *As Mil e Uma Noites*. Portugal

Gomes, M. (Real.). (2012). *Tabu*. Portugal

Gomes, M. (Real.). (2008). *Aquele Querido Mês de Agosto*. Portugal

Gonçalves, L. (Real.). (2013). *Três Semanas em Dezembro*. Portugal

Grilo, J. (Real.) (1999). *Longe da Vista*. Portugal

Grilo, J. (Real.) (1996). *Os Olhos da Ásia*. Portugal

Grilo, J. (Real.) (1989). *O Processo do Rei*. Portugal

Guedes, T. & Serra, F. (Real.). (2006). *Coisa Ruim*. Portugal

Jacquet, L. (Real.). (2005). *A Marcha dos Pinguins*. França
Leitão, J. (Real.). (2013). *Quarta Divisão*. Portugal
Leitão, J. (Real.). (2009). *A Esperança Está Onde Menos se Espera*. Portugal
Leitão, J. (Real.). (2006). *20,13*. Portugal
Leitão, J. (Real.). (2005). *Até Amanhã, Camaradas*. Portugal
Lopes. F. (Real.). (2009). *Os Sorrisos do Destino*. Portugal
Lopes, F. (Real.). (2006). *98 Octanas*. Portugal
Lopes, F. (Real.). (2004). *Lá Fora*. Portugal
Lopes, F. (Real.). (1971). *Uma Abelha na Chuva*. Portugal
Lopes. F. (Real.). (1964). *Belarmino*. Portugal
Martins, M. (Real.). (2009). *Como Desenhar um Círculo Perfeito*. Portugal
Martins, M. (Real.). (2005). *Alice*. Portugal
Manso, F. (Real.). (2008). *A Ilha dos Escravos*. Portugal
McGrath, T. (Real.). (2017). *The Boss Baby*. E.U.A.
Morais, J. (Real.). (2003). *Quaresma*. Portugal
Morais, J. (Real.). (1987). *Bobo*. Portugal
Nascimento, J. (Real.). (2000). *Tarde Demais*. Portugal
Oliveira, J. (Real.). (2010). *Quero Ser uma Estrela*. Portugal
Oliveira, J. (Real.). (2005). *Um Rio*. Portugal
Oliveira, J. (Real.). (2003). *Preto e Branco*. Portugal
Oliveira, J. (Real.). (1997). *Inês de Portugal*. Portugal
Oliveira, M. (Real.). (2010). *O Estranho Caso de Angélica*. Portugal
Oliveira, M. (Real.). (2003). *Um Filme Falado*. Portugal
Oliveira, M. (Real.). (2002). *O Princípio da Incerteza*. Portugal
Oliveira, M. (Real.). (2000). *Palavra e Utopia*. Portugal
Oliveira, M. (Real.). (1990). *Non ou a Vã Glória de Mandar*. Portugal
Oliveira, M. (Real.). (1988). *Os Canibais*. Portugal
Pelicano, J. (Real.). (2014). *Pára-me de Repente o Pensamento*. Portugal
Pelicano, J. (Real.). (2009). *Pare, Escute, Olhe*. Portugal
Prata, T. (Real.). (2007). *Terra Sonâmbula*. Portugal/Moçambique
Queiroga, J. (Real.). (2008). *Salazar, a Vida Privada*. Portugal
Rocha, L. (Real.). (2015). *Cinzento e Negro*. Portugal
Rocha, L. (Real.). (2007). *A Outra Margem*. Portugal
Rocha, L. (Real.). (2003). *A Passagem da Noite*. Portugal
Ruivo, C. (Real.). (2004). *André Valente*. Portugal
Saboga, C. (Real.). (2012). *Photo*. Portugal
Salaviza, J. (Real.). (2012). *Rafa*. Portugal
Sapinho, J. (Real.). (2005). *Diários da Bósnia*. Portugal
Sapinho, J. (Real.). (1996). *Corte de Cabelo*. Portugal
Silva, C. & Sluizer, G. (Real.). (1996). *Mortinho por Chegar a Casa*. Portugal

Tréfaut, S. (Real.). (2011). *Viagem a Portugal*. Portugal
Valente, A. (Real.). (2009). *Second Life*. Portugal
Vasconcelos, A. (Real.). (2003). *Os Imortais*. Portugal
Vieira, L. (Real.). (2007). *O Julgamento*. Portugal
Vieira, L. (Real.). (1998). *A Sombra dos Abutres*. Portugal
Villaverde, T. (Real.). (2006). *Transe*. Portugal
Villaverde, T. (Real.). (1998). *Os Mutantes*. Portugal

Apêndice 1

Entrevistas

Sandro Aguilar
Entrevista realizada a 2 de Junho de 2015 na sala de trabalho do Sandro Aguilar na Produtora O Som e a Fúria, em Lisboa.

I

Começo por perguntar que funções tens tido, para além de realizador, e se isso se mantém desde o início do teu percurso profissional.
Sim, desde a escola que nós nos habituámos a isso. Na altura em que fizemos à escola de cinema, ainda no Bairro Alto, no Conservatório, não havia ainda sequer uma área especificamente relacionada com a realização. Ela era tratada, a propósito de várias disciplinas, mas não havia uma área específica de realização. Ou seja, nós éramos sempre formados em áreas conexas à realização, mesmo que a nossa pretensão inicial fosse ser realizador, como era o meu caso. Mas havia imagem, som, montagem e produção. Havia muita rotatividade, não é, e eu acabei por fazer a área de montagem. Estando na área de montagem acabei por aperfeiçoar-me nessa área específica também, a propósito de projetos de outros realizadores, ou dos meus próprios. Porque acabei por ser sempre eu a montar também os projetos que fiz dentro da escola e a desenvolver processos nos quais montava a imagem, montava o som e escrevia... Portanto, habituámo-nos desde cedo a fazer várias coisas e eu não larguei esse hábito (risos), digamos assim. Portanto desde muito cedo comecei a trabalhar, como realizador directo, acabado de sair da escola e antes disso trabalhei como montador, também durante pouco tempo, ainda durante a escola... Eu estava a trabalhar como montador e imediatamente a seguir à escola comecei a trabalhar como montador. A fazer as duas coisas, montagem de imagem, um bocado montagem de som, a escrever os meus próprios filmes. E depois, também rapidamente, a começar a produzir filmes de outros. Sempre estive relacionado com várias funções.

Surge uma questão, sabendo que há escolas onde os professores não gostam que sejam os próprios alunos realizadores a montar os filmes ...
Sim, no Conservatório também não. Eu acabei por ganhar, conquistar esse espaço... Quer dizer, nós às vezes formalmente não éramos os montadores dos nossos filmes, porque tínhamos um colega que estava com essa função. Também cedo discutimos isso. Acho que neste momento na Escola não é muito habitual e na altura em que nós andámos lá também não era muito habitual. Mas nós criávamos (riso) as nossas próprias regras e funcionávamos em bloco e reagíamos contra isso.

Hoje montas os teus próprios filmes porque achas que é o correcto para o teu caso, para que tudo funcione como queres?
Sim, eu já disse isto muitas vezes. Eu percebo porque é que não se aconselha a que o realizador monte o seu próprio filme. Porque é muito fácil enganarmo-nos enquanto realizadores e deixarmo-nos enganar até ao fim se acabarmos o próprio filme montando-o. E a mesma coisa com a escrita. Se calhar enganamo-nos na escrita porque vamos ser realizadores daquele filme e a escrita vai assim a meio termo,... depois ao realizar também resolvemos na montagem. E as coisas podem não ser desenvolvidas até ao limite e esta é uma das razões para haver esta divisão de funções. Mas eu habituei-me muito cedo a fazer isso porque eu não encaro cada uma dessas fases como fases estanques do processo e... vou continuar a escrever enquanto estou a realizar, vou continuar a realizar enquanto estou a montar e enquanto estou a montar a imagem, estou a montar o som, continuo a tentar descobrir qual é que é a natureza específica daquele filme. Poderá ser válido para muitas pessoas... No meu caso eu não consigo fazer de outra maneira.

Já fizeste algumas referências ao som... Com que destaque o som ou a música têm sido motivo de atenção no teu percurso pessoal e profissional? Chegaste a ter formação em música?
Não, não, nunca tive formação em música. É uma das coisas que mais lamento... na minha vida, provavelmente (risos), foi não ter podido fazer isso. Porque é uma área que me interessa muito. A música e a exploração do som, nas suas várias vertentes,... as texturas sonoras. Enquanto espectador sou muito reactivo a isso e acho que é um dos elementos fundamentais de todo o meu trabalho enquanto realizador também. Que é uma certa aproximação a uma linguagem que é mais de natureza musical, ou sonora, mesmo que não explicitamente... a maneira como eu muitas vezes monto a imagem, ou como estruturo a narrativa dos filmes, é de natureza mais musical, atmosférica, do que funcionando na procura de uma linearidade narrativa, de uma consequência narrativa. Por isso eu estou muito próximo da música mesmo quando estou a montar imagem ou mesmo quando estou.... Não é música em sentido estrito do termo... Atmosferas... lidar com o tempo de uma forma abstracta, eu acho que me aproximo muito mais do som do que da imagem, que tem uma concretude de outra ordem.

Também relacionado com o som: sentes-te um profissional especializado em cinema, ou aberto a influências ou ideias de outras áreas como a televisão, a publicidade, a arte vídeo, etc.? Crês que o som tem uma abordagem específica, em cada uma destas áreas?
Em relação à primeira parte da questão, eu acho que nós estamos expostos a muita coisa de natureza audiovisual e acabamos por ser... não sei se directamente influenciados, mas afectados, ou contaminados com muitas linguagens. Algumas rejeitamos e somos afectados porque estamos a rejeitá-las, algumas adoptamos, mas estamos sempre a ser afectados por coisas que estão à nossa volta constantemente, audiovisuais. Quanto à natureza específica... do meu ponto de vista, tirando as razões de ordem técnica, saber que se está a montar para uma televisão, ... para um aparelho que se chama televisão, ou para a internet, uma coisa que é depois vista num computador, tanto ao nível da imagem como ao nível do som tem razões técnicas para ser tratado de uma determinada forma. Existem limitações do próprio meio aos quais nós devemos atender quando estamos a trabalhar para eles. Não faz sentido trabalhar com 500 pistas de som e com níveis de subtileza acústica, de reverberação, e por aí fora, se aquilo depois vai sair num rádio de pilhas como mono... Ou seja é preciso saber para que canal prioritário é que estamos a trabalhar. É claro que existem soluções técnicas para tentar acomodar o material sonoro ou visual desde o mais complexo que ele pode ter, ou da máxima fidelidade que ele possa ter, que é o master para o qual ele está a ser construído. No meu caso é quase sempre cinema, portanto é para ser visto numa sala, com um sistema de escuta adequado, com uma imagem parametrizada, portanto adequada também ... E depois existem uma série de formas técnicas para ir fazendo o *downgrade* daí até que... até chegar ao rádio de pilhas, ou à janelinha de internet, onde se espera que a parte, o osso da estrutura possa lá estar minimamente representada. Eu tenho muita dificuldade em fazer esse *downgrade* e tenho muito dificuldade em lidar com esse *downgrade*, no meu trabalho ou no meu quotidiano, porque como eu sinto que aquilo que eu faço não é de natureza narrativa, é difícil traduzir uma experiência que é formal e atmosférica totalmente, sem que estejam assegurados esses patamares mínimos. Ou seja, não sinto que seja o mesmo filme, um filme meu não é a mesma coisa visto numa sala de cinema ou visto numa televisão. Nunca é, no caso de filmes que dependem de um apuro formal específico como eu considero serem os meus filmes, há muito dessa experiência que se perde quando estamos fora da sala de cinema. Por isso tenho essa dificuldade em fazer esse *downgrade*. Agora trabalhar de uma maneira específica para cada um desses formatos, ou cada uma dessas linguagens, televisão ou por aí fora, tirando estas razões de ordem formal, que levam a ter cuidados e condições específicas eu diria que cada filme ... cada filme, ou cada objecto televisivo, ou cada publicidade obriga a um pensamento sobre o qual a linguagem ... eu pelo menos é assim que encaro, não tenho propriamente receitas que aplico indiscriminadamente nos filmes que faço ou para os filmes que vejo. Receitas de usufruto desses objectos, não tenho essas receitas e por isso acho que se deve descobrir, se deve estar disponível enquanto espectador para descobrir essas linguagens enquanto realizador, ou montador, de imagem ou de som, devem-se construir essas linguagens tendo em atenção o projecto específico que se está a fazer. E acho que nunca perder isto, porque senão acho que metade do jogo e metade do interesse em fazer isto perde-se.

Então também em termos de som cada caso é um caso.
Exacto.

Mas existirão abordagens específicas do som para ficção, ou para documentário? Ou, até, diferenças no modo de trabalho quando é curta ou quando é longa metragem ?
Quando é curta e quando é longa, não de todo. Quando é documentário depende do documentário, quando é ficção depende da ficção. É óbvio por exemplo que um filme que esteja muito ancorado nos diálogos não pode ter muito ruído por cima dos diálogos porque senão eles não se percebem. Isto é uma regra de ordem prática e empírica...ou seja, a não ser que seja o meu objectivo apagar os diálogos porque não são bons, se eu quero que eles se oiçam tenho que salvaguardar e tenho que priorizar os elementos sonoros que coloco. Montar um filme narrativo é diferente do que montar um filme não narrativo. Isso de caras. Tanto ao nível da construção sonora, como ao nível da construção visual ou dos tempos, a ordem em que as coisas aparecem. Tem outro tipo de lógica. Não há receitas! Não há receitas!

Eu reparei no *Bunker*, que a primeira linha de diálogo que se ouve ... não foi logo para mim perceptível o que a personagem dizia. Isto é de propósito?
Sim, sim. É de propósito. Ela nem sequer é legendada nas versões internacionais. Ou seja, a primeira linha de diálogo é uma mulher a falar consigo própria, quem perceber uma palavra do que ela diga ... tudo bem. Quem perceber, percebeu ; quem não percebeu, não percebeu. Não é importante. Se fosse importante tinha que estar misturado, montado e construído de outra maneira. Muitas vezes os diálogos nos meus filmes são ruído, como qualquer outra coisa. Ou seja, é importante que a cena se perceba , ou seja... a natureza da cena percebe-se independentemente de se perceber tudo o que é dito. Percebe-se que é uma mulher que está a desabafar, percebe-se que é uma mulher que não está satisfeita com o que está a fazer. E isso está na maneira como ela cospe as palavras, não está no conteúdo do que ela diz.

Em relação a *Corpo e Meio*, estarei a fazer a leitura correcta da referência às "coisas da Lena", num momento em que é queimado um lenço, teria havido um desgosto amoroso... Aqui não é importante ouvir o diálogo?
Aí é importante! Não é sempre os diálogos não são importantes. Aí é importante.

II

Quando escolhes colaboradores da área do som para trabalhar contigo, que critérios empregas? Que cargos no som e na música são para ti indispensáveis?
Eu faço um primeiro esboço quase pré-misturado do som, enquanto estou a montar a imagem. Não tenho variado muito ao longo destes anos todos. Trabalhei com três misturadores diferentes; trabalhei com dois...três...quatro directores de som; montadores de som...

E essas mudanças devem-se a quê ? São questões de disponibilidade?
Disponibilidades, na maior parte dos casos. Disponibilidades ... E depois habituo-me a trabalhar com outra pessoa e passo a trabalhar com ela. É mais por isso... Ao longo de muito tempo, não é? Já há vários anos em que trabalho ... Apesar de tudo dentro destes anos todos trabalhar sempre com dois ou três mostra que quando eu encontro alguém com quem gosto de trabalhar, fico a trabalhar com essa pessoa. Tanto a nível do som como nas outras áreas todas. Repito muitas vezes os actores, porque gosto deles e não preciso de andar à procuro de outros; repito também muitas vezes os directores de fotografia; repito também naturalmente os colaboradores directos na área do som.

E no caso particular da música costumo ver nos créditos que usas compositores afamados...
No caso particular da música, sim , uso compositores , a partir de determinada altura comecei a usar. Depois há muitas coisas que são tratamentos... texturas sonoras vagamente musicais, mas que não são propriamente... e há filmes que não têm música. Mas não tenho colaborador na área da música .

E essas texturas são de tua autoria ?
Sim, são normalmente sons processados de outras coisas, samples, coisas misturadas,...esticadas no tempo.. sim. Estes primeiros esboços, isso nunca vai para a montagem de som. Quer dizer, não vou fazer isso lá.

Na preparação ou no decurso dos projetos, tens encontrado entraves à constituição do som que idealizas?
Não. Às vezes existem problemas técnicos, em questões de captação, outras vezes o décor não permite... por exemplo, no caso do *Bunker*, eu estava tão próximo do ruído do mar que eu tenho a maior parte do som ... sujo. Muito denso. Tive que tentar limpar para não se sentir sempre um "voooo", um peso, massa sonora por trás. Mas são tantos filmes, todos eles tiveram características específicas, mas não há assim nenhum filme em que não tenha ficado no final como eu... Às vezes tenho que recorrer a outros sons que não são... mas normalmente até são sons que são captados. Outras vezes tenho que recorrer a sons de outros filmes, a outras coisas, para tentar salvaguardar uma cena.

Consideras que os profissionais do som empregam um vocabulário próprio que é por vezes incompreendido por realizadores ou outros colegas de diferentes áreas?
Acho que não, acho que não. Eu pelo menos não tenho esse problema... com os meus colaboradores de som. Porque eu também gosto de aprender tudo o que está a ser feito à minha volta.

Também já vinha a ficar com a ideia de que dominas o som: limpas, filtras,...
Sim, mas muito vou aprendendo. Não há nada com que eu esteja a lidar que não tenha vontade de aprender como é que se faz ... ou saber o suficiente para poder dialogar com quem está a trabalhar comigo. Eu gosto de trabalhar para um apuro técnico e é bom que eu perceba quais são as possibilidades, ao nível do som, da imagem... quais são as possibilidades do que eu posso fazer, para poder utilizar. Eu tenho que saber isso. É claro que quem trabalha comigo na cor, quem trabalha comigo na imagem, por exemplo, sabe muito mais sobre cor, sabe muito mais sobre a imagem. Quem trabalha comigo no som sabe muito mais sobre filtros e maneiras de saber as coisas. Eu tenho que saber o suficiente para poder comunicar com eles. E para poder fazer uma parte do trabalho. Mas por exemplo quando chega à parte de filtrar, filtrar sons, ou... esse tipo de coisas, já para mim é uma parte que eu não domino tecnicamente e quem trabalha comigo no som tem que saber muito mais do que o que eu sei. Só tenho que saber o suficiente para poder sugerir esta ou aquela solução... para poder ajudar, de certa maneira, a concretizar um objectivo que eu tenho.

Mas existirão alguns realizadores em Portugal que não têm essa proximidade ... por exemplo não terão facilidade em usar a palavra filtrar, não usarão porque não farão ideia do que é isso...?
Pois, talvez como eu estou próximo da área da pós-produção, já desde a formação... Por isso é que eu no início comecei pela ideia da escola, fui-me habituando a recolher os termos com que as coisas devem ser tratadas. Mas talvez outros realizadores... Eu suponho que muita da nova geração – nova geração ... geração que já não é nova! geração que se formou a partir da minha – por força das circunstâncias já teve que lidar com isso o suficiente para poder ter uma ideia... pelo menos para saber sobre o que é que se está a falar e quais é que são os problemas para poder fazer isso. Talvez não todos. Mas também não conheço todos os realizadores (risos)... Sobretudo nessa fase, que é uma fase que acontece muito à porta fechada e portanto não é público saber o que é que eles sabem, o que é que não sabem.

Eu falei com dois profissionais do som que dizem que se esforçam em não complicar a sua linguagem quando estão junto dos realizadores,... Portanto em vez de dizerem filtrar nos 1000 Hz ou simplesmente filtrar, equalizar, dizem vamos retirar aqui um bocadinho; ou tentam exemplificar sonoramente as diferenças... Dá ideia então que há realizadores, porventura mais velhos(?), não sei, com quem não se pode falar de maneira mais técnica.
Sim. Sim, também é mais económico não é? Às vezes depende da fase em que se está a trabalhar. Às vezes interfere no que se está à procura. Não interessa saber se se está a filtrar 1000Hz ou o que é que se está a fazer, ou se se está a equalizar, quando o realizador naquele momento tem que estar atento é ao resultado. A maneira de lá chegar só o vai distrair, só o vai por a equacionar formas técnicas de chegar a um objectivo. E ele naquela fase tem que ter os ouvidos limpos, a cabeça limpa, para ouvir como se fosse espectador, o primeiro espectador do seu próprio filme. Por isso é normal também que os próprios técnicos poupem os realizadores a determinadas...miudezas (risos) do lado técnico. Nessa altura não deve ser o centro da atenção do realizador. Excepto quando ele tenha algum problema técnico para resolver, ou

queira resolver ...ou queria saber essa questão técnica, isso não é o motivo do discurso, da conversa entre os dois, quando se está a misturar, ou quando se está...

Peço-te que tenhas em mente não só o teu trabalho mas também o de outros realizadores portugueses, para responder a esta questão. Havendo condições financeiras para tal consideras muito pertinente a existência de um profissional do som em quem se delegue a monotorização alargada de todas as soluções relacionadas com o som? Portanto , uma espécie de supervisor do som, que acompanha desde o som directo até à pós-produção...
Isso é ficção científica, cá em Portugal (risos). Podia ser útil, mas isso deveria acontecer em quase todas as áreas. Devíamos ter directores de arte, devíamos ter isto e devíamos ter aquilo, ... Eu vou-te dizer que isso não acontece apenas do ponto de vista de orçamento, no meu caso também não vai acontecer, porque o processo de trabalho... eu quero que ele seja o mais ligeiro possível, quero aproveitar a ligeireza que consigo ter do ponto de vista técnico para poder executar aquilo que quero. Coisa que não me acontecia dantes... Quando eu estava a trabalhar em 35 eu tinha que ter uma equipa e havia o peso técnico que obrigava a teres uma estrutura de equipa. Agora como ele não está obrigado a isso... Eu gosto sobretudo de trabalhar com poucas pessoas, multifacetadas, para que todas as opções de realização possam ser agilmente executadas. Não falo dos outros realizadores, não sei se precisam ou não. Eu, no meu caso, como vou tendo uma ideia... vou clarificando a minha ideia acerca do que é que quero. Por exemplo, eu normalmente estou a ouvir o som que está a ser captado, quando estou a realizar. É importante para mim ter uma monição do som que está a ser gravado. Aproximada, como é óbvio, não é? Ou de headphones ou assim. E vou estar atento sempre ao ambiente que está à minha volta e perceber que coisas eu acho que devem ser captadas porque depois me vão ser úteis na montagem. Na montagem de som. Por isso eu vou fazendo essa supervisão.

Mas já deste por ti a pensar que algum filme de outros realizadores poderia ter funcionado melhor ao nível sonoro, se existisse uma equipa maior focada no som?
Eu não penso que tenha a ver com o número de pessoas... Não é muito realista pensar que os americanos trabalham com equipas e chefes de equipas em cada área, desde a *bruitage* até à dobragem, até à sincronização ... Tudo isso são equipas a trabalhar. Nós aqui temos (risos) um gajo a fazer isso tudo! Ou dois! Portanto não vale a pena pensar nisso. É óbvio que há mais valias e há especialização e as pessoas aprendem rotinas próprias, são capazes de executar de forma mais rápida. São capazes de ter mais espaço para ter ideias específicas que não nos passariam pela cabeça, porque não estamos especificamente a lidar com uma parte muito particular do som. Mas essa não é a nossa realidade, por isso... Existem é bons e maus técnicos. Bons e maus misturadores, bons e maus montadores. De som. E isso depois reflete-se.... Bons e maus no sentido de mais ou menos atentos ao som. Do ponto de vista da realização existem também realizadores mais ou menos atentos ao som, também. E depois a seguir a isso é uma questão de gosto. Às vezes,... grande parte das questões que se me surgem nos filmes do ponto de vista de som, nos dias que correm, mais do que técnicas, são de estética sonora. Que são muito, muito importantes no resultado final de um filme. São opções que se tomam no ponto de vista de estética de som, são muito, muito importantes.

E ligado à estética do sonoro, reconheces que algum realizador ou algum profissional do som te terá marcado de forma particular quer seja pela respectiva filmografia quer seja pelo modo como fala acerca do respectivo trabalho?
Do som? ...aaaaaa. Do som ... Talvez o Lynch... O Lynch. Talvez... A colaboração entre o Walter Murch e o Coppola. E todos os depoimentos do Walter Murch sobre o trabalho com o Coppola. São quase...quase coisas escolares, que deviam ser coisas de escola nos tempos que correm.

Mas voltando um pouco atrás, o Walter Murch tem por vezes um papel que não existe em Portugal, supervisiona, faz o...
Faz tudo. Faz a parte da montagem, faz a parte... Quer dizer, é mais ou menos o que eu faço. Com as devidas distâncias! (gargalhada) Eu ponho-me mais ou menos nesse lugar, de perceber que há uma parte fundamental do filme que é decidida nessa fase... que passa pela maneira como o som se está articular com a imagem, como umas imagens se estão a articular com as outras... E por isso, quando eu tenho essas coisas nas minhas mãos, é porque eu quero ter o gosto de fazer esse trabalho. Dessa maneira. Coisa que se eu dividisse, delegasse nos outros não iria acontecer da mesma forma, não seria tão compensador para mim, enquanto técnico. O resultado podia ser melhor no fim, ou podia ser pior, isso é discutível. Seria certamente

diferente, mas do ponto de vista pessoal eu tenho dificuldade em delegar uma coisa que eu acho interessante de fazer.

Consideras que esse teu trabalho se situa ao nível de uma procura de novos modos de fazer relacionar som e imagem? Tentas encontrar soluções originais no uso do som para cinema, nos tempos actuais?
Sim, eu tento que não seja muito conformista. Tento não aplicar muitas regras pré-estabelecidas de como devem ser as coisas, nos projectos que tenho em mãos. Tanto como montador como ... como realizador. Sobretudo como realizador, como é óbvio, tenho mais liberdade para tomar esse tipo de opções, sozinho. Não estou a descobrir linguagens novas, quero dizer, há muito pouca coisa para se descobrir, hoje em dia. Mas tento não fazer como normalmente é feito. Não cabe a mim depois julgar se são linguagens novas, se são opções muto ousadas ou não. Para mim não são, para mim são-me naturais! Por vezes tirar o directo já é arrojado para muita gente. Ou ... substituir o som que se deveria ouvir numa determinada cena por som que vem de outra.

Sentes que o espectador é tido em conta de forma distinta conforme estejamos na presença de um "filme comercial" ou "de autor", quanto às soluções sonoras procuradas?
Eu acho que é um erro trabalhar para um espectador virtual.... em geral. Mas não recuso a ideia de que, enquanto realizador ou enquanto montador, nós temos que o imaginar. Temos que imaginar o espectador médio do nosso cinema. E dependendo do tipo de filme que estamos a fazer, se for mais comunicativo, menos comunicativo, temos que zelar por que ele siga as opções que nós estamos fazer e que compreenda o que nós estamos a fazer. Mas obviamente depende da linguagem pela qual optamos. E é óbvio que se estamos a fazer um filme comercial é bom que ele comunique e de forma muito imediata (risos) com o espectador porque senão vai desistir muito rapidamente ou nem sequer vai chegar lá. Nem sequer vai chegar a experimentar. Agora, se não temos essa obrigatoriedade podemos ser mais livres. Eu tenho optado pela segunda. Mas estou farto de ver realizadores que optam pela primeira mas não o conseguem fazer como deve ser (risos). Ou seja, realizadores a julgar que estão a trabalhar para um cinema comercial, não conseguem comercializar coisa nenhuma.

Lembrando filmes teus, conseguirias exemplificar com alguns momentos nos quais te pareça que o som aporta uma especial relevância como elemento determinante para o modo como o espectador recebe o filme?
Momentos particulares não. Eu acho que é quase tudo aquilo que eu faço. Sem o som teria uma natureza completamente diferente. Quase todos os filmes que eu fiz se o som não tivesse... Lá está, tem a ver com isso! Tem a ver com uma estética sonora que tem que ser compatível com a estética visual, com a proposta do filme, conceptual do filme. E eu tento que as coisas estejam tão próximas uma da outra que não imagino, não imagino outro som por cima daquelas imagens, ou noutra ordem... Aquilo no final é uma estrutura sonora tão orgânica, para mim, que eu consigo cantar tudo exactamente como é que vai acontecer, eu consigo ouvir coisas que estão em segundo ou em terceiro nível. Que eu sei que ninguém vai ouvir mas a mim fazem-me falta... Mas não há assim nada que eu possa destacar. É óbvio que há cenas mais funcionais do que outras, essas não gosto assim tanto. Quem trabalhava comigo no som normalmente falava-me muito... por exemplo o Miguel quando trabalhava comigo no som, ou mesmo agora o Tiago, quando estávamos na mistura, que são transições, formas como são feitas as transições de umas cenas para as outras. Que às vezes se prolongam de uma cena quase até ao final da cena seguinte. Dão assim uma sensação de temporalidade no filme, que é uma coisa que eu persigo sempre. Nesse sentido eu dizia que os meus filmes são musicais não só na estrutura sonora, mas também visual ou narrativa. Tenho tendência a montar como se fossem sopros, inspirações e expirações que se vão alongando. E por isso as transições de cena, ou as transições de ... capítulo, digamos assim, são coisas que para mim têm que funcionar muito bem, do ponto de vista musical. E é onde muitas das coisas que estavam no centro do filme vão confluir. É naquilo que faz uma cena transitar para a outra. Do ponto de vista sonoro e do ponto de vista narrativo. O que é que faz transitar uma coisa para a outra. Por isso as transições quase sempre entre cenas são coisas que eu gosto de revisitar quando estou a ver os meus filmes.

E consideras-te tu o autor de todas as possibilidades sonoras que existem nos teus filmes, ou o misturador, o montador, também sugerem soluções específicas?
As transições... por isso é que eu falo especificamente do caso das transições. As transições são tão idiossincráticas normalmente e são decididas tão cedo no processo, que quando eu chego à mistura eu já só quero reencontrar... Nessa fase a música já está definida, a música dessa transição. A ambiência sonora e o fluxo sonoro dessa transição já está definida. Eu depois tenho, obviamente, opiniões, ajudas... acabar um bocadinho mais cedo, um bocadinho mais... A decisão de o que é que aparece nessa transição vem tomada de trás, da montagem. Às vezes na mistura é tentar reencontrar aquilo que eu gostava naquela transição. Por exemplo era muito frequente... Era onde eu perdia mais tempo nas misturas, dantes. Agora não faço isso. Agora levo as coisas e elas mais ou menos migram para os outros sistemas. Mas dantes uma das coisas que se fazia... os misturadores, uma das coisas que faziam era... era como se aprendia na escola! Nós podemos fazer os níveis que quisermos, mas depois vai tudo em bruto para a mistura, tudo a níveis zero e reconstrói-se a estrutura toda. Agora, quando se sai de uma montagem de imagem, ou de uma montagem de som com 35 bandas de som, mais os estéreos e mais não sei o quê... com esses sons, com essas transições, esses fades, esses dissolves entre sons já definidos de repente chegar lá e está tudo a níveis zero, as transições estão todas desfeitas... só reconstruir isso era onde eu ocupava a maior parte do meu trabalho. Porque eu sabia o que é eu queria ouvir no fim! É parecido com o que eu já tinha feito (risos). Agora não! Agora a ideia será melhorar aquilo que eu já trago feito de trás. Às vezes acrescentar, ou às vezes... quando mudamos a monição, não é, estávamos habituados a ouvir em estéreo, depois quando passo para o estúdio ouço o som três vezes melhor do que ouvia aqui. E, portanto, há coisas que eu não quero ouvir, há coisas que eu percebo que estão lá e que quero trazer a primeiro plano também. Portanto há descobertas do som com que nós andávamos a lidar que se fazem só pela migração, só por passarmos de uma escuta para a outra. E portanto aí a esse nível depois há trabalho. E eu uma das coisas que tenho feito é... como eu tenho essa estrutura já definida, depois o trabalho que eu faço com o misturador é uma mistura entre montagem de som suplementar – porque de repente sinto falta, numa cena, de ter um som por oposição a uma outra cena; ou porque quero acentuar uma coisa, ou quero limpar uma coisa que não tive paciência para limpar enquanto estava a montar; ou quero procurar, quero dizer... Há depois opções que têm mais a ver com montagem de som que eu levo, porque justamente muito do trabalho de mistura já vai... desenhado, pelo menos.. Depois falta as filtragens, falta toda essa parte técnica que é muito importante. Mas como já vai definido o desenho de som, eu depois quero continuar a montar e a desenhar som, agora com a escuta como deve ser . O ideal seria estar a montar o som com aquela escuta, coisa que também já consegui quase fazer,.. com o misturador com quem estou a trabalhar agora. Às vezes, é isso, como já ia muito trabalho feito nós depois continuávamos a montar, a montar som com a escuta certa. Já planificado para cada monitor.

Para ti "escuta certa" é o quê , é 5.1 ?
Depende do filme, mas normalmente é 5.1. E não é só isso, é a qualidade da própria escuta, do monitor, a qualidade.

Pelo conjunto de filmes teus que conheço parece-me que valorizas muito o som *off*, não é? *Off* no sentido de sons que estão fora de campo. Que valor atribuis a estes sons, que podiam não estar presentes, já que as suas fontes não estão visíveis? Porquê tantas vezes recorres a eles?
Pois, justamente... Há vários dos meus filmes que têm, ou pelo menos eu tento que tenham, um sabor de ... desligado do tempo presente. Em vários filmes, há cenas que adquirem um carácter onírico, ou de recordação, ou de fora da realidade, ligeiramente deslocado da realidade... E por isso eu tento transmitir isso através de uma experiência perceptiva disfuncional, ou seja, desligando a imagem do som que lhe deveria corresponder. Porque se eu tenho a imagem e som síncrono... e acontece muita vez eu ter a imagem e som síncrono, só que eu normalmente adiciono-lhe, nesses casos, uma ou outra textura de som que não parece vir de lado nenhum. Outras vezes o sincronismo não é possível porque eu estou a ouvir sons que são tão baixos que não se deveriam ouvir, naquela escala... e, portanto, estou a trabalhar com os níveis quase de forma expressionista para chegar a detalhes que interessam e que conferem à cena essas características, que é desligados um bocado da realidade. Como muitas vezes o assunto dos filmes tem a ver com zonas de transição, dessa ordem, da materialidade para a imaterialidade, ou do sonho para... Como tem muito a ver com essas zonas de transição, o som

também faz isso. E a relação entre o som e a imagem também está sempre a fazer isso. Sempre ligeiramente deslocado. Ou seja, há o efeito de contágio de umas cenas relativamente às outras, muitas vezes. Interrupções bruscas de umas cenas em relação às outras, ou momentos dentro de uma cena... em que eu gosto de sentir o corte, dentro de uma cena. Um corte acentuado pelo som... Na maior parte das vezes tem a ver com isto, com o facto de o assunto do próprio filme ter esse carácter de suspensão de realidade. De uma maneira ou de outra suspende-se a realidade e então podem-se trabalhar os sons e as imagens de uma forma mais mental.

Muitas recordações que tenho desses sons *off*, nos teus filmes, são realmente de sons que parecem estar fora de campo: uma doutora que atende um telefone, por exemplo, ...se a câmara rodasse apanharia esse actor. Outras vezes parecem ser sons de outros tempos – passado , futuro – da mesma história. Conseguirias exemplificar com um momento em que podemos afirmar que foi colocado um som "não diegético", quer dizer, que não é daquele espaço, daquela história em tempo algum?
Existem... existem coisas...sei lá, por exemplo tenho cenas n' *A Zona*. Há uma cena, por exemplo num percurso de carro em que não se ouve o carro andar, ouve-se o som de um tubo de escape de carro parado. E depois mais tarde, no final dessa cena, vai-se ver um carro parado. Durante o percurso todo o que se ouve é o som de um tubo de escape de um carro (risos) parado. Mas o carro está a andar! Ou seja, é como se tudo o que está para trás, fosse... estivesse já ... quer dizer, já estivesse contaminado pelo ponto final dessa cena. Pelo ponto de chegada. Ou seja, é mais importante o sítio onde se chegou, nessa cena, do que o percurso até lá chegar. Ou seja, o som já lá está e a imagem só tem que levar-nos até àquele ponto presente. Mas ... há montes deles assim. Há montes deles assim.

A dada altura no *A Zona*, a personagem é salva do mar e há risos fora de campo, indiferentes a esse salvamento... Isso é pensado como algo coincidente no tempo, são os outros amigos que estão ali, a rir?
Sim. Aí é mais ou menos síncrono, sim. Aí é mais ou menos síncrono. Eles estão meio bêbedos, andam de um lado para o outro numa praia e não estão necessariamente com atenção... estão lá cada um para seu lado, a rir, sabe-se lá de quê e não se apercebem do que se está a passar. E por isso é normal que isso aconteça. Há um efeito de choque entre uma coisa e outra, muitas vezes, não é? Mas aí nesse caso... nessa cena, por exemplo, é quase um caso de directo. Poderia ser de directo.

Não foi pensado escolherem-se esses sons para obter esse choque ?
Obviamente que quando se está a montar pode-se pôr ou tirar. Decide-se manter e, portanto, utiliza-se isso.

Poderias indicar quais são as principais resultados que certas ferramentas ou certos procedimentos que os profissionais do som usam permitem alcançar?
Não sei... acho que a escolha dos microfones com que se capta, por exemplo, tem um efeito no tipo de som que se vai ter. Há microfones melhores para gravar voz do que outros, há microfones melhores para gravar ambientes do que outros... Há microfones que gravam os ambientes igualmente bem mas de maneira diferente... Na captação existe certamente uma diferença gigante... Depois na pós-produção, as ferramentas ... a maior parte delas são de ordem técnica. Eu utilizo muito a reverberação, por exemplo. Ou pitch shifts, ou esticar o som... E quanto melhor for o software a fazer isso melhor. Mas, quero dizer, tenho trabalhado com vários softwares, há várias ferramentas diferentes para fazer isso, não sei precisar exactamente o nome. Não há assim nada a que eu recorra assim sempre, mas os *reverbs* obviamente sim....

E os *reverbs* são usados por ti com que intenção ? Para recriar aquele espaço específico...?
Não. Às vezes não. Eu às vezes faço reverbs monstruosos, de um som que .... quando eu não quero ouvir em concreto o que é que produz aquele som... Por exemplo, eu uso muitas vezes silvos, de metal e eu não quero ouvir o metal, eu quero ouvir só o silvo que o metal faz. E uso o reverb para tornar aquele som completamente abstracto. Ou seja se eu depois esticar o som no tempo e se lhe puser reverb e se o baixar no nível eles são silvos que podem ser de um carro que pode estar a passar não sei onde, ou de... Ou do vento a entrar por uma janela, ou o que

seja. Eu sei que é metal e que se eu deixasse o som puro ... ele ficava metal (risos). Mas não é a parte do metal que me interessa.

Tomei nota que no *Bunker* há uma espécie de "apito", metálico, quando ela está na cadeira e há o fogo ...
Isso há em vários, desde o meu primeiro. Sim aí existe um sonzinho metálico. Isso aí é uma torneira, a ser rodada. Só que ali é para parecer o som a passar por uma daquelas roulottes, um espanta espíritos que está lá... qualquer coisa que está a ranger e está a fazer um sonzito de que eu gosto, pronto.

A minha impressão foi de que ali era um dos sons não diegéticos de que falava há pouco... som que não é mesmo dali, como a música...
Exacto, mas ali parece... O que eu sinto muitas vezes e que faço muitas vezes é que... há sons que não se ouviriam ali, estando ali, mas não parecem completamente fora dali.

Eu para esse exemplo não associei a som de torneira...
Não, não, não! Torneira não é! Está feito para não parecer uma torneira. Está feito para não parecer nenhuma das coisas que se vê. Mas ao mesmo tempo está feito para, no conjunto dos outros sons, poder ser dali, mas ser um coisa indeterminada, que nós não sabemos de onde é que vem. Ou seja, não ter um referente visual imediato, que eu isso é algo que raramente gosto. Eu mesmo nos passos gosto de os montar mais ou menos dessíncronos... porque se eu estou a ver o passo a acontecer enquanto estou a ver a imagem, ponho-me ... eu até tenho um quase piada com o meu montador, o montador de som com quem costumo trabalhar, que é ... nunca estar a contar passos. Quando está contar os passos ... (risos) , quer dizer , depois olhamos para aquela cena e só vemos se o passo está a bater ou não no sítio. Enquanto que se nós dessincronizarmos logo à partida aquilo são passos e não interessa saber se eles estão certos ou não. Está certo às vezes. Mesmo nós a andar, por vezes produz som, outras vezes não produz som. Às vezes estamos a prestar atenção, outras vezes não estamos a prestar atenção. E eu prefiro assim coisas dessas, prefiro... Por exemplo no *Bunker*, a cena toda do percurso pela floresta, está todo completamente dessíncrona . É um só som de passos metido por ali abaixo, às vezes está certo e às vezes está mal! E nem sequer me dou ao trabalho de pôr certo sempre. Porque senão é como se eu estivesse a contar os passos. E a ajustar os passos à imagem.

Mas isso joga bem com tua estética geral não é ?
Sim, claro!

Mas se calhar noutros realizadores pode ser importante essa contagem exacta dos passos, a sincronizar absolutamente...?
Claro! Eu acho que o que acontece muitas vezes como perversão disto é que quem se dá ao trabalho de pôr os passos todos no sítio depois quer que se oiçam (risos)... E às vezes o som dos passos não tem nada a ver com a cena. É uma questão técnica. Que alguém que esteve a trabalhar para a concretizar quer que se oiça no fim. Não quer depois que não se oiça. Isso às vezes são vícios da própria manufactura, não é... E eu por exemplo quando sei que os passos não são muito importantes prefiro mantê-los lá, dessíncronos.... também não os posso tirar! Não posso abdicar deles muitas vezes. Gosto que eles estejam. Uma vezes estão certos outras vezes estão mal! Porque as pessoas assumem "ah, isso são os passos" . É passos, não interessa. É o som que as pessoas fazem quando estão a andar. Vamos ouvir as outras coisas. Enquanto se estiver tudo certo, trrc trrc trrrc ... pode ser um vício de profissão, tendo a ver se está tudo no sítio. Sempre que há um elemento rítmico na imagem normalmente eu gosto de traficar isso. Não deixar as coisas bater onde é suposto. Às vezes estão certas, outras vezes não estão.

Crês que existiram desenvolvimentos tecnológicos que mudaram significativamente as potencialidades do som no cinema, ao longo do tempo?
Tecnologicamente é diferente e há mais possibilidades e é mais... fácil. É mais fácil desde mais cedo chegar a .... Não acho que hoje em dia se esteja a fazer som de forma mais complexa do que o se fazia quando... quando o som era mais primitivo. A nível da concepção de som. Justamente porque se calhar há um efeito de distância que havia dantes, pelo próprio processo de trabalho... eu por exemplo trabalhei em Moviola e eu não podia ouvir mais do que quatro bandas, quatro pistas de cada vez, em magnético. E estavam já todas coladas e não sei o quê. Portanto, às vezes o som já estava (risos) e já tinha que ser repicado outra vez e por aí fora! E

é normal que muito do trabalho quando só se estão a ouvir quatro bandas – coisa que parece impensável hoje em dia, estar a construir sons complexos mas a partir de somas de 4 pistas – nós temos que estar sempre a imaginar: temos que estar a ouvir os ambientes sem ouvir os directos, ouvir os directos só com um dos ambientes, ouvir o ambiente só com música, ouvir o ambiente, a música e um dos directos,... Estamos sempre a fazer subtracções ao total. Nós na prática só ouvíamos o filme no seu conjunto quando estávamos a misturar. Portanto, isto tem limitações mas também permite trabalhar de forma... com outro tipo de complexidade, com outro tipo de distância de conceptualização do que se está a construir a nível de som. E hoje em dia tudo, quer dizer, a maior parte dos programas de edição, tanto de imagem como de som, não têm limitações à escuta. Já simulam os *reverbs*, já simulam todas as pistas a tocar ao mesmo tempo, já simulam inclusivamente a planificação na sala de cada um dos sons... as panorâmicas já se podem fazer, já se podem ouvir no sítio certo... Ou seja, numa sala que já tenha uma boa escuta, não deve haver uma grande diferença entre o som que se ouve na sala e o som que se está a ouvir enquanto se está a construir o som. Isso tem um lado positivo para quem tem a disciplina e quem procura soluções para o que está a fazer. Se não for o caso, pode haver só uma tendência acumulativa – tal como acontece com os efeitos de imagem, efeitos visuais – os efeitos sonoros são da mesma ordem. Pode haver só uma experiência acumulativa de sons e de efeitos e não sei quê, confundindo-se isto com complexidade.

Portanto podemos dizer que há processo mais fáceis, mas que não quer dizer que sejam melhores?
Existem processos mais fáceis que são mais complexos. Existem processos mais difíceis, ou seja, mais imediatamente relacionados com o resultado final, mas que não produzem uma coisa mais complexa por isso. Portanto, depende um bocadinho dos filmes. Tecnicamente, há evoluções a que eu assisti... Por exemplo, a última das evoluções é uma coisa que não me diz absolutamente nada, que é o *Dolby Atmos*, ou lá o que é que é ter ... já nem sei quantas pistas, quantos monitores é que estão numa sala... 64 ou o que é que é. São dezenas e dezenas, não tenho utilidade nenhuma para isso. Não tenho nenhuma vontade de trabalhar para esse dispositivo sequer. Acho que as 5 já são...quer dizer os 6 canais já são mais do que suficientes para produzir uma experiência imersiva, sem ser distrativa. Acho que 64 canais só serve... para distrair, para ver setas do gladiador a vir de trás de ti (risos) ... E isso por exemplo uma evolução à qual eu assisti. A passagem do óptico, por exemplo, para o som do Dolby. Portanto, do óptico , que era o que estava agarrado às cópias, que tinha uma textura diferente, sobretudo existia uma enorme diferença entre o óptico de 16 e o óptico de 35... que é bonito. Era bonito esse efeito do som. O Dolby, que entretanto agora já não precisamos também... aquilo é *clean*, agora. As saídas são directas não precisam de passar por nenhum compressor – são *uncompressed*. Mas quer dizer, na parte que mais me interessa , que tem a ver com a concepção do som, não há nada que tenha evoluído assim muito , muito , muito. De certa maneira também posso estar a ficar velho, nesse sentido, porque estou com tendência para regredir a coisas mais primitivas do que propriamente ir atrás de cada uma das evoluções... técnicas. De software, tecnológicas, ou o que seja.

Achas que Portugal tem e sempre teve as mesmas condições para trabalhar o som para cinema que outros países de referência?
Não, não, de todo. De todo. Não temos... quer dizer, temos feito excelentes coisas com o material que temos... agora está um pouco mais nivelado. Nós agora não devemos propriamente nada a ninguém, do ponto de vista técnico, a nível do resultado final. Isto desde, desde há seguramente dez anos, pelo menos. Não há nada que ... mais até! O Branko, por exemplo, foi importantíssimo, o Branko Neskov, para esse efeito de nivelamento técnico. Através da sala da mistura, através da implementação de uma série de rotinas, através da formação de determinadas pessoas, quase todas trabalharam com o Branko, antes de trabalharem depois por si próprias. Mas para aí há dez , quinze anos que nós , do ponto de vista técnico do som, não devemos nada a ninguém...não é um problema, o som.

Reconheces que há outras individualidades, para além do Branko Neskov , que contribuíram para nos colocar num patamar superior ?
Depois existem... realizadores e existem montadores de som e existem outros misturadores que acompanharam depois. Quer dizer, tecnologicamente não é muito diferente aquilo que nós fazemos cá... Só o estúdio... Nós temos dois estúdios fundamentais, aqui, para misturar para sala. Há um que está perfeitamente ao nível do que existe lá fora e há outro que está a um

nível aceitável, para produzir para sala. E para o volume de produção que nós temos isso parece justo. Mas nós também temos trabalhado em estúdios lá fora e alguns são melhores, do ponto de vista de imagem, do ponto de vista de escuta, ou não sei quê , mas para o resultado final aquilo que nós vamos tendo tem servido para chegar a resultados muito equivalentes.

Esse dois de que falas, é "cá" em Lisboa ou cá em Portugal?
Eu só conheço cá em Lisboa. Desconheço se há mais estúdios de mistura, acho que só existem cá. Depois existem os das escolas, da Católica, lá do norte, mas são estúdios mais pequeninos. Cá em Lisboa existem dois, dois estúdios de mistura, de referência.

Como recomendarias que fosse feita a formação de quem começasse agora "do zero" um processo de evolução que almejasse chegar a um cargo no som, cumprido com competência?
Tem que estudar! Tem que estudar coisas que têm a ver com as componentes técnicas dos som. Alguma coisa tem que estudar, não é? Tem que conhecer microfones e ser sensível às diferenças entre eles. Tem que conhecer... Eu pelo menos, os montadores de som... os directores de som com os quais gosto mais de trabalhar, são pessoas que têm estado a lidar com a pós-produção. E acho que quanto mais completo for o espectro de trabalho dessas pessoas que trabalham no som, melhor serão em cada uma das áreas. Ou seja , uma pessoa que faça som directo, um engenheiro de som que faça som directo, que já tenha misturado, normalmente faz uma opção mais criteriosa do que um que ainda não o fez. Criteriosa quero eu dizer... do ponto de vista técnico não vai deixar passar uma coisa que está mal porque sabe que vai ter que a corrigir mais tarde, e com prejuízo. Portanto vai tentar captar bem. E depois vai tentar captar em quantidade... e para mim, por exemplo, que uso muito o som que é gravado fora da lógica do directo...um director de som que faça captação de ambientes, de sons sós que imagina que podem ser úteis, por mais improvável que seja às vezes. E aí esse tipo de imaginação, num director de som, só existe em casos de directores – eu pelo menos só tenho assistido em casos de directores – que tenham passado pelas outras fases. Quer pela montagem de som, quer pela mistura. É obrigatório passar por cada uma dessas fases para se poder trabalhar a sério, acho eu, em som. Mas aí a migração é ... acontece nos dois sentidos. Porque eu já tive misturadores, pessoas da pós-produção que depois começaram a captar e já lidei com pessoas que começaram a captar e depois quiseram acompanhar o processo até à pós-produção. E aprender até à pós-produção. Existem duas figuras mais ou menos seminais dessa capacidade de abranger todas essas áreas – depois foram sucedidas por pessoal mais novo – uma é o Vasco Pimentel, como é óbvio, o Joaquim Leitão, são pessoas que do ponto de vista técnico dominam...
Pinto...
Pinto! Pinto, desculpa... Joaquim Leitão ... (risos), isso é outra loiça. Joaquim Pinto, obviamente, e o Vasco são duas figuras incontornáveis do ponto de vista técnico ... e do ponto de vista dessa abrangência, de perceber o processo do início até ao fim. E que eu iria mais longe, no caso desses dois, não tem só a ver com a área <u>especifica</u> do som, porque raramente é... Quando se está a montar, quando se está a misturar, nós temos que atender não ao som, mas ao filme, no seu conjunto. Porque é isso que está a funcionar ali. Ou não. É o filme no seu conjunto, não é o som que vai funcionar se o filme não estiver a funcionar. Portanto são soluções encontradas <u>para</u> o filme. Portanto são pessoas que percebem não só de som e do que estão a fazer a nível de som, como de cinema, em sentido geral. E depois foram sucedidas por outras, não é? Há outras pessoas depois que fazem mais ou menos o mesmo percurso e vão desde a captação até à pós-produção.

Mas o percurso de formação ideal achas que passa por frequentar uma licenciatura, acompanhar o trabalho ou ser assistente de alguém, ser autodidacta,.... ?
Eu acho que há muitas maneiras de se chegar lá. Eu nem conheço sequer o trajecto de cada uma destas pessoas. Nem do Miguel Martins , nem do Tiago Matos, com quem tenho trabalhado também, esses dois. Acho que são dois sucedâneos dessa filosofia. Embora o Tiago por exemplo nunca tenha captado muito, nem o Miguel Martins, mas são pessoas que vêm de áreas diferentes. O Miguel trabalhou muito em televisão, começou na rádio e depois trabalhou muito em televisão. Depois começou a desenvolver uma estética sonora trabalhando com realizadores e em montagem de som para filme e por aí fora .... Entretanto apurou toda essa linguagem, de compreensão. Ele faz a montagem de som, faz a mistura, portanto trabalha intimamente com o realizador... E o Tiago a mesma coisa. A Elsa a mesma coisa... São vários, depois a partir daí, há muitos , nem vou estar a nomear pois posso-me estar a esquecer. Mas acho que existem

essas duas figuras. Claro que é importante conhecer do ponto de vista técnico as coisas. Isso depois tem influência na nossa capacidade de julgamento e na nossa capacidade de ser criativamente interventivo sobre elas. Agora, se se andou numa escola, se se viu no youtube ... Isto não se aprende do nada! Nem se aprende só a trabalhar em casa, acho eu. Tem que se ter alguma escola, tem que se ter alguma formação, tem que se ler... Tem que se fazer alguma coisa ! (risos) ... ou ver muita coisa no youtube, sei lá. Pode haver muitos processos para chegar lá

Houve uma questão que se me colocou quando vi as tuas curtas, especialmente, que tem a ver com a utilização de um estéreo mais óbvio, ou mais fechado, ou até mono. Numa delas era notório que em interiores era mono, em exteriores era estéreo. Isto é uma decisão estética tua ou tem a ver com quem captou, quem trabalhou em determinados projectos, se teve cuidado em captar em estéreo
Normalmente as pessoas com quem tenho trabalhado vão assegurando sempre um número adequado de ambientes. Senão eu depois coloco-os lá. Nunca será por uma razão técnica que uma cena é mais mono do que outra. Isso é uma decisão muitas vezes de mistura e têm efeitos específicos que só se podem diagnosticar em sala mesmo. Tanto do mono para o *stereo* como do *stereo* para o *surround*, toda essa migração de sons é um dos trabalhos fundamentais que vou fazendo na mistura. Às vezes subtilezas entre coisas deste género. Por exemplo, uma cena que começa em mono e depois abra até stereo, às vezes num corte em que passa de mono para *stereo* e isso produz um efeito perceptivo que é importante e que está a ser decidido na mistura. De acordo com a monição que se está a ter ali. Por muito que já esteja feito, este trabalho tem ser feito em sala e para se ouvir em sala. Pois há muitas coisas desse género que não migram para os outros suportes, outros meios de difusão.

E isso decides em função da musicalidade do todo? Simbologia?...
Às vezes são questões narrativas, às vezes são sensações ... mais de opressão e depois de abertura... por exemplo numa passagem de um exterior para um interior, uma mudança que se quer brusca de uma cena para outra. Às vezes existem elementos de continuidade, às vezes existem cenas, por exemplo, onde o som já vem detrás e depois o que acontece é que ele modifica a sua amplitude quando passa para... Isso acontece muitas vezes quado estamos num interior, estamos a ouvir um ambiente, que é do exterior, muito longínquo e que está só a produzir um "rame rame", algo que está ali por trás. Quando passamos finalmente para o exterior percebemos que "rame rame" era aquele que estava ali e abrimos para o exterior de forma mais evidente, mais dramaticamente eficaz.

Trazia uma questão de que começo a desconfiar, pois tendia a parecer-me que pretendes um som documental, descrever documentalmente aquele sítio que surge nas imagens. Creio que isso acontecerá por exemplo no *Dive*, *Approach and Exit*.... Mas já mencionaste que por vezes recorres a sons de outros filmes, se calhar pode não ser assim. Ou é mesmo isso, procuras documentar sonoramente esses sítios ?
Sim, porque eu acho que a maior parte das ideias que eu tenho de som vêm da matéria prima que eu tenho nas mãos. Não vêm de concepções *a priori* que eu tenho, ou de concepções que eu desenvolva *a posteriori* do material. Por isso, por exemplo, eu nunca delego, nem sequer delego a parte de preparação de material, de classificação do material em ninguém. Ou seja, estou a ouvir o som, estou a ouvir os directos e às vezes há um som muito particular que está numa take que eu não vou escolher, mas que aquele som é interessante e que me vai dar ideias de imagem para outras coisas. E, portanto, conhecer o som que se produz na rodagem para mim é fundamental. Depois acrescento a esse som outros, que têm outra natureza. Mas de onde vêm as verdadeiras ideias de som é dos directos ou dos ambientes que são captados na rodagem. Portanto eu não tenho nenhuma preocupação em ser fiel em relação a isso. Acontece é que, como eu tenho que lidar com a matéria prima para tomar decisões criativas acabo por me socorrer de tudo o que for produzido durante a rodagem, para ter essas ideias. Salvo raros excepções.

Então por exemplo no *False Twins*...
O *False Twins* por exemplo é uma das excepções.

Há sons que são mesmo do Museu Natural de Berlim?
Aaaa... Não. São do Planetário. Que também lá está.

E por exemplo aquele guia áudio que se ouve, é uma voz filtrada para parecer um guia áudio ou gravou-se mesmo um guia áudio?
Não, não. Esse é um verdadeiro desktop movie. Eu fiz esse filme sem sair da minha secretária. Incluindo a voz (risos). E a voz foi feita com um *text-to-speech*. Neste filme e no *Jewels*. São dois *text-to-speech* diferentes. Depois com um filtro, para lhe dar uma reverberação específica, ou várias reverberações específicas que vão-se modificando. Mas a base é ... eu estava sozinho em Berlim, neste caso eu estava a fazer estes dois filmes em Berlim, estava sozinho em Berlim.. queria ter uma voz *off*, não queria convidar ninguém e queria esta sensação de voz sintetizada. Com uma métrica e com uma abordagem das palavras que não fosse de quem compreende o conteúdo do que está a ser dito. E por isso era não só do ponto de vista prático muito conveniente fazer um *text-to-speech* e gravar a voz. Exagerar a voz directamente.

É no *False Twins* que há uma voz masculina e uma voz feminina?
Não, é no *Jewels*.
E aí há uma espécie de voz dupla, com um delay...?
Sim, sim. Existem algumas vozes com delay, existem vozes captadas... isso tem montes de vozes diferentes. Quer dizer, é a mesma base, mas depois com filtragens diferentes. Filtragens e mesmo captação. Por exemplo fizemos uma coisa nesse filme que é giro, com um colega em Berlim... que foi, não conseguimos nada melhor. A maneira como aquela voz soava melhor era gravando um speaker de um gravador... Ou seja, a voz é totalmente digital, é gerada, não tem espaço não tem nada ... é gerada dentro do computador, através do software, *text-to-speech*, de um mac! Normal. Depois é gerado um ficheiro com essa voz, eu mexi no tempo dessa voz, ela fica mais lenta e mundando ligeiramente o pitch. Depois ponho isso a tocar e gravo, da saída da coluna. E depois ponho a tocar do gravador, que é um gravador analógico, dos anos 60 ou 70 e estou a captar o som que está a sair do speaker. Por vezes há processos assim. Por exemplo nos primórdios, lá está, estou perto de um dos meus primeiros filmes. Grande parte do som também é feito assim, porque eu não tinha naquela altura nenhum software que me fizesse a mudança de velocidade e de pitch como deve ser, ou pelo menos equivalente ao que agora se faz carregando no pause e no play. Que é pôr o som a andar devagar, um "rrrôôôôôôôôôôômm" ... então gravei directamente das colunas a fazer aquilo. Carrego com os dois dedos durante o filme todo, depois digitalizei o ficheiro (risos) digitalizei o DAT e coiso, depois foi o que eu pus na mistura.

Última pergunta, também para averiguar se interpretei bem ... No *Bunker* há um som de varejeiras, não é?
Sim, no final. Há no final e há dentro da roulotte, acho eu ...

Há uma vez que é à noite... A pergunta é se importa mais o símbolo da varejeira do que a plausibilidade dela andar ali de noite.
É uma mistura das duas coisas. Às vezes é verosímil outras vezes não interessa se é verosímil e ponho na mesma. Importa o signo, ou a textura ...ter essa sensação é mais importante do que a verosimilhança. Por exemplo, às vezes... ainda há pouco tempo estive a montar o som de um filme e coloquei o som de um pássaro que não havia naquele sítio! Pronto! Mas eu gostava da maneira dele cantar e da métrica com que ele cantava... Não me interessa se existe ou não naquele sítio um pássaro daqueles. E se calhar poucos espectadores vão saber. É mais importante que aquilo funcione ou saber se é verosímil ou não.

É engraçado pois já houve quem dissesse o contrário que é : na mistura não põe um som de um animal que não exista naquele espaço .
E normalmente é a regra. E normalmente é o que eu gosto também de fazer... Mas há casos em que eu prefiro o contrário! É óbvio que eu não pôr um leão a rugir no Alentejo, não é? Há coisas que não se fazem sem gerar um efeito que é pior do que o resultado. Pôr um leão no Alentejo, por muito bom que seja para a textura da cena interferirá tanto na percepção dessa cena pelo espectador, que ele vai pensar sempre "Porra, mas um leão no Alentejo? Que estupidez... Está-se a ouvir de uma televisão?!" Vai estar a colocar-se tantas perguntas estúpidas por causa daquilo que o efeito perceptivo que o leão fará não tem interesse. Ou seja, quando é tão evidente assim, raramente se vai utilizar porque vai colocar questões estúpidas. E essas a gente não quer. Já basta as questões estúpidas que se colocam normalmente, quanto mais questões estúpidas que a gente pode evitar.

Muito obrigado!
De nada! (risos)

Olivier Blanc
Entrevista realizada no café do Jardim ao Príncipe Real, em Lisboa, na manhã do dia 10 de Maio de 2016

Como descreves a função ou funções que tens desempenhado no trabalho sonoro em filmes portugueses (e, eventualmente, estrangeiros)? Esta função tem-se mantido ao longo dos anos ou começaste de outra maneira?
A minha função evoluiu imenso desde o começo da minha prática. Eu não tenho uma formação na captação de som directo para cinema. Não tenho uma formação de director de som para cinema. A única formação que tenho na área cinematográfica é uma formação que fiz quando era adolescente, segui o liceu com uma opção cinema. Entre os meus 13 e 17 anos, tinha 5, 6 horas por semana dedicadas ao cinema. Essencialmente de sensibilização , mas também de alguma prática. Isto foi em Toulouse, no Sudoeste da França. Foi uma oportunidade importante para descobrir o que é o cinema, ver muitos filmes, falar à volta dos filmes, passar bastante tempo na cinemateca, no principal cinema de Toulouse e pronto. Já aí tive algumas práticas de captação para som, para curtas metragens, essencialmente. Também desta altura vem a experiência de trabalho na rádio. Tínhamos, com amigos, uma rádio pirata de Toulouse, com uma emissão musical e trabalhei muitas vezes por trás da mesa de mistura. E tive também uma banda na altura, tocava baixo. E cheguei a fazer som para a banda do pai de um colega da banda, quando lhes faltava alguém. Tinha um contacto desembaraçado com o material, mas sem pensar grandemente acerca do som. Só mais tarde, quando fui para Montpellier, para a faculdade de arquitectura é que trabalhei no laboratório audiovisual. Cuidava do laboratório, acompanhei os trablahso finais de tese que tinham muitas vezes recurso a meios audiovisuais. Podia ser simplesmente umas entrevistas áudio, a realizar ou a montar, podiam ser realizações mais complexas, como um diaporama acompanhado de montagem sonora. Ou vídeo... Isto eram os inícios dos anos 90. Conheci Portugal nesta altura, fiz um ano de Erasmus na Faculdade de Arquitectura do Porto. Regressando depois deste quarto ano de arquitectura decidi abandonar arquitectura (risos). Era necessário ter uma grande paixão para viver da arquitectura e estar no ambiente ideal... Havia sempre, isso sim, o bicho do cinema, da rádio, do som, do terreno, da rua, que me estava a chamar. Consegui nesta altura entrar numa rádio, perto de Toulouse, onde trabalhei durante 2 anos, como jornalista. Fiz uma formação.... e foi como jornalista de rádio que cheguei a Portugal. Voltei depois de ter cá estado em Erasmus, tendo mantido alguns contactos... Cheguei cá para substituir um jornalista da Rádio Paris Lisboa. Inicialmente era algo provisório mas acabei por me fixar em Lisboa. Encontrei cá trabalhos muito interessantes, na área do rádio-jornalismo. Fui correspondente da rádio estatal suiça, trabalhei com a rádio francesa, rádio canadiana e pude desenvolver um trabalho muito interessante na área do jornalismo. Reportagens no terreno, que fazia com o meu gravador. Para abordar a actualidade portuguesa não recorria apenas à voz , a entrevistas, como também fazia um trabalho com várias sugestões sonoras. Isto em 1997, tinha ainda um gravador de cassete, um Sony com boa qualidade. Montava no computador... Na rádio francesa trabalhava com Uhers e Nagras, montava o som em Revox. E fazia os meus jornais radiofónicos a partir de vários gravadores Revox. Venho então, ainda, desta escola da fita, do corta e cola. Foi em Portugal, no início dos anos 2000 que encontrei a realizadora de documentários Mariana Otero... Ela para além de realizadora era também formadora, no contexto dos ateliers Varan, uma escola francesa de formação para documentários audiovisuais. A Mariana lançou uma formação aqui em Lisboa, ligada à Universidade Lusófona e participei nesta formação. Encontrei lá outros realizadores, que vinham dar algumas aulas. A Catarina Mourão, a Catarina Alves Costa, ... Logo a seguir a esta formação, a Mariana Otero pediu-me para acompanhá-la num projecto de documentário em França, para fazer a captação sonora. Gostou do meu trabalho e então convidou-me. Fui, assim, à França fazer o meu primeiro trabalho profissional. Depois deste trabalho a Catarina Alves Costa tinha um trabalho em Cabo Verde, sobre jovens criadores em Cabo Verde e chamou-me também para acompanhá-la e fazer a captação de som. Estamos a falar dos anos 2000, uma altura bastante destruturada na captação de som para documentários, estava-se a desenvolver em Portugal. Esta área tinha ainda pouca ligação com os técnicos formados pelas escolas de cinema. Estes dois trabalhos foram basicamente o meu prmieiro pé na área da captação para documentários. Ao longo dos anos seguintes surgiram outros trabalhos. Em 2004, ou 2005, abandonei o meu trabalho como jornalista, porque já não era possível combinar os dois trabalhos. Até receber o convite do Pedro Costa, para o acompanhar na captação do *Juventude em Marcha*, trabalhei sempre em documentários, ou alguns trabalhos instituicionais. Este foi o

trabalho que mudou totalmente a minha prática, a minha perspectiva sobre a captação e foi também a minha entrada no universo da ficção. Tinha já algumas experiências, curtas metragens, mas este foi realmente o meu primeiro pé no universo da ficção. E foi o primeiro trabalho em que acompanhei com consistência a fase da Pós-Produção. Só não acompanhei a mistura, que foi feita em França. Foi um trabalho decisivo e foi uma sorte trabalhar com o Pedro, um realizador com um importante pensamento criativo que recorre muito aos sons, para transmitir o palpável, o sensível, a experiência do real. Encontrei também nele um processo que adorei, que é o trabalho com uma equipa muito leve, um cuidado e uma partilha das práticas uns com os outros. Um trabalho muito recíproco, toda a gente com a consciência do trabalho do outro, ajudando na medida do possível. Em todas as fases, especialmente na pós-produção, o Pedro tem uma grande capacidade criativa, muitas coisas a dizer e a procurar na área do som. O Pedro puxou-me imenso. Puxou pelo meu ouvido, puxou pela minha memória, puxou pelo espírito crítico e na pós-produção mostrou-me as possibilidades criativas em volta da montagem sonora. A partir daí as coisas mudaram, passei de um técnico de som, operador de som que trabalhava com as suas intuições para realmente ter uma abordagem construtiva, atento a estas problemáticas da construção, preparação do trabalho com a equipa e com a consciência da pós-produção sonora. Comecei a desenvolver um trabalho de director de som, atento às fases de produção e de pós-produção. O trabalho que tento desenvolver é um de propor, através dos sons que captei, uma estética do que pode ser feito na pós-produção. Tento apresentar um ponto de vista com base no som captado.

Sentes que esperam de ti um trabalho mais técnico ou mais criativo? Esta expectativa varia conforme os realizadores ou produtores com que habitualmente trabalhas? Ou é uniforme?
Não é uniforme. Acho que este trabalho de director de som é uma articulação entre técnico e criativo. Os meios são totalmente técnicos, as problemáticas são essencialmente técnicas. A criatividade vai-se articular com estes meios. O conhecimento das condições técnicas permite-te desenvolver a tua criatividade. Eu quando estou a falar de criatividade estou a falar de uma leitura particular do guião do filme. Do que poderia ser o filme, o desejo do filme. E tentar entender o que seria o desejo deste filme. Isso passa por um trabalho de preparação, na leitura do guião, no encontro com o realizador para esclarecer este desejo e tentar entendê-lo. O que por vezes dificulta a preparação do som do filme são as condições técnicas. A escolha dos décors, a escolha do material de iluminação, a electricidade que vai lá entrar, são grandes fontes de perturbação sonora. E há um grande trabalho que o director de som tem que fazer , para tentar coordenar com a realização, a produção, a equipa, para criar as melhores condições, de acordo com este desejo de som que pode existir no realizador. Ou que tu podes desenvolver com o realizador. No trabalho de director de som eu acho cada vez mais fundamental preparar, propor um desejo de som do filme, para que se possam criar as melhores condições técnicas, com o realizador e com a produção. Para que o teu som directo possa desenvolver-se, possa ser interessante, tem que haver colaboração da iluminação, do assistente de realização, para que tenhas o teu tempo, o teu espaço de acção. E nem sempre temos... Tu tens que ter muito jeito nas relações humanas, tens que ter uma auto-confiança muito forte, muita força de carácter para poder impor um trabalho de som, sem ser agressivo e sem comprometer o trabalho dos outros. E fazendo perceber que isso é no interesse do filme. Isto não é fácil! Por isso aquele trabalho de preparação, de cumplicidade com o realizador é muito importante. Se não tens um realizador que compreenda o teu trabalho de som , é muito complicado, porque ele não te vai deixar espaço, tempo, dinheiro para poderes desenvolver o teu trabalho de som durante a rodagem.

Trabalhas o som com mais alguém, alguém que te auxilia?
Depende. Há muitos pequenos projectos, na área do documentário, ou nos filmes do Pedro Costa por exemplo, eu trabalho sozinho. Salvo alguns momentos particulares em que preciso mesmo de um assistente. Nos projectos de ficção exteriores ao caso do Pedro costumo ter um assistente. É essencial ter um perchista. Nos últimos anos trabalhei muito com o Ricardo Leal, é um dos cromos da perche em Portugal. Se calhar é o melhor perchista com quem trabalhei. Uma pessoa incrível, que tem um sentido do espaço, da imagem e depois é uma pessoa com um grande sentido de humor. Mas ultimamente tenho mudado de assistente e trabalhei recentemente com o João Gazua. Tem muito jeito também, com muito sentido da equipa. Trabalhei com o Copi – António Pedro Figueiredo – que também é um excelente perchista. Trabalhei também recentemente com o Ricardo Silva, que tem trabalhado muito em televisão, telenovela.

Sentes-te um profissional especializado em cinema, ou aberto a influências ou ideias de outras áreas como a televisão, a publicidade, a arte vídeo, etc. ? Crês que o som tem uma abordagem específica, em cada uma destas áreas?
Da televisão...pouquíssimo, não vejo televisão. Não tenho televisão em casa. Vejo, no portátil, filmes e às vezes séries. Se calhar os universos onde vou mais beber são a música e a rádio, são as realidades com que cresci no som. Conheci muitas histórias sonoras que não são à base de voz, mas têm muita matéria sonora. Eu gosto muito no cinema daqueles elementos sonoros que parecem ter uma função abstracta, mas servem afinal para definir um carácter, definir um ambiente, obedecer a uma narrativa. Gosto por isso do cinema que usa o plano sequência, que usa os planos longos, por exemplo do cinema do Pedro Costa mas também do Tarkowsky, com o elemento sonoro a construir pouco a pouco diferentes camadas. Um universo ligado ao que há na imagem, fora da imagem, que te permite construir a evocação de um momento e este momento é partilhado nesta narrativa. Gosto deste cinema que dá tempo ao som de evocar os *off*, de evocar um ambiente, uma sensibilidade do momento.

Reparei no *Juventude em Marcha*, que estamos por vezes confinados a uma divisão, mas ouvimos muitos sons de outros espaços. Há um esforço documental ou é uma construção *a posteriori*?
É os dois. Esta construção do espaço *off* foi primeiro desenvolvido nas captações em directo do local. Nisso o trabalho da realização e da imagem, da equipa, foi fundamental no sentido de escolher décors onde havia um potencial sonoro interessante. Estava consciente do potencial daquele *décor*. Houve a possibilidade de trabalhar nestes locais em condições máximas. O Pedro por exemplo, em 90% das cenas recusou a instalação de projectores, com a preocupação de que pudessem fazer ruído que perturbasse uma boa captação de som. Foi muitas vezes possível obter um resultado máximo na captação desse som directo.

E como se obtém esse resultado máximo, tecnicamente? Foi usada uma perche, dois microfones para estéreo,...?
Nesta estratégia, neste filme, uso três ou quatro microfones. Estavam espalhados, alguns deles ficando dedicados ao *off*. Uma televisão a funcionar em directo, mas que não se vê na imagem. O som está lá e nós estávamos a captar. Não sei se te recordas , estão a Vanda , o Ventura, a menina, sim ... vai começar algo no canal Panda. Tinha um microfone dedicado a esta televisão. Tivemos a preocupação de ter o som relativamente forte para realmente ter uma interacção com a Vanda e o Ventura. Ter cuidado com a posição dos microfones , para cada um deles captar aquilo a que estão dedicados... Nestes planos tão fechados não houve oportunidade de fazer perche. Eram instalações em espaços muito pequenos, por vezes instalações de horas a fio. E tinha que estar um dispositivo pronto a funcionar estas muitas horas. Os microfones tinham que bater certo com as posições eventuais dos actores. Todo o filme foi pensado inicialmente para ser montado em mono. Foi na pós-produção que abrimos o campo do mono com alguns ambientes complementares que eu fiz durante a rodagem. Alargámos nessa fase, para oferecer uma mistura um bocadinho mais arejada, melhorando o *off* através destes elementos. O espaço sonoro que não esta´apresentado na imagem é um espaço essencial, que pode ser rico narrativamente. Pode ser rico na produção de ambientes, pode-te evocar um contexto. E é um espaço que também permite uma respiração da imagem. Esta respiração foi algo que me ensinou o Pedro. Foi muito importante na construção do tempo da imagem. A imagem cinematográfica pode encontrar o seu tempo, encontrar o seu ritmo, na relação com o som que está em *off*. Foi o Pedro que me ensinou esta vibração entre o que está no ecrã e o espaço do filme. E o ritmo do filme. Uma imagem pode-se tornar muito acelerada com os elementos que podem acontecer à sua volta. Por vezes podem ocorrer sons, digamos assim, subliminares. Por exemplo no último filme que fizemos com o Pedro, houve na parte do elevador, no final do filme, esse tipo de sons. Ao início procurámos um elevador verdadeiro, mas não encontrámos. Por isso construímos o elevador em estúdio. Então é evidente que este elevador em estúdio era morto. O meu desafio, com o Pedro e o montador foi dar uma vida, um espaço, a este elevador. Então fui à procura de ambientes, de sons sós para fazer esta construção, da vida deste elevador. Porque um elevador tem vida! Pára, arranca, tem momentos em que os fios estão quase a estalar, o metal está a ranger, pode ter uma vida incrível. Dentro destes sons que podiam evocar este sítio temos notas de órgão. Uma das referências que existe à volta do filme são músicas de Olivier Messiaen., para órgão. Pouco a pouco houve um cruzamento com uma obra de Olivier Messiaen, para o Pedro fazia sentido.

Uma espécie de comentário em volta da cabeça do Ventura... Para o Pedro fazia sentido cruzar duas peças do Messiaen. E uma das notas de uma peça de Olivier Messiaen entra no elevador. E foi depois recuperada e transformada, num processo digital na montagem. É uma textura abstracta que constrói uma evocação subliminal através de uma tonalidade. É um som que está talvez na cabeça do Ventura, é isso que é interessante. Como director de som gosto de acompanhar a pós-produção do filme, propor-me ir captar sons, fazer propostas. E houve estes cruzamentos, que são algo que cada vez mais me interessa. E gosto que venha um montador, uma pessoa nova que pega nos teus sons, os analisa e os avalia com uma cabeça mais fresca. Algo que não acontece quando é uma única pessoa a fazer o processo todo, faz sempre falta a frescura que um novo elemento acrescenta ao processo.

(Interrupção para ir à casa de banho
No regresso começou a falar de como é difícil por vezes fazer ver que é preciso investir mais no som e que não há, nalguns casos de produtores e realizadores, possibilidade de propor um desejo de som para o filme.)
O que tenho tentado fazer ultimamente é usar um dispositivo de captação sonora que seja mais simples e mais compreensível possível, para dar aquele som. Não um som que seja definido, espalhado por 20 emissores-recetores, quatro microfones, mais um *stereo raccord*, sem que tudo isso tenha um sentido claro para o montador. Neste momento estou a tentar esforçar-me para simplificar ao máximo o dispositivo sonoro, para que o som seja melhor. Menos microfones melhor som. Para que o som seja mais meu possível (risos). Tentar reduzir a utilização de emissores-recetores é difícil, usar só nos planos em que são estritamente essenciais. É difícil porque tu muitas vezes não sabes, o realizador não sabe. Na preparação de uma cena o realizador pode não ter definido claramente quais serão as diferentes escalas que vai desenvolver em volta desta cena. Então tu vais te proteger com emissores – recetores pois pode ser impossível fazer um trabalho de perche. O que preocupa muito neste momento é a possibilidade de o montador escolher captações dos emissores – recetores, que acabam por ficar por segurança, tendo eu nesse plano feito um cuidado trabalho de perche. Também tento propor os ambientes que me parecem bons para ele poder usar. Mas isto nas rodagens em que é possível gravar os ambientes para cada cena! Se for possível acompanhar a pós-produção eu gosto. Gosto de fazer a avaliação do som directo, o que funcionou, o que não funcionou, que sons ambientes serviram, quais não... Uma pessoa que trabalha em som directo tem muito para aprender da pós-produção, para reavaliar a sua metodologia o seu sistema de captação sonora. Eu não acho que o diretor de som deva supervisionar a pós-produção, mas sim possa ter uma posição colaborativa, pois eu acho que o seu trabalho não acaba no final da rodagem. Da minha parte, gosto de acompanhar, sempre que haja tempo mas também disponibilidade do realizador. O montador, na realidade será o coordenador dos papéis interventivos do director de som, do realizador e dele próprio. É uma função poderosa, de carácter muito criativo. Há realizadores que têm muito a dizer na fase da montagem – o Pedro Costa é um deles –, há outros que não, não querem saber (risos).

Sente que todos os tipos de sons no cinema em Portugal têm pessoas criativas a trabalhá-los? Todas as áreas estão igualmente desenvolvidas?
Eu acho que a área que está menos desenvolvida é a área dos *Foleys*, da *bruitage*. Acho que há espaço para o desenvolvimento desta actividade. Muitas produções vão chamar artistas estrangeiros, porque cá não há... Houve em Portugal um importante desenvolvimento da área do som. Acho que cada vez mais há melhores perchistas, há melhores técnicos de som, há melhores directores de som, há melhores montadores de som, há melhores misturadores de som, há melhores salas, há melhores escolas para preparar. Sinto que a área do som, nestes últimos anos, se desenvolveu bastante. Temos profissionais que são cada vez mais interdisciplinares, com interesse a falar uns com os outros. O nicho do *Foley* é realmente ainda algo que falta desenvolver. E a dobragem, também. Não existe ainda um estúdio e pessoas dedicados à área do *Foley*. Acho que o que está a acontecer em Portugal neste momento é uma espécie de tomada de consciência de todo o processo do som. Há um desejo de conhecer, de partilhar estas diferentes fases de trabalho do som do filme. E acho que isso é bom para o som do filme, pois isso permite criar mais desejos, maior preparação e melhores condições de trabalho. Já falei na questão de por vezes faltar um outro perchista para o som directo, acho também que na pós-produção o montador muitas vezes precisaria ter um assistente. Para o ajudar a montar o som, para fazer trabalhos de limpeza e alinhamento, dando assim maior

espaço mental para trabalhar na construção do som do filme. Acho que seria importante, para que a montagem não se limitasse a um alinhamento do som directo, ao injectar de alguns ambientes e de alguns sons fundamentais, que desse tempo e dinheiro para a montagem. Para que haja uma construção sonora um pouco mais desenvolvida, mais de acordo com os desejos da realização e do director de som. Mas pronto, ainda esta´muito por explorar, em Portugal, o trabalho de *Foley*, as dobragens também... Por vezes ouvem-se vozes dobradas que não estão bem espacializadas, ou que não estão bem timbradas acusticamente, há um crescimento a fazer nesta área. É difícil fazer uma boa construção de vozes dobradas. São precisas boas condições e tempo!

Como recomendarias que fosse feita a formação de quem começasse agora "do zero" um processo de evolução que almejasse chegar a um cargo semelhante ao que ocupas presentemente?
O meu caso não é exemplar embora o meu percurso não seja tão inabitual quanto possa parecer. Há muitos autodidactas no cinema! Pessoas que começaram a dar uma mão no plateau, uma segunda perche e que a pouco e pouco aprenderam a trabalhar. Acho que ainda há um sector em que estas práticas autodidactas são possíveis. E certas produções com pequenas equipas, em que existe um sentimento familiar, permite facilmente isto. Mas este sistema de aprendizagem é muito frágil. Muitas vezes sentes a falta de alguns conhecimentos, que poderias ter abordado numa formação escolar. Principalmente nesta abordagem interdisciplinar do que é o som de um filme. Da sua preparação à sua colocação no DCP de uma sala e sua difusão. Todo este processo tem espaço para ser explicado dentro de uma escola, de uma universidade através de representantes, se calhar, de cada sector. Mandar vir para uma sessão de formação um técnico de difusão do som nas salas de cinema, para explicar como se trabalha a difusão hoje em dia. O som *surround*, 5.1, 7.1, atmos... Um técnico da Dolby pode facilmente dar 10 horas de formação sobre o que é. É importante dar esta percepção do sistema, através do contacto com pessoas competentes nas diferentes áreas. Pode-se acompanhar com algumas práticas essenciais sobre colocação do microfone, reflexão sobre captação e modulação do som, os sons fortes e o problema da limitação e compressão. Depois os trabalhos da montagem, a criatividade da montagem. Pronto, acho que é isso que tem que ser oferecido por uma escola. A compreensão de todo o processo e o conhecimento de algumas ferramentas básicas que permitem pensar e trabalhar a matéria sonora. E isso como autodidacta é mais difícil de conquistar, demora imenso tempo. Está sempre a correr atrás e há falhas que estão lá sempre presentes e que às vezes são difíceis de tapar. Hoje as escolas têm esta possibilidade e sinto que fazem mais ou menos bem. E os profissionais que estão a trabalhar no som em Portugal têm uma consciência mais alargada, interdisciplinar, do que é trabalhar o som para cinema. Nota-se já isso nestas novas gerações.

Elsa Ferreira
Entrevista realizada a 24 de Novembro de 2014 num dos estúdios da Loudness, perante uma sessão Pro Tools aberta, do trabalho que a Elsa Ferreira estava a desenvolver nesse dia.

I

Como descreves a função ou funções que tens desempenhado nos trabalhos sonoros em filmes portugueses (e, eventualmente, estrangeiros)?
Como é que eu descrevo as funções? É muito genérica, não é, essa pergunta? Aaaa ... Basicamente descrevo-me como montadora dos filmes. De som.

Essa é a função comum a todos os trabalhos?
Pronto, sim. No caso do *Ruínas* é um pouco diferente porque fiz também a mistura. Foi um projecto diferente. Mas acima de tudo sou a montadora, não sou a misturadora.

E essa função de montadora tem-se mantido constante ao longo dos tempos, com essa excepção? Ou antes disso houve outros trabalhos?
Esporadicamente há um realizador ou outro que pede para que seja eu a fazer a mistura dos filmes. Eu não gosto muito, acho que... não gosto de fazer no sentido que... Ou seja, uma longa metragem, uma pessoa pode estar a trabalhar cerca de... cinco a oito semanas de trabalho. Ou seja , por volta de 2 meses na montagem de som. Na montagem estou incluir a gravação dos *Foleys*, da *bruitage*, estou a incluir as dobragens, todos esses elementos, a colocação da música, todos esses elementos. Portanto, é bom , eu acho que é sempre bom vir alguém com uma visão externa, que não tenha visto ainda o material e que de certa forma diga... aponte erros que naturalmente uma pessoa já de tanto trabalhar não percebe que eles existem. Ou apontar soluções que eventualmente uma pessoa que se embrulhou em determinada coisa já não vê. Portanto eu sou sempre a favor de que o montador e o misturador não sejam a mesma pessoa. E que no nosso caso, somos um caso de um país pequeno, portanto temos um montador de som. Não é o caso dos Estados Unidos, nem alguns países, onde existe uma equipa de pessoas a trabalhar. Portanto, o facto de estar sempre a trabalhar sozinha, com o realizador apenas e não ter contacto com mais ninguém e não mostrar o filme nunca a ninguém... Eu acho que é bom, no fim, vir então alguém, olhar o material e dizer : isto está óptimo , isto não está bem, isto não sei quê. Portanto essa opinião é muito importante. Portanto eu não gosto de assumir os dois papéis. Não gosto.

Mas não chega a ser um cargo paralelo ao do director de fotografia, pois não? Que assume esse cargo desde sempre, desde o início...
Sim, não tem nada a ver , nesse caso seria o Director de Som a fazer a montagem de som.

Estou a perguntar porque na América fala-se muito do *Sound Design* como cargo de supervisão – diferente do *sound design* de criar sons novos – como o caso do Walter Murch, não é?
Sound Designer, dá-se aqui na Europa normalmente o nome a quem supervisiona o trabalho. Ou seja, se existe uma equipa de pessoas, o *Sound Designer* é supervisor. Como eu normalmente, muitas das vezes, trabalho praticamente sozinha sou supervisora de mim própria. Portanto, eu sou montador e *Sound Designer* simultaneamente.

Poderia haver, então um montador e "acima" – entre aspas – haver um *sound designer*, é isso ?
Sim, neste caso eu exerço as duas funções . Mando em mim, eu digo : "Olha, Elsa , faz isto". Depois eu digo : "Ok eu faço". Portanto, é assim.

Sentes-te uma profissional especializada em cinema, ou aberta a influências ou ideias de outras áreas como a televisão , a publicidade, a arte vídeo, etc.? Crês que o som tem uma abordagem específica, em cada uma destas áreas?
Sim, acho que sim. Sou influenciada por tudo o que me rodeia, não é ? E a televisão, obrigatoriamente, está sempre presente. Nem que seja uma hora por dia, meia hora por dia , quinze minutos por dia... Portanto, essas linguagens são por mim assimiladas também. E aos poucos e poucos vai... vai ocupando. Por um lado, ou porque eu acho detestável, ou porque eu acho "olha que interessante"... Sim, claro, tudo influencia.

Mas trabalhas sempre em cinema, é assim?
Normalmente trabalho sempre em cinema. Sim.

E entre diferentes tipos de filmes, ficção ou documentário, a tua atitude como Profissional do som varia consoante o projecto que te é proposto?
Sim, tenho que mudar a ficha. Porque documentário é documentário, é uma coisa realista, não é? E... mas também há muita manipulação. Muito , salvo seja. Mas pode-se fazer alguma manipulação, desde que essa manipulação seja verídica, não vá contra aquilo que se filmou ou aquilo que se filma. Há uma pequena manipulação, ou seja, o som é mau, o ambiente é mau, troca-se o ambiente. Pronto, há este tipo de manipulação mesmo em documentário. Não é rígido. Obviamente que se respeita ao máximo o material filmado, não é? Tenta-se utilizar, acima de tudo, o material gravado na rodagem. No caso da ficção não, uma pessoa filmou em Cascais mas se calhar a casa passa-se em Oeiras. Portanto, não há que respeitar a zona. Respeita-se o tempo e o sítio onde é suposto o local ser. Mas o local pode não ser aquele.

II

Podemos dizer que há mais liberdade criativa no caso da ficção ?
Há bastante mais liberdade criativa. Há bastante mais.

E em termos genéricos , sentes que esperam de ti um trabalho mais técnico ou mais criativo ?
As duas coisas. Ou seja, esperam... eu acho que esperam que não os chateiem (risos) com o trabalho técnico. Que ele não sejam um incómodo. E, portanto, é aquilo que eu faço a maior parte do tempo. É um chamado trabalho invisível. Um trabalho que as pessoas não sabem que existe. Nem é suposto saberem. Se elas souberem que foi feito , então é porque alguma coisa falhou. Portanto, esse é basicamente 60, 70 % do trabalho, tornar as cosias invisíveis. E o outro trabalho, o trabalho criativo, já é outra coisa. De facto, o realizador pode ter ou não ideias muito concretas acerca daquilo que pretende. Se ele tiver ideias muito concretas, sim senhora, eu tento fazer aquilo que ele pretende. Ou se achar que ele não está certo, tento-lhe mostrar a opção dele e uma segunda opção que eu acho que esteja mais correcta. E depois discute-se , analisa-se e vê-se qual será a melhor opção. Mas, basicamente é as duas coisas. Que dê a minha opinião, que ajude e obviamente não atrapalhe a vida deles com o trabalho técnico.

E haverá realizadores onde notes que pedem um cunho mais criativo no teu trabalho?
Sim, há. Não é realizadores, filmes! Filmes. Cada filme é um filme. Obviamente há realizadores que têm uma linguagem própria e fazem eventualmente vários filmes dentro da mesma linha. Não do género, mas dentro da mesma linha. E pronto, é uma linguagem própria, não é? Mas os filmes têm linguagens próprias, cada filme é um filme. É diferente de ser o realizador, acho que é mais o filme.

Pegando no termo linguagem, mas noutro sentido: consideras que usas um vocabulário próprio dos profissionais do som que é por vezes incompreendido por alguns realizadores?
Não. Não. Tenho obviamente uma linguagem técnica mas obviamente não falo técnico com os realizadores. A não ser que eu perceba que eles têm essa possibilidade. Agora o que eu tento dizer... Vamos pôr mais baixinho? E se a gente filtrar? Dou-lhes assim... pronto uma linguagem mais normal, mais acessível, para não lhes dizer : "Olha, vamos filtrar aos 1000 Hz ?" Quer dizer, isso para eles é igual ao litro. "Olha, se a gente tentar tirar aqui um bocadinho? O que é que achas?" Falo assim. Ou mostro, mostrando, para eles perceberem o que é que eu quero falar. Ou então é uma linguagem... mais baixo, mais alto , mais agudinho , mais grave.

Esta pergunta tenta também averiguar se certos termos, usados em análises académicas de filmes, são por vós empregues. Como por exemplo, "música diegética" , "música não diegética,...
Isto é o género de termos que nos faz rir. Cada vez que uma pessoa diz música diegética aí começa tudo a rir. Porque , há sempre... Pronto, os académicos têm essa linguagem, falam assim, nós somos ensinados assim na escola, mas depois quando chega ao lado prático e de repente "ah , isto é uma música diegética" (alterou a voz para mais grave) aí começa tudo à gargalhada. Porque enfim, não há necessidade de falar o que é que é diegético e o que não é

diegético. É música que está na cena, é música do compositor. Pode-se de vez em quando utilizar o termo, mas é raro, é muito raro. Mesmo muito raro. E às vezes, quando aparece, é por graça.

Mas por exemplo, no meio académico existe o conceito de música anempática. Como é que um realizador pediria uma música que chocasse, pela diferença face às imagens que estão ser mostradas. Que contrastasse completamente com as imagens.
Então...

Diria assim, simplesmente ?
Sim, diria simplesmente isso. Olha vamos pôr aqui uma música que seja a antítese do que está na imagem. Ok, sim senhora e assim todos entendemos do que é que estamos a falar. De facto há realizadores que têm mais escola e outros que têm menos escola. Uns que tiveram essa parte dessa linguagem, outros que não. Para não ofender ninguém, nem para estar aqui a armar ao pingarelho, utiliza-se uma linguagem mais normal e pronto. Se surgir eu sei obviamente do que é que eles estão a falar, mas se não surgir não faz mal nenhum.

Tinha aqui também uma questão, no fundo já abordada, que é da utilidade, criativa, da existência de um *Sound Designer* (como supervisor), sempre que as condições financeiras o permitem.
Lá está. Um supervisor, supostamente, supervisiona uma equipa. No meu caso, não diria que sou montadora de som, mas sou *sound designer* e sou montadora de som. Eu ocupo todas as funções possíveis, portanto eu não supervisiono ninguém.

Mas , idealmente , para todos os tipos de filmes, todos as equipas que existam...
A única coisa que mais ou menos não costumo fazer é gravar os Folleys, de resto faço tudo. Agora , surge de facto nalguns filmes, a categoria de *sound designer*. Isto quando são filmes de ficção científica,... filmes que tenham uma construção sonora para além do suposto realismo. Portanto, é um filme que tem os ambientes, têm os efeitos naturais, das acções dos protagonistas e... pode eventualmente ter um murro ou outro, algo que é um bocadinho produzido, tem a música e outras coisas. Mas há filmes que exigem um pouquinho mais, um efeito especial, uma construção ou um avião especial... E nesses casos, aconteceu-me muito raramente, ou em casos em que alguma produtora ou realizadora insiste muito em pôr-me como *sound designer*, em alguns filmes ... Por exemplo há uma produtora que insiste que eu sou *sound designer* e não sou montadora . E em todos filmes que ela faz lá estou eu como *sound designer*. Como isso é-me igual ao litro, não ligo nenhuma. Mas filmes que tenham esse tipo de elementos sonoros que são construídos de raiz, que não existem, são construídos a partir de elementos sabe-se Deus como... Aí, pronto, surge o título *Sound Designer*. São poucos os filmes que eu tenha feito com tal dimensão. Para aí três ou quatro.
(Interrupção breve, para articulação com outros trabalhadores da Loudness)

Reconheces que algum realizador ou algum profissional do som te terá marcado de forma particular quer seja pela respectiva filmografia quer seja pelo modo como fala acerca do respetivo trabalho?
O Vasco Pimentel. Sim. Sim. Eu estagiei com o Vasco e de facto foi uma escola muito... Foi a primeira pessoa com quem eu trabalhei e de facto marcou-me, obviamente.

Por esse trabalho de estágio e não propriamente por filmes...
Não tanto pelo trabalho de estágio, mas pela personalidade em si.

Sentes que o espectador é tido em conta de forma distinta conforme estejamos na presença de um "filme comercial" ou "de autor", quanto às soluções sonoras procuradas?
Sim, há realizadores que têm essa preocupação. E acima de tudo há algums produtores que têm essa preocupação. Ou seja, decidir se o filme é mais comercial ou se o filme é um filme mais de autor. Se o filme for mais de autor, claro que há mais uma certa liberdade de brincar um pouco mais. Se o filme for mais direcionado para o público em geral, é um bocadinho mais limitado. Mas sim, há essa preocupação.

É possível encontrar soluções originais no uso do som para cinema, nos tempos actuais? Ou está tudo inventado?
Não, é possível encontrar soluções originais.

Conseguirias exemplificar com alguns momentos de filmes em que colaboraste, nos quais te pareça que o som aporta uma especial relevância como elemento determinante para o modo como o espectador recebe o filme? Quer ao nível de um impacto ou de uma eventual mensagem que querem deixar ao espectador...
Pronto , eu estou a trabalhar exactamente nesse filme.

Que é qual ?
Aaaa, é um filme que ainda não sei se vai ser este o título... Mas estou exactamente neste momento a trabalhar num filme em que estou a utilizar tudo de novo. E... Tudo de novo no sentido que não estou a utilizar nada que já tenha sido feito. Aaaa... A nível gravado... Estou a utilizar muita coisa que estou a construir de novo e que estou a refazer tudo. Não posso falar muito mais no assunto , mas um caso de que me lembre antes... Portanto, no *Ruínas*. No *Ruínas*, foi um bocadinho, usei um bocadinho ... (bebeu água) Tomei alguma liberdade criativa nesse filme, especialmente com os panorâmicos. Brincadeiras com os panorâmicos, não é muito comum brincar com os panorâmicos, especialmente em documentário, que é uma linguagem muito mais rígida. O documentário é mais rígido do que a ficção e, portanto, não é muito normal brincar muito com o som em documentário. E aí, no *Ruínas*, de facto, tentei brincar um bocadinho.

Em relação ao *Ruínas*, tomei nota de que a determinada altura há uma voz que dita regras de saúde, porque se passa num Sanatório...
Exacto.

Nas minhas notas eu pus *delay* entre aspas , porque não é propriamente um delay, parecem ser diferentes takes da voz. Isto tem a ver com este tipo de procura...
Foi a mesma voz, sim. Foi a mesma pessoa , foi o mesmo actor que leu o texto duas vezes. Eu depois pus o mesmo texto em canais diferentes, a pessoa a ler a mesma coisa. As duas maneiras diferentes... Que dá essa sensação de delay.

E isto tinha algum propósito específico?
Tinha. A ideia é que não era uma pessoa, eram várias. Aquela voz era um eco de várias. E... portanto era essa a ideia.

Sentes que todos os tipos de sons no cinema em Portugal têm pessoas criativas a trabalhá-los? Que em todos os cargos pensam criativamente o som, não só tecnicamente?
Sim, alguns mais, outros menos, sim. Por exemplo, o director de som pode ter a preocupação, ou não, de tentar fazer uma acústica melhor, ou tentar captar a acústica do espaço, se acha o espaço interessante... Pode ter uma ideia de fazer uma microfonia muito especial para a cena, sim...

Que importância atribui aos chamados som-*off*? (quer seja por virem de fora de campo, quer seja por se considerarem não-diegéticos)
Mas tipo flashback, ou .... Com que função?

A pergunta é um pouco esta: se dás importância a sons cujas fontes não são visualizadas e, muitas vezes, não é expectável que as vejamos, se não forem daquele espaço-tempo da história.
Depende.

Depende mais dos realizadores, mais dos filmes?
Depende do filme, acima de tudo depende do filme. Por exemplo falávamos há pouco do *Sangue do meu Sangue*. A versão internacional do filme é tão engraçada, que se as pessoas a pudessem ouvir mijavam-se a rir. Porque quase sempre que estamos em casa da família ouve-se os vizinhos, os vizinhos a tagarelar. E no filme não se percebe o que é que eles estão a tagarelar. Foi montado para que se alguém estiver com atenção e puder focar-se nisso vai ouvi-los e perceber o que eles estão a dizer. Isso não vai acontecer, porque para isso as pessoas tinham

que ver o filme mais do que uma vez. Mas há todo um *off*, uma acção *off* que está no filme, que as pessoas só entendem o burburinho, só ouvem um zum zum zum... Mas que de facto foi construído. E não há nenhuma conversa que não faça sentido. Portanto, dou quando é para dar. Quando é para dar atenção a isso, dou atenção a isso. Pode haver um maluquinho que diz "olha, deixa ouvir o que é que os vizinhos vão dizer" e aí... as coisas têm que fazer sentido. Neste caso é importante perceber-se que vivem numa casa que têm uns malucos ao lado e, portanto, que não é um bairro absolutamente normal. Estas coisas são importantes, mas isso de facto... não é tão externo à acção quanto isso, não é ? Não é externa. Sons , assim externos... depende. Depende do filme.

E para além de música já colocaste outros sons que são externos à história?
Sim.

Por exemplo...?
Só me consigo lembrar deste filme que estou a trabalhar agora ! (risos) Não me recordo. Este agora é o meu universo. Sons que tenha utilizado ... Não sei ! Às vezes ponho assim coisas... ou mais graves... coisas de forma a dar uma intenção qualquer à cena. Um ambiente que não pertence à cena, mas que dá ali uma dimensão qualquer extra.

Se calhar tenho aqui um exemplo !
Qual é ?

Eu escrevi que há um acorde agudo que cresce quando podia ter pisado a mina, isto no *Terra Sonâmbula*.
Ah! No *Terra Sonâmbula*. Pronto, está aí um . Já nem me lembrava disso. Esses sons têm uma intensão, não são gratuitos. Há um aspecto que não faz parte da minha forma de trabalhar que é pôr coisas gratuitas. Não consigo. Não tenho essa capacidade de imaginação. Portanto tento sempre encontrar razões lógicas para colocar as coisas, nem que seja só na minha cabeça. Se calhar mais ninguém entende mas eu tenho que ter uma lógica qualquer. E por tanto as coisas não são assim tão externas quanto isso. Há uma intensão. Se há um apito agudo há uma intensão. É tipo um alerta, olha aí, cuidado que vem aí qualquer coisa.

E é verdade que existe um corvo, sempre antes de alguém morrer, no *Terra Sonâmbula*?
Pois... deve haver ! (risos) Aí de facto tem esse simbolismo, mas os corvos também não são nada externo ao filme. Há corvos em África...

Mas há o propósito de comunicar algo com esse som...?
Claro, obviamente, mas não é histriónico. Quer dizer , há corvos em África.

Mas se não existisse em África terias talvez colocado, ou não ?
Não. Não, nunca. Nunca teria feita uma coisa dessas. Eu tento procurar sempre em todos os filmes que faço, ou mesmo que faça no estrangeiro, ou não sei que mais... Tento falar com pessoas de lá, tento ir gravar os ambientes naturais e apanhar o que acho mais interessante de utilizar, mas nunca coloco tipo ...a águia não sei quê, não nunca farei . Utilizo uma águia portuguesa, um animal que seja mesmo...fauna da Europa se são filmes europeus; fauna da América Latina , se é um filme da América Latina . Mas nunca mistura alhos com bogalhos , nunca faço isso. Faço, intencionalmente pôr o corvinho naquele sítio , porque acho que ali dá aquela intenção.

IV

Agora algumas questões mais técnicas :
Poderias nomear e descrever as principais ferramentas que são indispensáveis ao teu trabalho?
Com um computador. Um programa de montagem e processamento de áudio. Eu utilizo o Pro Tools , mas podia ser outro qualquer.

E trabalhas habitualmente neste tipo de sítios, ou por vezes trabalhas em casa? (Elsa referira antes que trabalha como freelancer, muitas vezes na *Loudness*, outras vezes noutro estúdio)

Tento não levar nada para casa. Se levar é só na cabeça. Mas tento não fazer nada em casa. Só... claro, a cabeça não para e uma pessoa pensa nas coisas.

Crês que houve desenvolvimentos tecnológicos que mudaram significativamente os teus métodos de trabalho, ao longo do tempo?
Sim! Sim.. Eu cheguei a montar em película. (risos) Portanto muita coisa, muita água correu debaixo da ponte e mesmo de tempos a tempos mudo a minha maneira de trabalhar em função do software, por exemplo. Características novas que o software...um upgrade que introduz uma nova ferramenta , ou qualquer coisa. Muda a forma como trabalho, de facto.

Achas que essas novidades vêm dar resposta às necessidades dos profissionais?
Sim, senão também não fazia sentido, não é ?

Achas que Portugal tem e sempre teve as mesmas condições para trabalhar o som para cinema que outros países de referência?
Nem pensar! Nunca esteve assim muito bem, mas agora tem estado mesmo muito mau e cada vez mais há a política do rápido... fazer rápido. Porque não há dinheiro e pronto! Acima de tudo é porque não há dinheiro . Portanto, é a política do fazer rápido. E fazer rápido não é uma coisa muito agradável.

Para além da importante influência mencionada atrás, no teu aprendizado , houve uma importante dose auto-didactismo ?
Muita. Muita. Principalmente no período em que estava na Escola. Aprendi muito mais fora das aulas, do que propriamente nas aulas. Não é que as aulas não tenham sido importantes, não quero dizer isso... Mas de facto o trabalho com os colegas, o trabalho numas férias com os profissionais, ir assistir, ver, foi muito importante.

Como recomendarias que fosse feita a formação de quem começasse agora "do zero" um processo de evolução que almejasse chegar a um cargo semelhante ao que ocupas presentemente?
Não sei... O básico de sempre, que eu recomendo a toda a gente, que é ... a escola. Por muito que uma pessoa não goste dos professores, uma pessoa não goste da matéria , ache a matéria obsoleta , antiga, ou isto ou aquilo... ou desinteressante , ou inútil... é sempre bom. É sempre bom essa base. E depois, de facto, ir estagiar, mas estagiar com consciência . Saber para onde é que se vai estagiar e com quem é que se vai estagiar. As pessoas neste momento vão estagiar para qualquer lado, sem saber... só querem mesmo é fazer o estágio, porque têm que apresentar o currículo. E, pronto, não há aquela coisa do estágio na óptica do ir ter com a pessoa, porque se quer estar com aquela pessoa, porque se quer aprender com aquela pessoa. Não, vai-se ter com alguém porque se quer concluir o estágio. Mas, de facto, eu acho importante o percurso académico, acho importante o estágio, porque é aí que tu vais saber se de facto sim! Porque se começa a pôr a mão na massa seriamente e essa é das fases mais importantes. E depois o resto, vem por aí fora. Depois as coisas vão-se desenvolvendo. Mas sim, começar por uma escola, sim.

V

Pelos filmes que eu vi e ouvi, fiquei com impressão que valorizas o trabalho com o estéreo... Que te preocupa o estéreo.
A mim não me preocupa o estéreo, preocupa-me o facto de ter uma sala cheia de colunas! O que é que lhes faço ? Não é preocupar . É assim: deixa ver o que é que eu posso fazer com isto. Se o filme permitir esse tipo de brincadeiras . Se não permitir também não penso muito mais no assunto. E se tiver tempo. Mas eu tenho cinco colunas mais uma , é muita coluna para brincar. Por exemplo o *Ruínas* foi feito em estéreo, originalmente, porque nunca se pensou que o filme pudesse chegar ...pronto, as expectativas eram muito menores. Então misturei o filme em estéreo, mas se na altura o produtor me tivesse dito que aquele filme ia para sala, eu teria feito uma coisa um bocadinho diferente. Teria tirado muito mais proveito daquelas colunas todas. E agora com o *Dolby Atmos*, então... é uma brincadeira. Vamos lá a ver o que é que a gente faz com aquelas colunas todas. Há que tirar proveito disso, já que são tantas, senão estragam-se!

Ficou-me ainda a questão de se certas soluções como aquele som agudo antes de possivelmente o personagem vir a pisar uma mina ou o som de corvo, se surge de uma negociação com o realizador , ou como se processam essas decisões .
Eu sugiro... Que tal fazermos isto, que tal fazermos aquilo, às vezes os realizadores...Depende. Depende muito do filme, depende do realizador, depende do estado emocional do realizador, do cansaço ou não cansaço, do estado em que ele esteja... Eu sugiro mais ou menos . Se ele vier com uma série de informações que eu acho interessantes, que é por ali , eu se calhar vou seguir a ideia dele, faço mais umas coisinhas, só para me divertir... divertir salvo seja, para acrescentar. Mas se a ideia dele é boa , que é de explorar, então vou atrás. Se vejo que o realizador anda um bocadinho perdido, então tento lhe apresentar soluções. Não há regras. Não há regras.

Há alguns realizadores que são sempre mais perdidos e outros que sempre trazem ideias?
Sim, sim. Há realizadores que simplesmente não abrem a boca. Que ficam à espera... pronto, que tu digas alguma coisa. Há realizadores que vêm com listas, enormes, calhamaços de coisas que querem fazer. Depende. Depende. Trazem listas. Por exemplo, a Teresa Prata, da *Terra Sonâmbula*, trazia muita coisa que queria explorar. Não tanto a nível de efeitos... A nível de efeitos também porque ela queria nalguns momentos que se ouvisse os animais. Só que era complicado, aquilo era tudo savana... era floresta , pouca savana. Era um filme um bocadinho complicado. Mas ela tinha essa ideia, ela gostava, tinha ideias daquilo que queria, nas cenas do barco, do miúdo. Tinha , tinha a listinha dela. Falámos há pouco no *Círculo Perfeito* ... O Marco (Martins) também tinha lá intenções. Ele gostava muito daquela água... Naquela casa meio abandonada gostava que se ouvisse coisas a quebrar, que as coisas fossem ...abertas. Ele não tinha propriamente uma lista, mas trazia um conceito geral daquilo que pretendia para o filme.

Nesse filme há um momento em que um personagem fica submerso e nós temos uma escuta subjectiva. Essa ideia partiu do realizador?
Sim, ele já filmou assim. Já filmou com essa intenção. Ele escreveu a cena já com aquilo que ele queria. (Pausa) Depende . É como eu digo, há de tudo . E há realizadores que simplesmente não dizem nada, mas... querem qualquer coisa, mas ficam à espera de ver o que uma pessoa sugere. E depois dizem se acham bem, se acham mal e abrem o jogo. Olha eu tinha pensado isto, apresentaste-me isto. Eu acho isto mais interessante. Ou então acho mais interessante que façamos de outra maneira . Não há ... Os realizadores são pessoas, são todas diferentes. Como qualquer ser humano.

E eles gostam de experimentar coisas novas? Ou de repetir soluções que tiveram noutros filmes , ou que ouviram de outros realizadores ?
Às vezes uma referencia ou outra , quando uma pessoa não sabe muito bem, ou querem dizer o tipo de som que queriam fazer naquele momento. Mas evita-se , evita-se muito ir buscar referências. Preferem experimentar. Apesar de não haver, já disse, muito tempo para essa parte. Montar um filme é muito penoso, muito cansativo e ... se uma pessoa quer brincar um bocadinho mais, vai ter que fazer serão, porque há as tarefas normais para cumprir, portanto as brincadeiras ficam para pós-laboral, digamos assim. Chega-se ao fim bastante exausto. Mas, lá está, mais uma vez não é taxativo. Pode ser assim, como pode não ser, enfim.

Reparei que sem querer saltei uma pergunta , com que termino :
Há diferentes níveis de facilidade no tratamento final do som , consoante a origem do som recebido? Ou de outra forma : há quem perceba melhor qual vai ser a tua função na mistura final e te transmite o material de uma forma mais cuidada e, até , personalizada?
Depende do montador. Depende do montador. Há montadores que são mais cuidadosos, que são mais organizados. Mas há montadores organizados e quando chega o momento de ter de exportar material e não há tempo... e vai como for ! Depende , nem sempre . Não é regra. Depende do tempo que eles tiveram.

Mas esperas de forma distinta, quanto ao nível de organização, os materiais segundo venham deste ou daquele montador?
Normalmente vem tudo desorganizado. A esse nível são quase todos iguais.

E essa desorganização reflete-se no quê ? Falta de títulos para as faixas? Uma mesma voz que tanto está na pista um como na pista sete?
Isso tudo, é isso tudo. Compete-me a mim outra vez reorganizar. Essa é uma das partes do trabalho invisível. Primeiro é ver onde é que está o quê .Voltar aos originais, recuperar os originais, voltar a ver onde é que está cada microfone, na sua pista, sincronizar outra vez tudo, às vezes. E, pronto. Porque o montador... eles também têm pouco tempo, estão sozinhos também , enfim... Às vezes tenho a sorte de ter realizadores montadores. E esses sim, trazem tudo organizadinho, trazem tudo... Mas é raro, muito raro. Normalmente é tudo caótico.

Pronto , muito obrigado
De nada , espero que tenha sido útil

COMPLEMENTA:
A-
Há mais liberdade a nível técnico. Por exemplo: existem várias takes onde se pode ir buscar frases e sons que sejam melhor que a take original. No documentário, regra geral, só temos uma take.
Criativamente, as possibilidades são várias. Por exemplo: podemos dizer com o som que o décor é num determinado sitio, quando na verdade não é. A cena pode ter sido filmada numa sala em Lisboa e, com o som, posso induzir que a cena se passa numa casa à beira-mar.
Dependendo do grau ficcional do filme, essa manipulação pode ainda ser maior. Por exemplo: num filme de ficção cientifica. Aí, os espaços podem ser totalmente recriados.

B-
1-
O Vasco ensinou-me técnicas para melhorar o som original sem que a manipulação fosse notada. A olhar para a cena e pensar: o que posso fazer para tornar esta cena mais interessante?

2-
Se não for por mais nada, a técnica evolui e com ela a estética e possibilidades. De certa forma, essa evolução técnica obriga-te a evoluir também. Ninguém fica impune a isso. Aconselho-te a ver o último filme do Quim (E Agora? Lembra-me) e a tirar as tuas próprias ilações.

2-
não há regras. Depende do tipo de projecto, das suas necessidades e daquilo que se combinar como método de trabalho. Existe, de facto, um contacto com o director de som para esclarecimento de dúvidas. Algures no processo. Existem fases mais solitárias. Algures no processo. Pode-se pôr a música na montagem de som ou pode ser colocada ainda na montagem.
Não existe um "Sound design" em Portugal. O montador de som é simultaneamente o sound design. No meu caso, vou fazendo. Depende.

Como te disse, não há o papel especifico do som design em Portugal. Todos os montadores são sound designs.
Em Portugal não existe nenhum compositor que se dedique exclusivamente à musica para cinema. Quem mais se aproxima é o Nuno Maló. Mas ele vive na América. Não tenho nomes para te dar. Há vários compositores que fizeram coisas muito interessantes. Mas nenhum de forma regular.

Hugo Leitão

Como descreves a função ou funções que tens desempenhado no trabalho sonoro em filmes portugueses (e, eventualmente, estrangeiros)?

A minha função progressivamente tem-se vindo a desenvolver ao longo do tempo. Tentando sintetizar um bocado o meu trajecto no som – e nomeadamente no som para cinema – o que aconteceu foi que eu comecei a trabalhar primeiro por restauro de som de filmes. E depois sim, depois é que comecei a fazer aquilo a que se chama edição de som ou *sound design* para filmes e mistura. Neste momento os meus papéis como editor de som, *sound designer* ou misturador envolvem sempre dois aspectos importantes que são a abordagem criativa e técnica, digamos assim. Sendo que a criativa é pensar na ideia de som do filme... Tentar entender qual é a ideia de som primeiro do realizador e depois haver uma espécie de transposição dessa ideia, sempre muito subjectiva, para ideias criativas e conceptuais daquilo que poderá ser eventualmente a ideia de som do filme. Portanto, creio ser isso.

Já que tocaste esse assunto, antecipo já esta pergunta: sentes que esperam de ti um trabalho mais técnico ou mais criativo? Esta expectativa varia conforme os realizadores ou produtores com que habitualmente trabalhas?

Varia um bocado. Há filmes que, por inúmeras circunstâncias, e muitas delas não têm que ver com as minhas decisões de como fazer o filme mas sim com questões de produção, questões de logística de produção, digamos assim, que por vezes me obrigam a ter uma atitude muito mais técnica perante o filme. Depois há outros filmes em que as coisas estão mais organizadas, normalmente acontece quando o realizador tem uma ideia mais concreta daquilo que quer. E aí sim, há espaço para uma proximidade mais criativa.

Sentes-te um profissional especializado em cinema, ou aberto a influências ou ideias de outras áreas como a televisão, a publicidade, a arte vídeo, etc. ? Crês que o som tem uma abordagem específica, em cada uma destas áreas?

Sim, eu acho que as influências são importantes! Algumas das que disseste não são tão importantes... A televisão é uma coisa pela qual não tenho grande proximidade, nem interesse. Mas a música sim, as artes visuais, as artes plásticas, a pintura!... Sim, creio que são influências significativas... a própria literatura! As abordagens vão evoluindo. Isso tem a ver essencialmente com a evolução tecnológica e, portanto, à medida que as plataformas se vão expandindo as abordagens técnicas, os conceitos técnico-criativos vão também sendo expandidos. E a nossa abordagem perante isso, a forma como interagimos com os conteúdos e com as ferramentas que vão gerir os conteúdos vai mudando. Vai também evoluindo.

Mas consideras que isso é muito transversal? Por exemplo, uma pessoa que trabalhe som para publicidade pode facilmente fazer som para cinema?

Isso eu acho que não. Acho sinceramente que não. E, pela minha experiência, de algum contacto que tive com algumas coisas que não estão directamente relacionadas com aquilo que eu faço com mais regularidade – que é cinema – acho que é preciso um certo domínio de uma linguagem para se conseguir ter uma abordagem... Isso é obviamente uma coisa que se desenvolve e se aprende. E se cultiva, digamos assim. Mas acho que as coisas não são assim tão transversais. Quem faça muita publicidade não significa obrigatoriamente que consiga fazer um filme. E o contrário também pode acontecer.

Colaboraste em diferentes tipos de filmes, entre eles ficção e documentário. A tua atitude como Profissional do som varia consoante o tipo de projecto que te é proposto?

Não varia muito. Porque aquilo que é preciso fazer normalmente é a mesma coisa. Quer para ficção quer para documentário. A abordagem e a natureza do conteúdo que se cria é que vai

diferindo. Mas os processos técnicos são iguais. Exactamente os mesmos. Os cuidados são os mesmos... os pontos de interesse, nomeadamente quanto a pontos chave de som, quer num filme documentário quer numa ficção, são exactamente os mesmos. Mas as abordagens vão variando consoante aquilo que o filme vai pedindo. Portanto é uma pergunta que pode ter várias respostas...

Será que a questão da fidelidade a um determinado espaço pode ser um dos pontos de diferenciação entre ficção e documentário?
Poderá eventualmente ser um dos pontos, mas não diria que seja o mais importante. Cada vez mais eu sinto que há abordagens na ficção e no documentário em que começa a existir uma espécie de sobreposição entre a ficção e o documentário. Portanto eu acho que não. Cada uma das coisas tem a sua forma de viver, mas a questão das abordagens acho importante.

Houve noutra entrevista alguém que disse, por exemplo, que não iria colocar um som de leão num filme que se passe no Alentejo, mesmo que possa ter um propósito específico para a interpretação da narrativa. Porque no Alentejo não há leões. Mas também apanhei uma posição contrária, noutra das entrevistas. Qual a tua opinião em relação a isto?
Eu não tenho uma opinião muito concreta em relação a isso. Eu acho que tem tudo a ver com o simbolismo que se quer dar e a ideia de som que se quer dar ao filme. Pensando nas pessoas com quem já trabalhei, há realizadores – entre realizadores com algum nome internacional – que poderiam aceitar isto, ser ele próprio a sugerir-me isto... Ou eu! Porque isto é um processo de colaboração, não é? E há outros que não! Portanto isto depende muito de que tipo de objecto, de obra - se assim pudermos chamar – que queiramos criar. Eu não vejo nenhum impedimento em ter o som de um leão a rosnar no Alentejo. Não acho... Agora, depende do filme, não é? Eu já fiz filmes em que esse tipo de ideia era absolutamente aceitável e já fiz filmes em que não!

Poderias exemplificar com algum tipo de cena que tenhas trabalhado? Parece-me que esta questão do simbolismo, transmitir uma leitura ao espectador graças ao som, será do teu interesse...
A mim interessa-me essa ideia de haver alguns elementos que vão povoando os filmes que vamos fazendo e, no que diz respeito a mim, que haja alguma coisa que os marque a todos. Se calhar não tem só a ver com a linguagem mas com a forma como os objectos sonoros são usados. Exemplos há vários. O Gabriel Abrantes, por exemplo, é uma pessoa com quem eu trabalhei. Nos últimos projectos isso não aconteceu. Nos filmes dele isso pode eventualmente acontecer, existir uma espécie de simbologia sonora, abstracta, que foi criada para povoar um certo imaginário completamente irrealista que ele queria. Poderá eventualmente haver mais filmes, mas não me lembro.

Recorro aqui agora à tal lista de situações de filmes de que tomei nota... Colaboraste no *Filme do Desassossego*? ...
No *Filme do Desassossego* eu fui assistente de mistura, não tive um papel na criação de som do filme. Quem fez esse filme foi o João Eleutério, que está mais ligado à música, até. Foi a fase final do filme que eu acompanhei.

Eu tomei nota que nesse filme há, por exemplo, um som mecânico de fundo, quando ele está na biblioteca...
Pelo que eu me lembro do *Filme do Desassossego*, isso não significa que tenha que ser uma opção artística, mas sim uma opção técnica por uma limitação da rodagem. Ou seja, imagina que haveria uma espécie de ruído que estava a contaminar a cena e o realizador queria estritamente que o diálogo fosse aquele que foi filmado e que não fosse substituído. Aí é uma questão de compromisso. Imagino que nesse caso concreto – eu já não me lembro exactamente

do filme todo – em que isso não me parece ser uma opção artística, mas sim uma espécie de limitação. Mas só a pessoa que montou o som poderia dizer isso, não foi o meu caso.

Mas havendo esses simbolismos, opções sonoras artísticas, normalmente essas ideias partem de quem faz a montagem, a mistura, ou partem dos realizadores?
Não, não, não... Não querendo pôr os realizadores num sítio menos confortável, acho que estas ideias partem sempre da montagem de som, de quem faz a montagem de som. A mistura é um processo mais tardio em que a escolha de sons, ou seja, a ideia de som já está criada. A mistura vai organizar esta escolha de som. Balanceá-la, digamos assim. Acho que isto, a partir, parte grande parte das vezes do montador de som... Agora, há realizadores e realizadores! Há alguns que, de facto, são muito interventivos e que tÊm uma ideia de som muito concreta e desenvolvida. E que te propõem coisas que tu também poderias propor. E há outros que não! Isso tem um bocado a ver com a cultura sonora de cada um deles, não é? Há realizadores que são de facto mais presentes, no som. E objectivos, sabem o que querem. Esses realizadores sim, podem pedir-te coisas deste género, ou a sugestão da parte de quem está a criar o som também pode aparecer. Normalmente nos guiões não há grandes menções ao som. Há passagens que ilustram uma espécie de paisagem sonora, mas que estão ali essencialmente para sustentar o guião, digamos assim. E que não são ideias de som propriamente ditas.

Há diferentes níveis de facilidade no tratamento final do som, consoante a origem do som recebido? Ou de outra forma: há quem perceba melhor qual vai ser a tua função na mistura final e te transmite o material de uma forma mais cuidada e, até, personalizada?
É um pouco indiferente, porque as pessoas que normalmente trabalham comigo sabem como é que eu quero as coisas. Eu tenho, inclusivamente, uma espécie de documento para quem não trabalha comigo, que forneço com os passos todos como entregar o som. Em que moldes, em que formato, como... Eu posso passar-te esse documento, para tu analisares se te interessar. Mas eu acho que é indiferente. Nomeadamente quando eu recebo os materiais de som, os materiais são sempre entregues pelo assistente de montagem de imagem ou pelo próprio editor de imagem. Como é tudo muito pequeno e toda a gente se conhece relativamente bem e as pessoas que fazem normalmente são sempre as mesmas, já existe uma forma de controlar esses aspectos. Claro que às vezes, nem sempre as coisas correm bem. É indiferente , para responder ... Porque se as coisas nãos estiverem de acordo com aquilo que eu acho que devem estar eu peço para refazer. E isso acontece com muita frequência, sim.

Quanto dizes que todos se conhecem falas em Lisboa ou em termos nacionais?
Falo em termos nacionais. Portugal produz dez ficções por ano! Obviamente que os técnicos que estão sujeitos a receber este trabalho nunca poderão ser muitos. Se houvesse mais – sei lá – vinte ou trinta pessoas a fazer o mesmo que eu muito possivelmente eu ficava sem trabalho! Alguém iria trabalhar muito menos. A questão acho que não se restringe só a Lisboa, restringe-se um bocado.... Obviamente que o que acontece acontece em Lisboa, não acontece no Porto. Que eu saiba não há mais pessoas que essas que mencionaste ao início e estão em Lisboa, sim. No Porto não conheço ninguém que faça isto. Inclusivamente, há muito tempo atrás, o Manoel de Oliveira ainda era vivo e a editora de imagem dele, a Valérie, tentou fazer um dos filmes do Manoel no Porto e não conseguiu porque não havia estúdios que permitissem que ela conseguisse arrancar com o filme. Acho que ela queria arrancar com a montagem de som. E lembro-me que eu a fui buscar ao aeroporto, porque eu estava no estúdio onde ela ia também trabalhar – aqui em Lisboa, que é o estúdio do Branko Neskov – porque no Porto não existiam infra-estruturas... O Porto tem estúdios de música fabulosos! Se calhar mais interessantes até do que alguns em Lisboa. Mas no que diz respeito ao cinema, que eu saiba, não há muita gente a fazer.

Consideras que usas um vocabulário próprio dos profissionais do som que é por vezes incompreendido por alguns realizadores e/ou outros colegas?
Sim. Sim. Acho que sim. Acho que isso é possível porque... quer dizer, é linguagem técnica!

E já houve às vezes desentendimentos? Com realizadores, por exemplo...
Poucas vezes, mas às vezes acontece. Mas tem a ver com algum processo técnico que o realizador não sabe – e não tem que saber – mas que é rapidamente explicado. Eu tento sempre pôr o lado mais técnico... excluí-lo o mais possível nesta parte da comunicação com o realizador. Porque simplifica. Parte deste trabalho é também a forma como comunicas com as pessoas. Eu acho que é uma percentagem muito significativa do trabalho que fazes. Portanto eu tento evitar isso a todo o custo, mas obviamente que há vezes em que isso acontece. Mas não causa nenhum tipo de perturbação no trabalho. Mas sim, acontece.

Numa outra entrevista também se acabou por falar em termos mais académicos, ou aprofundados por alguns analistas do som para cinema, como o Michel Chion. Usam-se no meio termos como som diegético, não diegético, som acusmático, ...?
É muito superficial. Não posso dizer que a linguagem académica, termos teóricos sejam muito utilizados em cinema, porque não são. Isto para simplificar um bocado a comunicação e os processos de trabalho. Obviamente a questão da música diegética é uma coisa mais comum e que se usa. Mas coisas mais profundas, relacionadas com estudo, não.

Mas pode um realizador em Portugal dizer que quer uma música diegética que depois passa a não diegética ...?
É muito raro isso acontecer! Há um ou outro em que eu já ouvi algumas coisas desse género. Mas normalmente simplifica-se.

Se calhar dirá antes, por exemplo, que está a tocar no rádio e depois passa...
Isso é muito mais comum, posso-te garantir!

Havendo condições financeiras para tal consideras muito pertinente a existência de um profissional do som que tome para si o controlo alargado de todas as soluções relacionadas com o som?
Acho que sim. Como deves saber este tipo de cargos está muito relacionado com o cinema de grande formato, digamos assim. Hollywood e por aí fora. Sim, eu revejo-me muito nessa ideia de trabalho, nessa ideia de colaboração. Essencialmente porque as coisas funcionam melhor. Ou seja, aquilo que acontece em Portugal... dão-te um filme para fazer e tens que o fazer do princípio ao fim, sozinho. Eu neste momento estou a fazer um filme em que isto vai acontecer. E é uma longa metragem de duas horas. Tudo o que diz à pós-rodagem, a pós-produção, com a excepção da edição dos diálogos – eu pedi a alguém para avançar – tudo o resto eu vou fazer sozinho. Mas eu não posso considerar-me um supervisor de mim mesmo. Não faz sentido, isso. Na forma como eu penso na função de um supervisor eu não me posso considerar supervisor de mim mesmo. Posso ser um supervisor a partir do momento em que tenho mais uma pessoa a trabalhar comigo. Ou duas, ou três, sejam as que for. Eu acho que isso era extremamente importante. Eu tenho feito todos os esforços que consigo para tentar aplicar este tipo de método que me parece funcionar muito bem. Eu fiz um filme neste formato, em que as coisas funcionaram bastante bem e resultaram. Tudo aquilo que eu conseguir fazer para que isso possa acontecer irei fazer. Porque é extramente penoso e cansativo começares um filme e acabá-lo sozinho. Ou seja, chegas à fase do fim, à mistura, e já não consegues olhar da mesma forma para o filme. Já existe um tempo que passaste com o filme que te impede de desligares o suficiente para tomares decisões importantes. Portanto, aquilo que eu acho é que isso não tem só a ver com questões financeiras e questões de produção. Também tem a ver, obrigatoriamente, porque para existir um supervisor têm que existir mais três ou quatro pessoas

em diferentes tipos de funções. Mas também é preciso criar uma espécie de mentalidade, um novo conceito de trabalho que os produtores possam entender... que o resultado do trabalho será melhor assim. Isso é que é extramente difícil! Quando eu peço a um produtor, eu sugiro a um produtor trabalhar com mais uma ou duas pessoas para além de mim, aquilo que eu tenho imediatamente da parte do produtor é que ele não percebe porquê: "Mas tu não consegues fazer tudo ?" Claro que eu consigo fazer tudo, a questão é que é menos produtivo. Os resultados, na minha opinião ... e eu já fiz isto muitas vezes. Não estou a falar sem conhecimento de causa. Aliás, grande parte dos filmes que fiz fi-los assim. Não os fiz com três ou quatro pessoas a trabalharem comigo. Ou eu com elas! Aconteceu algumas vezes, mas não aconteceu muitas. Eu acho isso extremamente importante. Aquilo que for necessário fazer, que é essencialmente mudar a mentalidade dos produtores , porque isto tem a ver um bocado com isso... Mas os produtores também precisam de margem de manobra financeira para conseguir implementar isto. Eu tenho conseguido algumas vezes, outras não. Umas vezes porque os produtores não entendem, ou há um produtor que não entende. Ou por questões financeiras.

Esta falta de entendimento poderá ser vista como uma especificidade portuguesa?
Sim, eu acho que nós... Isto tem a ver com os métodos de trabalho que foram sido descobertos. A forma como as coisas foram feitas desde há 15 anos para cá foram uma descoberta. Os próprios métodos de trabalho em Pós-Produção. De rodagem não tanto, porque a Escola Superior de Teatro e Cinema de facto tinha estruturas sólidas para que as pessoas conseguissem entender coisas básicas. E há imensos resultados de excelentes profissionais, directores de fotografia, assistentes de realização, por aí fora. No que diz respeito à Pós-Produção, foi uma espécie de descoberta. Uma descoberta que depois foi encaixada segundo a disponibilidade dos meios de produção em Portugal. Portanto, não é só uma questão de mentalidade, é também uma questão da forma como nós começámos a fazer isso. Do não saber, essencialmente era isso. E isso agora acho que já está ultrapassado. Creio que sim, mas os velhos hábitos mantêm-se. E os velhos hábitos são estes, fazer-se como se fazia antigamente, mas com outras ferramentas, com outro tipo de resultado, com outro tipo de qualidade. Sim, também é uma coisa muito vaga no meio, nunca se fala em qualidade. Isso é uma coisa... Mas obviamente que quem está deste lado tenta assegurar isso, mesmo que não se fale. Eu acho que é isso, que tem a ver com a forma como nós começámos a fazer e os métodos foram-se instalando. Não houve uma procura de perceber porque é que se faz assim e não se faz de outra forma. As coisas foram-se instalando e instalaram-se até hoje.

E quando dizes que pedirias mais um ou dois colaboradores, quais são os cargos que sentes como mais necessários?
Eu acho que os pontos chave para se conseguir trabalhar no som de um filme com mais atenção, seriedade e leveza, porque acho que isso é preciso... é importante ter um óptimo editor de diálogos. Uma pessoa que saiba como olhar a palavra, que entenda o valor da palavra, o valor da fonética, acho que isso é extremamente importante. Ter uma pessoa mais criativa, que saiba construir espaços sonoros e que aí possa avançar com tudo o que for ambientes, efeitos, por aí fora... Uma boa equipa de *Foley*, com experiência. Porque o *Foley*, como deves imaginar, é uma coisa – tal como qualquer área da pós-produção de som – que se vai aprendendo e que se vai desenvolvendo. O *Foley*, especificamente, acho que é uma arte muito característica, que necessita de tempo para ser desenvolvida. E depois um bom misturador. Mas tendo isto dividido por uma equipa de seis pessoas, digamos assim.

Reconheces que há algum realizador ou algum profissional do som que te tenha marcado de forma particular quer seja pela respectiva filmografia quer seja pelo modo como fala acerca do respectivo trabalho?
No que diz respeito ao som, o Joaquim Pinto, definitivamente. O Joaquim Pinto obviamente em conjunto com o Branko Neskov. Porque o Joaquim tem uma abordagem e uma ideia de som

muito mais relacionada com a rodagem e o Branko Neskov na Pós-Produção. Portanto esta duas pessoas para mim foram importantes. Do ponto de vista da realização eu acho que o Pedro Costa... se ouvires qualquer filme dele eu acho que dá para perceber que há uma ideia de som bastante palpável, ali! Que pode ser discutível, do ponto de vista estético, mas existe.

E fora do país, alguém?
Fora do país há várias pessoas que me impressionaram por uma certa destreza técnica e o resultado dessa destreza técnica. Há uma *sound designer* chamado Erik Aadahl, que foi o responsável por toda aquela saga de filmes – que não tem nada a ver com aquilo que fazemos (risos) – que se chamam *Transformers* e essas coisas, mas que eu acho que do ponto de vista daquilo que é o som conseguido naqueles filmes é um feito fabuloso. Do ponto de vista do *sound design*, e é um gajo muito novo, eu acho que tem uma abordagem interessante em relação ao som e que eu acompanho sempre que posso. Obviamente faz filmes pouco interessantes, mas se nos afastarmos um bocado dos filmes e analisarmos aquilo que ele cria como *sound designer*, especialmente nessa saga de filmes, eu acho que aquilo é muitíssimo bem feito e interessante. Há o Mark Ulano, que trabalha com o Tarantino, que também tem ideias de som interessantes, que é um purista do som directo. E também sigo com alguma proximidade. Entre a rodagem e a pós-produção há estas duas figuras, que não posso dizer que me inspiraram muito mas que suscitaram alguma curiosidade.

Falaste também em sound design... Não achei que o termo fosse consensual, entre os entrevistados com quem já falei. Para ti sound design é criação de sons novos ou a supervisão geral do filme? Ou é as duas coisas?
Sim, eu acho que é as duas coisas. O sound design em Portugal, se tu reparares e como disseste viste uns quantos filmes recentemente... duvido que em algum deles tivesses visto um crédito de um *sound designer*. E isso porquê? Porque ninguém sabe bem como abordar isto. Eu quanto sou contratado por alguém, raramente me perguntam "podes fazer o sound design para o meu filme?".

E se alguém te pede isso o que é que entendes que te estão a pedir?
Para mim o sound design é a criação de som de raíz. Do zero. E foi isso que fiz, por exemplo, no *Capitão Falcão*. O *Capitão Falcão* foi um filme que teve esse trabalho. E todo o som que ouves ali, nomeadamente das lutas e de todas aquelas coisas que vão acontecendo, aquilo foi criado do zero. Não há muitos filmes em que de facto tenhas a oportunidade, em Portugal, de agarrares no conceito de sound design. E o conceito de sound design é esse. Não é só dares uma ordem aos sons. É criá-los, também. Eu acho que isso é vital. Por isso é que o sound design é abrangente em vários tipos de áreas. Tem a ver, para mim, com a criação de novos sons. Agora isso não significa que seja o entendimento que se tenha de sound design. Não é uma questão de estar certo ou errado, mas a minha concepção de sound design é essa, de uma pessoa que cria uma ideia de som. Em Portugal se falares com um produtor sobre sound design... ou se ele quer um *sound designer* ou um sound editor ele se calhar não vai... Pode haver um ou outro que sabe, mas não há essa concepção. Não há essa reflexão sobre o que é que a cada uma destas funções diz respeito. Aquilo que os produtores e os realizadores pedem é alguém que trate do som. É absolutamente superficial. É preciso uma pessoa que faça tudo!

Sentes que o espectador é tido em conta de forma distinta conforme estejamos na presença de um "filme comercial" ou "de autor", quanto às soluções sonoras procuradas?
Acho que não. Acho que isso poderá eventualmente aproximar-se no que diz respeito à música. Ou seja, quando se pensa na música para um determinado filme isso poderá eventualmente acontecer. Num determinado tipo de músico ou artista que poderá servir algum interesse mais comercial do filme. Agora, nos filmes de autor não há sequer essa preocupação. E criar uma

ideia, que está na cabeça de quem está a colaborar no filme e o espectador é proposto a ver o filme, mais nada.

Mas crês que o som é importante, nos filmes de autor?
Ah, sim! Nalguns sim (riso), noutros não. Há filmes de autor conhecidíssimos, feitos recentemente e não vejo que seja assim muito importante.

O Branko Neskov, cuja entrevista transcrevi recentemente, comentou que nos filmes de autor é mais habitual concentrarem-se na imagem...
É verdade. Isso concordo. Isto também tem a ver com questões de linguagem, não é? Obviamente que um filme que tenha um propósito mais comercial tem naturalmente mais espaço para se reservar a uma espécie de trabalho de som mais ornamentado, digamos assim. Nos filmes de autor há uma certa leveza e cuidado no tratamento de cada som. As coisas são muito mais cruas, mais vazias. Isto não quer dizer que seja obrigatoriamente mau! Nem do ponto de vista do filme propriamente dito, nem do som do filme. Portanto... é natural! Se sairmos de Portugal e formos para outro país, fazemos a mesma comparação e vai acontecer o mesmo.

E voltando à questão da simbologia sonora , por exemplo o tal leão no Alentejo apareceria em qualquer um dos tipos de filme?
Sim. Há uma coisa muito mais comum do que o leão. O leão parece-me já um exemplo muito extremo. A questão dos pássaros, se um determinado tipo de pássaros existe no Alentejo ou...no Gerês. E não se tem em consideração isso. Não há esse purismo. E às vezes exagera-se um bocado, também. Mas isso é porque a narrativa do filme nos empurra para isso. Ou porque existe um lado no filme que nos abre essa possibilidade e faz com que aquilo não se torne estranho. Que se torne parte integrante do filme.

A procura de novos modos de fazer relacionar som e imagem é importante para ti? É possível encontrar soluções originais no uso do som para cinema, nos tempos actuais?
Eu acho que sim.

Carlos Alberto Lopes

Entrevista realizada a 12 de Abril de 2016, na casa do Carlos Alberto Lopes, rodeados por diverso material áudio, de diferentes épocas.

Como descreve a função ou funções que tem desempenhado no trabalho sonoro em filmes portugueses (e, eventualmente, estrangeiros)?

A minha função resume-se muito simplesmente a fazer o chamado som de produção. A que muita gente chama som directo. Mas isso não faz sentido nenhum. Som de produção é aquele som que acompanha a rodagem... Aquele som para o qual se costuma dizer, hoje em dia, que se faz o que se pode. Esta coisa tem evoluído muito, ao longo das épocas, não é? Quando eu comecei, o chamado som directo era mesmo a sério, perdia-se muito tempo, para o trânsito, não sei quê... Tinha que ficar o melhor possível. Claro que a Pós-Produção era caríssima. Mesmo inacessível, aqui em Portugal não se fazia Pós-Produção minimamente. Com a evolução técnica o chamado som de produção tem vindo a ser um bocadinho posto de lado. Mas não quer dar com isto uma imagem negativa da profissão. O que é que eu faço hoje em dia quando chego a uma rodagem? Tentar gravar o melhor possível os diálogos. Um ou outro ambiente, quando é possível. Cada vez é mais difícil porque as produções hoje são gigantescas. Não estou a falar só de Portugal, atenção. Falo de todos os países onde tenho andado e isto é de facto a imagem, o ambiente, como se faz em qualquer parte do mundo. Excluindo um bocadinho Portugal porque Portugal é um bocadinho um caso à parte. Mas digamos que não há, como havia nos anos 60, 70, aquela coisa de gravar o som, pagar, depois fazíamos uma coisa em décor natural... tinha-se que gravar o som ambiente de raccord, para depois se montar... Coisas que hoje em dia não é possível, porque equipas de 60 pessoas, camiões, a produção a custar milhares por minuto, não há tempo para essas coisas! Porquê? Porque a Pós-Produção resolve facilmente, mais tarde. Aqui há 20 anos não, há 20 anos era caro, era difícil. Uma coisa ou outra que seja difícil de captar som, de captar diálogos com os actores, não há assim grande problema em deixar para trás.

(Interrupção devido à campainha da porta)

Voltando um bocadinho ao discurso... O fundamental é gravar os diálogos, o melhor possível. O melhor possível. Porque realmente é isso que importa. Não sob o ponto de vista de depois vencer dificuldades técnicas, mas realmente para que a coisa saia bem.

Para se obter o produto final, ou como referência, que é mais habitual na América?

Não, isso é um erro pensar-se assim. Muita gente fala isso, mas não é verdade. A única coisa que há – e não é só nos Estados Unidos – é que os chamados exteriores, as *locations* são feitas em locais em que não é possível fazer bom som. Cidades, zonas industriais,... todo o tipo de problemas pode haver. Os interiores são quase sempre feitos em estúdio, que é uma coisa que as pessoas não sabem. Aqui em Portugal fazemos cinema nos apartamentos que nos emprestam, casas que emprestam... Nste filme que estivemos a fazer em Barcelona os interiores foram todos feitos em estúdio. Todos. Por várias razões, posição da câmara, iluminação, domínio das condições, não há barulho, tudo é mais fácil e tudo fica melhor. Não só os americanos, mas onde se faz cinema industrial a sério há sempre essa separação, as *locations* e os interiores. Os interiores são todos para salvar, são todos para ficar bem. Nos exteriores pode ser tomado como referência. A tal história que estava a falar há bocado: não se pára a produção porque está ali um carro, ou não sei quê. Não, faz-se o que se pode. E então sim, aí muita coisa tem que ser dobrada, mesmo com as técnicas que se usam hoje, excelentes microfones de rádio que há agora e tudo isso. Até porque há muitas coisas em exteriores que estragam o som, máquinas de efeitos, ventos, os drones fazem uma barulheira, gruas que fazem barulho, chuvas,... Tudo isso faz muito barulho! E é muito difícil dizer-se que nas *locations* se vai aproveitar o som todo, os diálogos,... Excepto nalgumas situações como um exterior no campo, uma casa isolada, *décor* único exterior, isso está bem. Resumindo, este é o trabalho do chamado som de produção, é o que eu faço (risos).

E é o que faz desde início ou teve já outras funções?

Não, eu sempre fiz isso desde início. Tive uma época de Pós-Produção, como se pode ver aqui por estas traquitanas (risos). Fiz muita pós-produção, mas entretanto, desde há 20 anos a esta

parte, o ritmo das coisas, a maneira como tudo se transformou não permite fazer isso. Ou seja, neste exemplo que dei agora... estive a fazer um trabalho de longa metragem e já não penso mais nele! Sei que há uma empresa aqui em Portugal que vai fazer a Pós... portanto, a edição das coisas, da música, vai fazer a mistura e tudo isso é outra empresa, é outra gente. Na maior parte dos filmes eu nem sei quem é que vai fazer isso, ou quando é que vai fazer isso. Há 20 ou 30 anos não era assim. Havia uma relação muitas vezes com o director, nós fazíamos o chamado som de produção , som directo, depois dedicávamo-nos à feitura da pós-produção. Que era extremamente complicada e cara, naquela época. Mas hoje em dia não faço isso. Quanto muito, quando os directores são meus amigos, ou temos um relação já antiga, vou lá de vez em quando, vou acompanhando. Dando umas opiniões... sei lá, muitas vezes faltam coisas, eu vou aos meus arquivos de som e vou cedendo coisas. Enfim, mas não me dedicar inteiramente a isso. Eu já não faço pós-produção de um filme há quê? Para aí há 15 anos, ou coisa assim. Mas fiz muita! Há muitos filmes portugueses em que tudo o que se ouve fui eu que gravei, incluindo a música de estúdio. Há vários filmes assim. Hoje em dia não, hoje em dia sou chamado para fazer o som. Levo um assistente ou dois e nós fazemos o melhor possível da captação dos diálogos e não só diálogos, todo o som de Produção.

Há uma maior especialização, hoje em dia, então.
Completamente. Completamente. Ainda há colegas meus que tentam fazer tudo. Em Portugal ainda é possível. Fora não. Estas produções já têm uma dimensão de tal ordem que ... Para nós termos uma ideia, este filme em que acabei de trabalhar ... Sei lá, a meio do filme já tínhamos metade do filme montado. E sei que hoje o filme está praticamente todo montado e vai entrar em Pós-Produção qualquer dia. E isso é tudo muito rápido. E entretanto já vou fazer outro filme um dia destes, já me vou esquecer deste. E já só o vou ver na antestreia, ou assim (risos). Há maior especialização em todas as áreas.

Sente-se um profissional especializado em cinema, ou aberto a influências ou ideias de outras áreas como a televisão , a publicidade, a arte vídeo, etc. ? Crê que o som tem uma abordagem específica, em cada uma destas áreas?

Sim, tem. Tem. Cada vez mais. Eu comecei – e já ando nisto há muitos anos – e comecei essencialmente a fazer televisão, para ganhar a vida. Eu trabalhava numa produtora que fazia programas de televisão. Numa época em que a televisão comprava, periodicamente, trabalho cá fora. Quer dizer, hoje em dia também compra mas em estúdio, tipo novelas e coisas assim. Naquela altura não. Naquela altura a televisão dava muitos pequenos trabalhos para fazer, muitos pequenos programas. E havia várias equipas em Portugal que viviam disso. De vez em quando, muito de vez em quando, vinha um filme português. A nossa produção se hoje em dia é pequena , naquela altura então imagina. Um por ano (risos). E sem meios, sem conhecimentos, sem nada. Sempre na base do autodidacta, porque quando eu comecei não havia escolas. A escola oficial de cinema começou depois da revolução. Em 1975 , ou o que foi, mas até aí não havia rigorosamente nada. Eu tinha a facilidade porque vinha de engenharia. Comecei com conhecimentos técnicos, básicos, importantes. E daí para a frente a curiosidade de tentar saber. Ir a Londres comprar livros, mandar vir livros de Paris, revistas, ... O *American Cinematographer* era à época uma espécie de bíblia. Um colega meu, que já faleceu, o Manuel Costa e Silva, que era director de fotografia era uma espécie de vendedor, representante ou não sei... Ele é que fornecia as revistas. Nós víamos as revistas, avidamente, olhávamos para uma fotografia de rodagem a tentar perceber o que é que estavam a usar. E uma vez ou outra uma equipa que viesse cá. Isto, digamos, até aos anos 80. Depois começam a vir os franceses, para o animatógrafo do António Cunha Telles, quando ele começa a receber equipas francesas para fazer tele-filmes. Isso tem uma grande influência, porque começamos a ter contactos com o cinema a sério, com técnica a sério. Aí começou o desespero maior, que é o querer fazer bem e não ter condições aqui. As pessoas hoje não entendem isso, hoje em dia é fácil. Eu aqui em casa consigo fazer a pós-produção de um filme, compro um computador e pouco mais, naquela época não! Não havia aqui em Portugal nada. Havia dois estúdios, mas digamos que a sério não era nada. Nós naquele tempo vivíamos essencialmente da televisão, o cinema era muito de vez em quando, era um *fait diver*. Era muito diferente, naquela época. Eu comecei com o gravador clássico Nagra, de fita com ¼ de polegada, uma vara de som, um microfone e um cabo, era o que havia! E as coisas foram evoluindo. Mudaram os formatos, depois veio o DAT, depois do DAT vieram as máquinas *offline* e por aí fora, não é? A televisão nessa época tinha bem mais

ferramentas do que aquelas que nós tínhamos cá fora. Eu para fazer programas de televisão precisava de um Nagra, um pequeno microfone de lapela, um cabo e um microfone numa perche, chegava. As televisões já tinham mais algumas coisas, porque faziam muita coisa. O trabalhar assiduamente no cinema é uma coisa relativamente recente, pelo menos para mim. Eu até aí há uns 15 anos, tinha que depender de trabalhar em televisão, publicidade, ou que é que fosse. Não passava pela cabeça de ninguém viver só do cinema. Mesmo hoje é difícil. As pessoas socorrem-se da publicidade, os técnicos fazem normalmente filmes de publicidade. De vez em quando fazem um filme ou outro, vão ganhando uns dinheiros. Mas televisão não. A televisão separou-se completamente. A dada altura, a partir do momento em que deixou de haver produtoras exteriores à RTP, ou quando começaram a aparecer as televisões privadas, aí morreu. Poucas produtoras davam trabalho cá para fora, a um técnico de som. Começaram a dar trabalho a pequenos estúdios. Equipas isoladas como havia no anos 70 não. Os meios mudaram muito, muito, muito , muito. E as fontes de trabalho também. Hoje em dia em Portugal um técnico de som como eu vive de cinema e de publicidade. Eu não faço publicidade porque não preciso. Não é que esteja rico, tenho uma vida modesta, não preciso de ganhar muito dinheiro por ano para viver, portanto... Outras pessoas não, têm que estar permanentemente a fazer publicidade, pequenas coisas que aparecem, equipas estrangeiras que vêm e pedem um técnico de som. Eu hoje em dia só faço filmes.

Colaborou em diferentes tipos de filmes, entre eles ficção e documentário. A sua atitude como profissional do som varia consoante o projecto que lhe é proposto?

Não. Eu por exemplo no ano passado fiz um documentário, em Outubro, Novembro. Um documentário com o maior dos gostos. Uma coisa extremamente simples. Um pequeno gravador, dois microfonezitos, entrevistar uma senhora... Fiz isso com o maior empenho... Eu tudo o que faço, faço com o maior dos empenhos. Não é isto é mais, isto é menos, tento sempre fazer o melhor possível, sempre. Agora, tecnicamente, a abordagem é diferente. Os equipamentos, a maneira de funcionar é completamente diferente.

Há uma maior preocupação com o realismo no caso do documentário?

Sim, completamente. É um documento. A ficção não, a ficção é... Eu acho que para fazer ficção bem é preciso ter andado em Pós-Produção. Eu acho que a chave de fazer o chamado som directo, som de produção, bem é ter passado pela pós-produção. Ter percebido o que é que é fundamental, o que é que é importante e o que não presta para nada. Eu dou muitas vezes este exemplo. Estamos num filme de época, anos 20, não há o barulho que há agora. Os barulhos são diferentes. E as pessoas estão muito preocupadas, "ai os diálogos, os diálogos". Sei lá, há uma cena em que vem um automóvel antigo, pára, sai cá para fora um personagem, começa a falar... tudo preocupado se aquilo vai ter que se dobrar. Eu digo-lhes que a coisa mais importante aqui é o automóvel! É o som do automóvel. Dobragem levo o actor ao meu estúdio e faço aquilo num minuto. O som daquele carro é completamente único e vocês alugaram este carro, custou um dinheirão, temos é que salvar este carro. A voz do homem que se dane! Eu já passei pela pós-produção e sei o que é. Eu faço uma dobragem do actor que sai do carro e depois o carro? Onde é que ele está, onde é que eu vou buscar? Em que biblioteca de som é que ele está? Portanto eu acho que é preciso ter passado pela pós-produção para perceber bem o trabalho do som de produção. O que é que é fundamental, o que é que é importante.

Sente que esperam de si um trabalho mais técnico ou mais criativo? Esta expectativa varia conforme os realizadores ou produtores com que habitualmente trabalha?

O som directo é sempre mais técnico. Isso... Vamos lá a ver, imaginemos uma cena nesta rua. Duas pessoas estão ali a falar naquele banco. O que é que há aqui de criatividade? Nada. É gravar os diálogos bem feitos e gravar um bocadinho de ambiente da rua. A única coisa criativa que eu posso fazer é em relação à gravação de sons ambientes, que os posso gravar quando posso! Na hora do almoço, por vezes... Aí sim, aí há criatividade. Diálogos: o actor fala, o actor fala, o actor fala ... tenho que gravar bem os diálogos! O que há aqui de criatividade? Há técnica, que tem a ver com os equipamentos. 16:15

Muito mais, muitíssimo mais! Aliás, quem já passou pela pós-produção sabe isso. Sabe isso. O que nós queremos aqui, quando cá chegamos, é ter os diálogos limpinhos, sem problema nenhum, prontinhos a serem montados. Depois o que se acrescenta ou tens aí ou vais comprar. Ou vais gravar. Depois isso é uma questão de dinheiro.

Mas conta-se muito com os ambientes que se gravaram no local ou há muita procura em sonotecas, habitualmente?
Eu tenho tido uma guerra enorme com isso, em toda a minha vida. Porque passei pela pós-produção... É a questão dos orçamentos. Isso é muito importante. Quando um filme chega à Pós-Produção as pessoas que fazem a montagem das bandas, para depois misturar, são muito pressionadas por orçamentos. O produtor chega ao pé dele e diz "tens aqui duas semaninhas para fazer isto, ou três. E não te pago mais". Ele coitado, ou ela coitada, fica perante uma situação que é: ou se socorre do que eu gravei ou não tem nada. Por vezes haver algo gravado não é possível. Comecei a conversa assim: uma equipa com dez camiões, sessenta pessoas, trinta áreas diferentes a trabalhar ao mesmo tempo, não se vai parar aquilo tudo para se fazer um sonzinho para o senhor do som, de um minuto, isso não existe! E depois na Pós-produção vêm perguntar onde é que está o ambiente daquela cena. "Porque é que não gravaste o ambiente daquela cena?". Porque eu não me vou pôr ali numa discussão inútil, a armar ali um sarilho com o assistente de realização, obrigar o homem a parar – ele não vai conseguir parar tudo. Tomara eu ele parar para eu conseguir gravar a take, quanto mais o resto. Agora se as coisas são feitas com mais tempo, um indivíduo não se chateia nada. Tem uma cena para recriar, olha para aquilo e diz "aqui ficava bem este tipo de ambiente assim, assim". É que muitas vezes também o ambiente do local onde a gente está a gravar não é bom. Gravar só por gravar? Porquê? Não é bom! Eu tenho visto montes de exemplos destes. Estás a gravar um local, que supostamente é uma área isolada, é uma floresta com passarinhos e não sei quê. Isso é no som, mas na imagem não! Atrás tens uma cidade ao longe. Estás a ouvir a cidade. Aquele ambiente vai ser todo retalhado, todo cortadinho e depois meter outro ambiente bom por cima. Mas para obteres isso ou tens um técnico que vai regravar isso, que é o que se deve fazer. Agarra num gravador, num microfone estéreo e vai gravar ambientes. Mete-se no carrinho e vai gravar uns ambientes aqui, outros ali, outros acolá. Ou já tem, em biblioteca de som. Só que o problema, aqui em Portugal, é que não há orçamentos para isso. Não se paga isso! Além de se querer fazer tudo a correr não se paga esse trabalho. Que era uma coisa que eu fazia antigamente. Eu quando fazia pós-produção agarrava no gravador de manhã e dava aí voltas com o carro. Estava aqui na montagem e pensava que o que ficava mesmo bem era um som assim, assim. E ia à procura dele , gravava-o. Voltava. Depois reparava que ali também ficava bem... E tenho montes de filmes que eu fiz assim, montes de filmes portugueses que fiz assim. Só fiz pós-produção em filmes portugueses. Eh pá, aquilo ficava porreiro, ficava muita bem. Só que havia algum dinheiro e havia tempo. Não havia pressas, a coisa andava melhor. Agora não, agora faz-se um filme aqui em Portugal, quer-se montar logo no mês a seguir e quer-se misturar no outro mês a seguir... Quer dizer, é aquela história do depressa, bem e barato. Não existe! (risos) Para ser depressa e bem tem estar caro. Tens que ter várias pessoas a gravar sons, tens que fazer o *Foley*, por exemplo, que é uma coisa riquíssima... que enriquece muito os filmes. A maior parte das vezes é feito em orçamentos de nada! Tens três dias de *Foley*, parece que estão a contar feijões, ou a vender pão. "Só três dias? Não? Quatro!". As discussões chegam a este ponto, aqui em Portugal. E estou a falar nos filmes que levam *Foley*, há outros que não levam *Foley*! (risos) Estou a falar dos que levam *Foley*. Mesmo assim é tudo contadinho ali ao tostão. Mas depois reparam num filme francês, ou americano, com um som fantástico... Eh pá, mas aquilo foi feito com cuidado, com tempo, foi usada mais técnica... Eles não são diferentes de nós! Conheço indivíduos de som do estrangeiro, são como nós. Têm os mesmos problemas, os mesmos equipamentos, tudo igual. O que está depois é que já não é igual! De maneira nenhuma.

Há diferentes maneiras de fornecer os sons para a pós-produção? Ou chega a transmitir o material de uma forma mais cuidada e, até, personalizada consoante as pessoas que sabe virem a seguir?
É tudo igual. Hoje em dia, nós na rodagem temos sempre um indivíduo que faz o download das coisas. Aliás, neste momento há dois. Há um indivíduo que vai vendo logo tudo, corrige tudo... E o outro está logo permanentemente a fazer o download, da imagem e do som. Para teres uma ideia, este filme espanhol... Os espanhóis páram normalmente às 11 da manhã, para uma sandes. Na hora da sandes, tudo o que se filmou de manhã – filmar é um termo incorrecto, já não se filma nada – até àquela hora da sandes já se baixa lá para o equipamento dele, que imediatamente ele sincroniza. Como estamos a gravar com *time code*, fica tudo

automaticamente sincronizado. Ele verifica se falta algum som de alguma *take*, se está tudo bem ou se não está, põe aquilo por ordem e vai logo para a montagem. Faz uma cópia em baixa resolução para o realizador, outra para a montagem. Tudo o que se filmou de manhã já está pronto para a montagem. O sistema é: as máquinas hoje em dia trabalham com cartões... Eu uso este Nagra, que grava no disco interno e grava no compact flash. A meio da manhã o homem já me está a pedir o contact flash. Tudo o que eu fiz até àquela hora dou-lhe. Tenho vários compacts flash e dou-lhe aquele. Depois na montagem fazem dois backups ou três e a montagem segue, com o som todo. Hoje em dia grava-se em seis pistas, oito pistas, tudo vai já separado, para continuar lá no computador até ao final. Esse é o sistema de trabalho.

Este Nagra é de quantas pistas?

(telemóvel começou a vibrar, com uma chamada)

(Quando retornou do telefonema:

- mostrou o aplicativo *movie slate*, no ipad, que permite exportar relatórios de som, em diferentes formatos, com múltiplos dados da rodagem
- Mencionou também algumas soluções de combinações de microfones, salientando que a técnica MS não é bem aceite por quem quer misturar em D*olby Atmos*
- Falou nas vantagens de não termos cabo de microfone , embora em pós-produção prefiram trabalhar com a qualidade sonora dos microfones alimentados por cabo.
- Mencionou como por vezes não leva certo material, que até seria útil, mas o produtor não o está a pagar (em Portugal)
- Falou do seu início em cinema, no âmbito do serviço militar e a importância do Centro de Formação da RTP.
- Referiu a importância do Branko Neskov para o desenvolvimento de Lisboa (e Portugal) como centro de estúdios de som. E também de Joaquim Pinto.

Considera que usa um vocabulário próprio dos profissionais do som que é por vezes incompreendido por alguns realizadores e/ou outros colegas?

Não. Mesmo internacionalmente... Por vezes internacionalmente muda um bocadito, aquela história do há motor, não há motor... No Brasil é uma coisa, em Portugal é outra, na Espanha é outra. Mas isso ultrapassa-se em 5 minutos.

Havendo condições financeiras para tal considera muito pertinente a existência de um profissional do som que tome para si o controlo alargado de todas as soluções relacionadas com o som?

Isso não existe. Não sei como é que isso é nos Estados Unidos, sei que há supervisores de várias coisas. Supervisores dos *Foleys*, supervisores de mistura, supervisores de... No fundo são as pessoas que fazem, não é? Mas um chefão, um gajo lá de cima que manda em tudo acho que é o director e ponto final. E o produtor. Fala-se pouco do produtor. O produtor é a pessoa mais importante! É o que paga ou não paga. Ou contrata ou não contrata.

Reconhece que algum realizador ou algum profissional do som o terá marcado de forma particular quer seja pela respectiva filmografia quer seja pelo modo como fala acerca do respectivo trabalho?

Eu por exemplo, a nível de som, gosto muito do Joaquim Pinto. Apesar do Joaquim Pinto ser mais um técnico, ser mais... Ele já fez muitos filmes, mas há muitos anos que não filma, ... O Pimentel, também gosto muito dele. O Vasco Pimentel é bom criativo, em bandas sonoras. Se tiver um filme em que possa dispor de tempo, possa ir para a pós-produção, possa montar os sons que ele quere e que gosta, faz coisas muito boas. Depois mais ao meu nível , que é mais o nível operário (risos), que é fazer o sonzinho de produção, gosto do Vasco Pedroso. O Vasco Pedroso trabalha bem. O Pedro Melo também. Esta imagem algo negativa que eu dei de Portugal não tem nada a ver com os técnicos. Nós temos técnicos muito bons, excelentes! Vão trabalhar lá para fora, para qualquer parte e fazem um trabalho excelente! Ganham prémios e não sei quê. Estou é a falar do ambiente. O ambiente que nos rodeia é que é adverso. É muito adverso mesmo. Às vezes é um verdadeiro milagre, como é que às vezes se fazem coisas em ambiente tão adverso de produção. Não temos dinheiro para ir alugar equipamentos, temos que fazer

com o que há, os produtores sempre a cair em cima gente, a não querer pagar melhores condições, ... Temos técnicos muito bons, muitíssimo bons! Não haja a mínima dúvida acerca disso. As condições adversas têm a ver tanto com a situação... da maneira como se chega ao dinheiro no cinema, como com o modo como tudo é feito. Como é que se chega ao dinheiro de um filme, as obrigações que o produtor e o realizador assumem com a entidade produtora, que é o estado, o ICA. Aos quais não se pede nada, pede-se que faça o filme e que o entregue (risos). Há aquela questão dos espectadores, se faz tantos espectadores. Mas quer dizer, é tudo um bocado... Eu acho que tudo vem daí. Ou seja, o Produtor tem aquele dinheiro para fazer o filme, obviamente que quanto menos gastar mais ganha. E isso resume tudo. Não há uma necessidade de fazer bem para o vender, há só a necessidade de não fazer muito mal para não ser ridículo. Muitas vezes é o próprio produtor, o realizador, que quere fazer o melhor possível e que anda ali às aranhas.... As coisas são adversas, os equipamentos são muito caros. Qualquer técnico de som, se lhe dissessem assim, " vai lá alugar À Filmebase aquilo que tu achas que deves alugar para fazer este filme". Ele chegava com mil e tal, dois mil euros de material por semana. O Produtor mandava-o logo dar uma volta, "nem penses nisso". No entanto ele tem razão, era aquele equipamento que fazia falta para o filme!

Poderia nomear e descrever as principais ferramentas que são indispensáveis ao seu trabalho?

Actualmente são os rádios. Por mais que eu não goste. Uma coisa é fazeres um plano com uma perche outra coisa é fazeres... Mas infelizmente hoje em dia não é possível fazer nada, sobretudo em exteriores, sem bons rádios. Por causa da utilização das duas câmaras. Se há uma câmara só a coisa faz-se com uma perche. E com um rádio ou outro, numa situação ou outra. Com duas câmaras em simultâneo, porque eles vêm sempre com aquela conversa de filmar no eixo, mas não fazem isso... Logo de manhã cada actor vem já com o seu microfone de rádio. Aliás, hoje em dia, já tens um assistente de realizador que só trata disso. Logo de manhã pergunta quem é que é preciso microfonar. Aquele, aquele e aquele? Então vamos lá microfonar. Hoje em dia é realmente peça fundamental. Claro, depois temos os gravadores! Há pessoas que trablaham com um gravador-misturador, da *Sound Devices*, eu uso sempre o misturador fora da gravação. Faço o trabalho com o mixer e depois com o gravador. Como se usam muitos rádios, se não tiveres um mixer muito bom, é mais difícil de manipular. Uma coisa é estar aqui a mexer nestes botõezinhos, outra coisa é teres um fader, um Penny & Gilles de 12 cm. É uma questão de trabalho. Mas nem sempre se pode usar isto! Há situações em que não é possível. Não há um standard de utilização. Depois, como é óbvio, usas uma peche ou duas. No estúdio é sempre duas perches, porque aí sim não há rádios. Em estúdio pode ser um plano geral que o microfone está lá em cima e a qualidade fica impecável. Em Portugal não, mas no estrangeiro quando te contactam, uma coisa que perguntam logo é a lista de equipamento. Aqui em Portugal o Produtor chama-te e pergunta-te quanto é que queres (risos). É um bocado como quem está a vender um burro na feira. Quanto é que custa? O gajo lá de fora não, a primeira coisa que ele te pede é a lista de equipamento. E ele percebe pela lista de equipamento quanto é que tu vales ou não vales. E a lista de equipamento define a qualidade do som que vais fazer. Se tu tens 4 *Sennheiser* série 100 é uma coisa; se tu tens 6 *lectrosonics*, que custa um balúrdio cada um é outra coisa! Eles percebem isso, as pessoas percebem isso. Os orçamentos são sempre divididos ao meio. Primeiro está uma coisa – o material – e o salário é outra. Em Portugal é igual. Lá fora, por exemplo em França, quase todo o equipamento é alugado. A maioria dos técnicos lá não tem equipamento. Vai a uma casa de aluguer, faz a sua escolha e a produção paga. Aqui em Portugal, a maioria dos técnicos tem as suas coisas. Umas têm mais que outras pois se só fazes filmes portugueses não podes ter muito equipamento porque não te o pagam. No meu caso, tenho bastante equipamento. Quando faço um filme português é a tal história. Parte do equipamento fica em casa, porque não está pago. E é assim normalmente. Das duas uma. Ou tu fazes uma lista e a produtora entende-se com a locadora, ou tu fazes o preço para as duas coisas. Normalmente os técnicos de som gostam de ter o seu equipamento porque são coisas pessoais, um gajo sabe os truques todos, os caminhos, as coisinhas todas. Sabes como é que as coisas estão, se não estão avariadas.

Crê que houve desenvolvimentos tecnológicos que mudaram significativamente os seus métodos de trabalho, ao longo do tempo?

Totalmente! Totalmente. Tudo. Eu quando comecei, era tal história, tinha o Nagra. Tenho-o ali guardado. Com uma fita de ¼ de polegada, punha aquilo às costas e lá ia com um microfone... Como era só uma câmara, até nem saía mau. O som estava sempre planificado, se

o plano era muito largo ficava mais geral... A relação sinal-ruído dos gravadores era baixa, tudo era mau, pré-misturas com fitas de 35 mm perfurado,... Um técnico tinha dois microfones, ou três. Uns auscultadores e uma coisas. Depois começaram a aparecer os primeiros rádios, que eram péssimos, que só davam problemas. Era uma chatice. E foi andando assim até aparecer o vídeo. Quando aparece o vídeo dá-se uma revolução completa porque começam a aparecer estas máquinas, veio o DAT... O DAT já é uma revolução importante, já tinha uma qualidade razoável. Trabalhámos muitos anos com DAT, para aí 20 anos. Eu tenho vários DATs ainda, tenho aqui... Tenho aqui o Fostex e tenho aqui o Sony. Este é o primeiro gravador que apareceu a seguir ao Nagra. Tenho aqui as gerações todas de gravadores. Agora é o Nagra ou o Cantar, são as duas coisas que andam aí a trabalhar. Ou aquelas misturadoras da *sound devices*, também são muito boas. E claro, cada vez mais microfones de rádio, cada vez mais microfones caros. Estes Sanken costumou-me uma fortuna cada um. Estes *lectrosonics* são também do melhor que há . Tu tens que ter pelo menos uns seis coisos destes! Para trabalhar. Cada coisa destas custa 1300 euros (risos). E não fazes a festa com menos de seis. É a marca mais famosa, é americana, toda a gente faz com isto. Tudo o que não for isto é história. Há agora também muitas mais escutas, toda a gente quer ter uma. Muitas coisinhas, tudo somado, dá um balúrdio.

Como recomendaria que fosse feita a formação de quem começasse agora "do zero" um processo de evolução que almejasse chegar a um cargo semelhante ao que ocupa presentemente?

Eu já dei aulas. Naquela famigerada Universidade Moderna, que depois fechou. O Ricardo foi meu aluno lá. A coisa mais importante, quanto a mim, é a ambição. Porque as escolas particulares, como diziam na Moderna, chamavam aos alunos "os nossos clientes". Portanto admitiam qualquer pessoa. Para uma área destas tu tens que ter um mínimo de conhecimento técnico. Tens que saber alguma coisa relativamente importante de electricidade, de electrónica, de acústica, tens que saber isso. Saber o que é a impedância de um circuito, por exemplo. Esse tipo de coisas básicas quanto a mim são essenciais. Se o aluno chegar ao primeiro ano com estes conhecimentos, aquilo é como manteiga, deslize perfeitamente. Depois, tirando isto, acho que as pessoas que dão aulas devem seguir o projecto... A Moderna tinha uma história engraçada. A Moderna começou com 3 produtoras importantes, que se juntaram e fizeram um curso de verão. Com quem? Com pessoas técnicas que davam umas aulas, mas pronto, são técnicos que estão a trabalhar. E deram aulas naquele curso de verão, que teve um grande êxito. Daí partiram para umas instalações na Moderna. A escola não tinha a ver com a Moderna, só fisicamente é que lá estava. Aí começa o problema com os alunos, quantos são, não podem dar aulas o ano todo , tÊm que dar por módulos. Eu ia lá dar um módulo de um mês, depois tinha que me ir embora fazer um filme. Colegas meus faziam a mesma coisa. Mas eu acho que o caminho é esse, ou seja, o mais importante é a ambição. Eu tenho colegas meus que por vezes tenho vergonha por me perguntarem certas coisas, como é que eles não sabem aquilo. Há coisas elementares que tens que saber. Aí é a base, depois o resto sai perfeitamente. Senão acham complicado... Dos alunos todos que tive de som, dois tornaram-se técnicos, um é o Ricardo, outro é o Safel. Este hoje em dia já só faz pós-produção. Mas muita gente que anda aí começou por trabalhar comigo. O Quintino, o Vasco Pedroso, o Valdemar, toda essa gente começou a trabalhar comigo.

Branko Neskov

Entrevista realizada a 25 de Novembro de 2014, na Loudness Films, numa das salas de apoio existentes nas instalações.

Como descreve a função ou funções que tem desempenhado no trabalho sonoro em filmes portugueses (e, eventualmente, estrangeiros)?

O meu trabalho habitual, em 99,9 % dos filmes em que participei é o de misturador. Engenheiro de som de misturas. Misturas de som. Portanto, é muito simples: a pessoa que vai receber todos os elementos do som e criar um balanço entre estes sons. O balanço definitivo, que depois vamos ouvir nos cinemas ou na televisão.

O seu trabalho vive exclusivamente dos sons que recebeu ou também decide acerca da inclusão de outros sons?

É assim, do ponto de vista hierárquico e tecnológico, os sons são-me fornecidos. Pelas pessoas, colaboradores criativos que preparam todos os sons e todos os elementos para esta mistura final. Que podem ser imensos, mas que geralmente estão a cair nalguns grupos como os diálogos – tudo o que é dito - , ambientes, efeitos e uma coisa para a qual não existe ainda uma palavra em português, que os espanhóis chamam ruídos de sala, os americanos *Foley*, que são efeitos de movimento de pessoas recriados por um artista. E, claro, música. Todos estes elementos estão a ser fornecidos, normalmente durante o processo, de facto um processo que para além de balanço é um processo de modificação dos elementos. Às vezes vamos chegar à conclusão que os elementos não servem, não funcionam bem, ou não funcionam como foram imaginados. E então as alterações vão ser feitas no estúdio de mistura. Portanto, uma situação que não é prevista para este tipo de intervenções. Mas, diria que, no caso de filmes portugueses, às vezes sou eu a fazer directamente estas alterações. No caso de filmes estrangeiros em que fiz eu o montador de som ou o *sound designer*, ou o supervising sound editor, que está a fazer estas alterações, a divisão entre as profissões é muito mais rigorosa e respeitada, aaaaa... fora. Que não acho necessariamente uma coisa boa ou má, simplesmente é assim.

Existem patamares para as funções que cada um...

Existem. Isto dá para explicar... Existem umas 1000 diferentes maneiras para explicar isto. Uma é talvez proteger os interesses, o estatuto do grupo a que pertencem. Outra é proteger-se a si próprio, mostrar que vale a pena contar com ele para os próximos projetos e por aí adiante.

Mas acha que existe uma especificidade portuguesa no modo de trabalhar com estas profissões?

Não, é uma especificidade de todas as – eu não posso chamar a isto indústria, mas para facilitar a conversa vamos usar o termo indústria, não é? – Todas as indústrias mais pequenas, sempre quando têm a dimensão de uma atividade mais pequena, surge esta coisa... nós não temos recursos suficientes para alargar a estrutura. De vez em quando é preciso reagir diretamente.

Sente-se um profissional especializado em cinema, ou aberto a influências ou ideias de outras áreas como a televisão , a publicidade, a arte vídeo, etc. ? Crê que o som tem uma abordagem específica, em cada uma destas áreas?

Vou responder primeiro à segunda parte. Sim, creio que existe uma divisão bastante clara entre estes meios de comunicação. E sinto-me exclusivamente uma pessoa de cinema. Diria que não entendo muito bem a publicidade, portanto é um defeito meu. Mas, isto talvez porque nunca nem tentei entender. Não me atrai, simplesmente. O que me atrai é a ficção. Eu até acrescentava, ou até fazia uma outra divisão entre estas categorias. Entre os géneros de ficção, que podem ser de televisão e de cinema... ou de rádio! O rádio-drama também é um género bastante interessante. E publicidade, documentário, por aí em diante. Mas, portanto, pessoa

de cinema, consciente de que há grandes diferenças entre os meios de cinema, televisão, publicidade, teatro e outras coisas.

E quando diz que não entende a publicidade, isto tem a ver especificamente com o som, com o modo como ele é trabalhado?
Não é só o som. Geralmente acho, na maioria dos casos, a linguagem da publicidade bastante básica. E, daí, não me interessa. E quando uma coisa não me interessa, não vou aprofundar os conhecimentos. Daí que posso dizer que não compreendo porque... não despertou nenhum interesse.

Colaborou em diferentes tipos de filmes, entre eles ficção e documentário. A sua atitude como profissional do som varia consoante o projecto que lhe é proposto?
Eu podia dizer que a atitude está varia não conforme o género do filme. Mas varia conforme aquilo que estou a tentar perceber em cada projecto que eu faço. O que é que é o mais importante naquele projecto. Conforme isto, eu vou , digamos , ter – não é a atitude – mas um ... método , talvez , para o tratamento do som destes filmes. É muito importante perceber, por exemplo num filme documentário, a maneira com que nós vamos aproveitar os factos. A maioria dos filmes documentários baseia-se na apresentação dos factos, não é? E um empurrão leve...não é para o espectador chegar às conclusões. Enquanto que na ficção nós estamos a manipular todas as emoções do espectador. Se é mais importante apresentar estes factos com a voz de um narrador, claro que me vou concentrar nesta voz. Quando há, por exemplo, filmes de ficção onde há o ambiente, a atmosfera do filme mais importante, claro que é aí que vou prestar mais atenção e dar prioridade relativamente aos outros elementos. Portanto, está a variar, mas não se pode especificar tão facilmente conforme, aliás , qual é a origem desta variação.

II
Sente que esperam de si um trabalho mais técnico ou mais criativo? Esta expectativa varia conforme os realizadores ou produtores com que habitualmente trabalha?
Sim, nota-se. Ainda recente... Tive um caso com um realizador que me disse logo no início do nosso trabalho que tudo isto que eu estou a fazer de facto não vale nada, porque vai ser assim como ele decidir. Então eu coloquei uma pergunta a este realizador: "Mas porque é que me contrataste a mim? Porque é que não contrataste alguém que é mais barato, alguém que também pode seguir as instruções?" Mas pronto, de facto acabou a discussão por aqui. E foi de facto uma colaboração muito complicada, muita tensa,... Quando estou empurrado para esta possibilidade de me desligar do projecto... ah, se isto é o desejo do realizador, sim eu faço isto. Portanto, há filmes onde de facto não consigo envolver-me porque chego à conclusão que a minha participação não é essencial. Portanto aqui faço a parte técnica do trabalho, vejo que isto tudo fica mais ou menos bem embalado, não é, e limito-me a isto. Agora, a parte técnica é essencial! É como quando alguém quer tocar um instrumento, tocar música neste instrumento. Primeiro tenho que aprender a técnica. Onde é que estão todas as notas, como é que se fazem acordes... Porque é que isto está assim como está. E só a partir daí é que podemos tocar música, não é? Igual coisa acontece com o trabalho de som: temos que aprender a técnica básica, perceber os conceitos básicos, perceber a mecânica e coreografia de movimentos e operações. E a partir daí podemos começar a ouvir o que estamos a fazer. Não sei se isto responde à pergunta.

Sim, sim. Sente, portanto, que a envolvência é diferente conforme o realizador.
Às vezes sim, descubro isto só quando... (risos) já estou dentro do filme. Porque normalmente eu não aceitava fazer trabalhos que não exigem a minha envolvência.

Há diferentes níveis de facilidade no tratamento final do som, consoante a origem do som recebido? Ou de outra forma: há quem perceba melhor qual vai ser a sua função na mistura final e lhe transmite o material de
uma forma mais cuidada e, até, personalizada?
Às vezes não depende deles. Às vezes não depende deles mas depende imenso das condições de gravação. Eu sei que …e tive casos em que os bons técnicos foram lá fora gravar filmes nas condições absolutamente impossíveis. Tempestades, frio, calor, qualquer coisa… trânsito ao lado do plateau... Portanto, às vezes nem depende da própria equipa, depende daquilo que se pretende e das circunstâncias. Mas, normalmente as pessoas dizem-me, quando acaba a rodagem, ou quando começa a rodagem, olha isto vai ser fantástico, ou isto vai ser uma coisa terrível.

Quando não há esse tipo de avisos, parte do princípio que está a receber o material de uma forma normal?
Sim, mas não há muito que podemos fazer. Em princípio, isto faz a diferença entre o trabalho final onde vamos ou tentar controlar os estragos provocados por um processo que não foi, digamos, em condições; ou se vamos construir qualquer coisa e fazer qualquer coisa que nos agrada. Num nível mais alto.

Considera que usa um vocabulário próprio dos profissionais do som que é por vezes incompreendido por alguns realizadores e/ou outros colegas?
Não! Aliás... há situações em que eu às vezes não compreendo. Pode ser porque não domino tanto a língua portuguesa. Mas no caso de ... duas palavras ... é universal. Há uma confusão enorme, no mundo inteiro, quando dizemos "vamos ver aquela cena à frente" ou "aquela cena atrás". Muitas vezes é difícil entender em que é que as pessoas pensam "à frente" ou "atrás". Se a cena que está à nossa frente é uma cena que ainda não vimos, que é mais tarde no filme, ou que é uma cena que está na frente do filme, quer dizer, que já passámos.

Ai sim, existe esta confusão?
Existe esta confusão e é universal. Eu insisto em clarificação: "olhe, isto é mais tarde deste ponto, ou isto é mais cedo deste ponto onde estamos neste momento?" Em termos de tecnologia, ou de linguagem tecnológica, eu tento guardar isto para mim e uso esta linguagem tecnológica, aliás ...usava só quando vinha cá o técnico da Dolby, onde o meu trabalho, digamos, vira 100 % técnico, onde já não há nenhuma contribuição criativa. Mas estou a tentar evitar qualquer uso de linguagem técnica no processo criativo, no processo de comunicação com o realizador. Normalmente, em vez de explicar o que vou fazer com este som, eu faço e mostro-lhe. "Era isto em que pensavas?" Ah, Sim. Ou não. E então é ver em que sentido é que não foi, vamos procurar... e alterar as coisas. Porque os processos técnicos não significam nada. Há alguns realizadores, não é, que têm alguns conhecimentos básicos técnicos e vão perguntar: Então, puseste um *Low Pass* ,... ou 12 decibéis por 8ª, qualquer coisa assim. Sim. Ou não! Tanto faz ... Mas como há várias maneiras de conseguir o efeito, prefiro mostrar. Propor. Quando uma coisa dessas é pedida.

Havendo condições financeiras para tal considera muito pertinente a existência de um profissional do som que tome para si o controlo alargado de todas as soluções relacionadas com o som?
Sim, isto seria ótimo! Em Inglaterra, França, Alemanha, Estados Unidos existe a figura de *supervising sound editor*, que é uma pessoa que se ocupa de toda a parte de preparação de som e existe o misturador que normalmente... hoje em dia já não há filmes com três misturadores, mas de vez em quando ainda se fazem filmes com dois misturadores. E neste caso o misturador de diálogos é o misturador principal que define tudo o resto da parte de

misturas. Mas, sim, é extremamente útil hoje. Portugal não tem orçamento para isto. Muitas vezes nem tem necessidade porque os filmes não chegam a este nível.

Mas já notou em filmes portugueses casos nos quais, havendo esta figura, tudo poderia ter resultado melhor?
Sim. Sim, sim, sim. Havia filmes onde dava para sentir que faltava mais uns membros na equipa. É muito complicado, quando por exemplo a pessoa que faz a montagem de som, edição de som, tem que pensar em assuntos organizacionais, não é? Tipo quanto tempo gastar. Quantos minutos tenho que fazer por dia. Depois outro tipo de problemas: Onde é que vou arranjar estes sons? Como é que eu vou gravar os sons adicionais que são necessários? Ou quando temos uma pessoa que pensa e avalia isto tudo e distribui as tarefas para outras pessoas. É uma grande diferença. É uma grande diferença. Mas infelizmente, tal como digo, equipas de som em Portugal na maior parte dos casos resumem-se ao director de som – técnico de gravação , em inglês chama-se location mixer – que grava o som directo, um perchista – o operador de microfone – e isto é a equipa de filmagem. Dois, nunca mais ultrapassa este número. Na pós-produção temos normalmente um editor de som, temos um artista de *Foley*, temos talvez um técnico de gravação adicional, que vai gravar as dobragens e o *Foley*, ruídos de sala; e temos o engenheiro de som de mistura. E acabou. Enquanto a estrutura básica em Inglaterra são pelo menos dez pessoas. Só na pós-produção. E a estrutura básica de gravação no local são três pessoas : o location mixer, o boom operator (perchista) e o cable pooler – qualquer pessoa que vai ajudar estas duas . Infelizmente, não há possibilidades para isto.

Querendo apostar no som directo, dois perchistas pode ser também uma hipótese, para dois actores?
Em termos puramente técnicos, dois perchistas criam um problema . Porque a posição dos dois microfones e distância entre eles define a fase dos sinais coerentes que vão chegar aos dois microfones, da mesma fonte. E como estas distâncias são inevitavelmente diferentes e os níveis são semelhantes então cria-se o chamado *combfiltering*, que é um efeito que não é estático. Porque se fosse estático ainda conseguíamos viver com aquilo. Mas como as posições estão a mexer, então podemos ouvir efeitos de *phasing*. Portanto a combinação preferida é ter uma perche – se há uma outra fonte distante , então pode fazer sentido uma segunda perche – e os emissores, microfones de lapela . A técnica mais fácil, é a técnica mais fácil de controlar na própria gravação, nas próprias filmagens .

Reconhece que algum realizador ou algum profissional do som o terá marcado de forma particular quer seja pela respectiva filmografia quer seja pelo modo como fala acerca do respectivo trabalho?
É assim, cá em Portugal existem duas pessoas importantes, que fizeram uma grande revolução, no início dos anos 80. Quando o som deu um salto, qualitativo. Primeiro salto qualitativo. São Joaquim Pinto e Vasco Pimentel. A maneira, por exemplo, como o Vasco Pimentel fala sobre o som é fantástica. É super, super interessante.

Chegaram a marcá-lo a si?
Não, porque eu não estive presente . Eu passei por esta, digamos, revolução noutros países. Fui marcado pelas outras pessoas que vocês não conhecem e pronto.

Mas sempre pessoas do som, não foi marcado por realizadores, filmes específicos ?
De filmes de realizadores, claro, eu acho que toda a minha geração foi marcada pelo Coppola. O filme *The Conversation*, acho que aqui foi traduzido como *O Vigilante*, com o Gene Hackman. Foi um filme que me marcou a mim, não é? Também o *American Grafitti*. Da forma como foi usado o som. Como as músicas e tudo, como foram utilizadas no filme. Mas... Eu acho que nos filmes portugueses, geralmente, não está a ser utilizado, aliás, eu acho que os realizadores

ainda não descobriram ... o lado criativo e o potencial criativo do som. Neste momento há formatos de som, como o *Dolby Atmos*, que pode alterar completamente... não alterar, mas pode influenciar e enriquecer a linguagem do cinema. Mas não vejo que está a ser estudado e utilizado.

A revolução de que falou, levada a cabo por Joaquim Pinto e Vasco Pimentel, em que é que consistiu?
Consistiu, digamos, numa espécie de *nouvelle vague* sonora, portuguesa. Onde ele os dois conseguiram explicar aos realizadores a importância do som. E a partir do início dos trabalhos deste dois técnicos... Infelizmente... Infelizmente para o som, o Joaquim Pinto deixou de gravar, mas virou um produtor e um realizador ainda mais interessante. Mas foi mais exactamente , digamos... uma certa liberdade de tratamentos, liberdade na utilização de som que estes dois trouxeram. Empenharam-se muito mais na captação de som, tentaram captar o máximo possível do som natural, andaram atrás dos sons naturais, tentaram criar um novo nível de realidade. Em termos técnicos começaram a usar novos equipamentos, a explorar os microfones, a explorar as características dos microfones, o posicionamento dos microfones... E tudo foi uma coisa muito interessante, porque abriu um novo campo e eu acho que houve realizadores que foram bastante influenciados por este esforço dos dois .

Poderia nomear alguns realizadores, que evoluíram juntamente com esses técnicos?
Deixamos...Vamos deixar assim só por uma coisa global. Isto agora exigia estar a lembrar-me de filmes, começar a idealizar os filmes e como eu já fiz duzentos e não sei quantos filmes, está tudo misturado na minha cabeça.

Sente que o espectador é tido em conta de forma distinta conforme estejamos na presença de um "filme comercial" ou "de autor", quanto às soluções sonoras procuradas?
Ah, sim! Absolutamente! Absolutamente. O cinema de... curiosamente... (risos) o cinema de autor, na maior parte dos casos é baseado numa estética visual e não tanto numa estética auditiva. O maior número de pessoas que faz cinema de autor está obcecado com a composição do plano, composição visual do plano. E som vai servir na maioria dos casos só para comunicar qualquer coisa normal. Enquanto nos filmes comerciais, de vez em quando, o som está a ser usado para criar emoções. Claro que há exemplos opostos, nos dois géneros. Mas não acho que a divisão seja pelo género do filme. É mais pela sensibilidade do realizador. Cada um escolhe as suas ferramentas.

Mas constata que o comercial explora mais o som do que o de autor?
Absolutamente. Absolutamente. Não sempre com grande êxito e não sempre com qualidade, mas a ideia de explorar o som é muito mais presente nos filmes comerciais.

A procura de novos modos de fazer relacionar som e imagem é importante para si? É possível encontrar soluções originais no uso do som para cinema, nos tempos actuais?
É assim, eu olho para a procura de soluções originais como se fosse uma maneira de inventar novas palavras numa língua que já existe e que toda a gente fala. Portanto, por vezes é útil, mas às vezes não faz sentido. E também não acho que a originalidade é sempre uma invenção de novas coisas. Eu prefiro combinar as coisas já conhecidas, de formas diferentes, do que inventar novos procedimentos. Claro que quando aparece uma nova tecnologia... Eu tive a sorte de começar a trabalhar em mono, passei pelo *Dolby stereo*, depois para *Dolby Digital* e agora já fiz filmes em *Dolby Atmos*. Claro que cada vez que aparece uma destas novidades tecnológicas abre-se um campo onde os profissionais criativos podem começar a explorar. "Ah, como é que vamos agora começar a explorar isto que nos foi dado?". E neste sentido, sim eu gosto de explorar. Mas quando se estabelece uma linguagem , bastante sólida, num dos formatos técnicos normalmente significa que se chegou ao fim da exploração deste formato.

Tal como os filmes mono tinham só uma profundidade, uma única dimensão, os filmes estéreo acrescentaram os elementos laterais e profundidade ainda maior, o *Dolby Digital* acrescentou o *Surround* e o *Dolby Atmos* acrescentou o posicionamento exacto dos objectos. E movimentos dos objectos, vectoriais , no campo sonoro. Cada um destes formatos foi bastante explorado até ao fim, digamos que até ao fim das capacidades e possibilidades que cada um oferece.
O que é que imagina que possa vir, além do *Dolby Atmos* ?
É assim, posso imaginar que se inventa uma maneira de sintetizar um campo sonoro, para cada espectador. E quando o cinema um dia se torne verdadeiramente tridimensional, com o público que eventualmente pode passear e participar nas cenas ... filmadas. Não sei (risos)... não sei. É tão aberto, tão aberto... Porque eu de facto já fui surpreendido pela tecnologia várias vezes. E fica claro que a tecnologia já não é obstáculo, aliás nunca foi um obstáculo. Só que tem este problema, tem que se descobri-la passo a passo. Mas não tenho dúvidas de que ... Agora , prever isto é muito ingrato. Saber o que é vai acontecer? Sei lá!

Falou antes em diferentes tipos de sons no cinema e diferentes cargos, que se ocupam dos ambientes, dos *Foley*, etc. Sente que todos os tipos de sons no cinema em Portugal têm pessoas criativas a trabalhá-los?
É assim, acho que cada vez mais há pessoas capazes. Por exemplo, na área da edição de som e de design de som há pessoas extraordinárias. Na área da captação de som também há pessoas extremamente boas. Na área de *Foley* ainda não há ninguém. É uma arte que foi completamente esquecida e que nós estamos a tentar agora recriar.

Existe em Portugal algum estúdio especificamente construído para *Foley*?
Sim, fomos nós que o construímos, está aqui! (risos) Outro não existe. É o único e recém-construído, tem um ano. Porque esta arte *Foley*... Quer dizer , há várias profissões no cinema que desapareceram durante os anos 80 , que estão a tentar regressar para a ribalta. Mas é um processo extramente difícil. Imagina por exemplo, em Portugal faz-se dez filmes, por ano, vamos dizer. Formamos alguém para ser um *Foley artist*. Na melhor hipótese ele pode fazer dez filmes, durante este ano. Mas metade dos realizadores e produtores não vão ter confiança nele, portanto vão mandar estes filmes para fora. Fica com cinco filmes. E isto na melhor hipótese! Como é que ele vai sobreviver? Então vai ter que fazer qualquer outro trabalho? Durante o dia ou durante a noite, ou qualquer coisa... para sobreviver e para se tornar um *Foley artist*. Tornar-se um *Foley artist* significa no mínimo, na minha experiência – e tenho bastante experiência nesta área – no mínimo dois anos de formação. Para ver se conseguimos ou não. Ao fim de dois anos podemos chegar à conclusão: "olha, tu não tens talento". Portanto quem está preparado para fazer este investimento? Ninguém.

Esse talento tem a ver com o quê? Com a capacidade de sincronismo? Com a escolha correta dos materiais que simulam aqueles que estão na imagem?
Com tudo isto e mais vinte mil coisas. Com a capacidade de prever o que é que a pessoa no ecrã vai fazer, com a capacidade de ajustar o próprio peso, conforme o peso da pessoa que está a fazer. Com a capacidade de ajustar os próprios movimentos e, no fundo, com a capacidade de entrar completamente na personagem que está na nossa frente. Imitar o comportamento dela em todos os aspetos. E, aqui, não dá para fingir.

Que importância atribui aos chamados som-*off*? (quer seja por virem de fora de campo, quer seja por se considerarem não-diegéticos)
É assim: para mim têm a maior importância possível. Eu sou um grande adversário da imitação da realidade. Eu não gosto de limitar-me a imitar a realidade. Porque o cinema não tem nada a ver com a realidade. Estou a falar de ficção, claro. É pura invenção. Há imensos escritores que escreveram sobre a morte, sem morrer, realmente. Portanto, podemos dizer que falaram sobre uma experiência que não têm. Da mesma forma, eu adoro construir os sons que, de facto,

... que me apetecem naquela coisa. Se naquele momento preciso alguma coisa fora do ecrã, fora da cena, qualquer coisa exterior, claro que vou usá-la. E vou usá-la sem pensar duas vezes. Porque acho que é importante. Às vezes é bom temporariamente distrair o espectador, ou sugerir-lhe que há qualquer coisa à volta dele e depois voltar a chamar a atenção ao ecrã, à imagem. É impossível manter a atenção de uma pessoa durante 90 minutos, esta atenção ligada a um ponto: o ecrã. Se com o som nós conseguimos .... quebrar este balanço do espectador é melhor. Portanto, acho bastante importantes. Sobretudo em Atmos! Agora que podemos definir muito bem os sons que estão fora de campo.

Para além de sons que estarão fora de campo lembra-se de exemplos em que tenha decidido colocar um som - a que academicamente se costuma chamar não diegético – que não pertence àquele momento e espaço da história que é contada?
Sim.... Por exemplo num filme, numa cena onde o nosso herói, o actor principal, está a entrar num espaço estranho, ou onde uma outra pessoa está lá...presa, a viver durante décadas, eu e o *sound designer* colocámos sons de bebés invertidos, golfinhos...., sons de sussurros processados. E mais uma tonelada de coisas que nos soavam bem. E que não tinham nada a ver com o local. Também me lembro de outro filme, nas cenas de prisão que colocámos, sempre quando voltamos a esta prisão colocámos uma cena de uma festa, de um casamento. Porque funcionava lindamente com o som de qualquer botim ...(riso) muito longe. Portanto... eu não gosto muito de ler a descrição do efeito sonoro. Há quem vá dizer chuva nas folhas... Não! Eu oiço aquilo e depois se acho que serve vou colocar aquilo. E não sempre a um nível mais... mais banal.

E lembra-se de mais exemplos, como aquele da entrada no local estranho, em que decidiram colocar sons tende em mente especificamente a reacção do espectador, eventualmente até ponderando se o espectador atingirá uma eventual mensagem que esteja associada a uma escolha sonora ?
O que é importante com aquele som é que nós não tentamos enviar nenhuma mensagem. Pura e simplesmente queríamos, na altura, tornar o espectador um bocadinho mais vulnerável, porque o que se vai seguir mais tarde no filme é uma coisa que tem de ficar muito bem, digamos,... muito clara para o espectador. Portanto, criámos esta sensação de nervosismo, de incerteza, de insegurança. E depois abandonámos aquilo. E vamos dizer que naquele momento, a meu ver, o espectador relaxava. Porque já pensou : aha, bom, toda a tensão passou, já não vai acontecer nada. E naquele momento o espectador é vulnerável. Se eu agora, naquele momento vou sair com qualquer coisa forte, seja a imagem ou seja o som, vai ficar muito bem lembrado, não é? E esta foi a função do som. Portanto, raramente nós tentamos passar mensagens. Trata-se de pura manipulação emotiva. O que é fascinante no som é que, na maior parte dos casos, não funciona 100 % a um nível racional. Há imensa coisa que funciona a um nível subconsciente. E muitas vezes o espectador não é capaz de explicar em palavras, de se exprimir acerca do que acabou de ouvir. Se queremos passar mensagens, podemos perder algo do que se passa de importante no filme.

Como lhe disse ao início, tenho questões técnicas, também, que já foram em parte respondidas e deixarei para completar no final. Passaria agora para algumas questões que certos filmes em que colaborou suscitaram. Por vezes são pormenores... Por exemplo, no *A Esperança está onde menos se espera*, do Joaquim Leitão eu fiz a seguinte interpretação: O rapaz principal, que ouve várias vezes música nos headphones ; ao início nós não ouvimos nada daquela música e mais à frente, quando ele se começa a dar com os novos amigos, africano-descendentes, já ouvimos a música que ele passou a ouvir, que é música mais ligada à comunidade africana. Isso terá sido pensado por si, terá sido decidido pelo realizador que a música de gente ocidental não se ouviria ...?

Já não me lembro de quem era a ideia, mas sei que a ideia geral foi ... foram duas coisas que a gente queria dizer com isto. No início do filme o rapaz é um rapaz 100% integrado no meio onde está. Nunca está sozinho, está sempre cercado de amigos, de família, ou de tudo... Lá para o meio do filme ele é praticamente abandonado, aliás, só tem estes novos amigos... Portanto esta é uma linha: quanto mais abandonado e mais só, mais começamos a ouvir aquilo que ele está sozinho a ouvir. A ideia é quando está mais só, isto torna-se mais importante, o que está a ouvir nos auscultadores. Portanto fica mais audível para nós. E, portanto, potencia um pouco mais a solidão. Ou a exclusão, seja lá o que for. E, segundo aspecto, era de facto para potenciar a mudança de atitude dele. Agora, quem é que se lembrou disto, digamos...fazer esta graduação, não faço a mínima ideia. Acho que a editora foi a Elsa Ferreira. Joaquim Leitão, claro, era o realizador. Mas não sei quem é que se lembrou.

Mas são pormenores que se discutem?
São pormenores que se discutem, bastante. Que se discutem bastante e ... o que é ainda pior, estes pormenores só se podem discutir ao nível do filme inteiro. Portanto não vale a pena falar deles ao nível de cenas. E quando se discutem é preciso ver o filme inteiro para perceber se funcionam.

Reparei no *Até amanhã camaradas*, que existe um leitmotiv , um tema que recorrentemente aparece. Este tipo de pensamento musical, o aproveitamento de certos apontamentos musicais, normalmente nasce de si, do realizador, de uma conversa tida a dois...? O compositor comunica mais consigo, mais com o realizador?
Há aqui mais pessoas envolvidas e diria que o engenheiro de misturas é menos importante aqui. Em termos de decisão, o que é que se vai produzir de score musical e colocar, a utilização da música depois de ser montada, gravada e escrita, de facto cabe ao misturador. Eu muitas vezes vou sair com as propostas de utilização alternativa, ou de por exemplo tirar a música da cena onde estava prevista a música. Ou usar qualquer outro tema. Digamos que numa fase de utilização de música definitiva, sim, existe a minha influência. Claro que é sempre uma questão de consenso, porque no fundo o filme é do realizador. E tudo o que nós estamos a fazer tem que ser aprovado por ele. Mas há mais pessoas que estão envolvidas quando se definem os pontos onde se vai usar a música no filme. Desde o realizador, claro... às vezes a música pode ser escrita no guião original, portanto o guionista também pode ser uma pessoa responsável por isto, mas muitas vezes o montador da imagem também está envolvido. Claramente o montador de som. Claro que nos Estados Unidos e na Inglaterra temos o music supervisor, portanto mais uma pessoa separada... Não diria que o papel do misturador é fundamental. É importante, mas só como parte da equipa.

Também relativamente à música, mais concretamente à utilização habitual de orquestras virtuais ou de timbre que tentam substituir uma orquestra, sente que os realizadores ficam contentes com estas soluções? Este assunto é pacífico? Há questões financeiras que obrigam a estas soluções alternativas à contratação de uma orquestra?
É uma questão financeira e nunca é pacífico. E nunca é pacífico porque muitas vezes há descontentamento com esses timbres. Quando o produtor, músico e realizador acham que conseguem enganar o espectador isto é tão ingénuo que ... (risos). "Olha , isto soa como o verdadeiro" . Não, não soa! Infelizmente não. Até agora eu ouvi talvez ... dois músicos que são capazes de programar os sintetizadores e samplers de forma a que quase parece a orquestra verdadeira. Mas eles também estão a recorrer ao uso de reverberação excessiva para esconder todas as impurezas e problemas de interpretação. Porque no fundo trata-se de interpretação. Portanto... eu nestes casos preferia fazer uma música deliberadamente mais minimalista do que tentar imitar a grandeza. Isto sempre fica muito mais falso. Seria preferível assumir: somos pobres, não temos dinheiro para a orquestra, vamos tocar ... uma viola, ou tocar um piano. Quem não tem cão, caça com gato.

Poderia nomear e descrever as principais ferramentas que são indispensáveis ao seu trabalho?
A primeira ferramenta indispensável é escuta de qualidade. Portanto, sistema de monição. Absolutamente! É a primeira. É muito mais fácil trabalhar com uma boa escuta e outras ferramentas ... medíocres, ou inexistentes. Pelo menos sabemos o que é que estamos a fazer. Somos capazes de ouvir. Outra coisa, óbvia: preciso de uma mesa de mistura. Sem mesa de mistura não dá para fazer nada. Eu não uso muitas ferramentas. Geralmente uso um equalizador de boa qualidade; uso um ou dois, vários tipos de compressores, para controlar a dinâmica; e uso um ou dois reverbs de boa qualidade. E, cada vez mais, uso redutor de ruído de altíssima qualidade. Para mim é essencial. Mas tirando isto, não... O equalizador que eu uso há muitos anos, sempre, é o básico da Digidesign, que é o Channel Strip da Euphonix. Uso, também, a compressão deles. Todo o resto dos processos dinâmicos uso do Macy (??) . É muito simples e eficiente. E , para denoising uso o Cedar, que é o Rolls Royce dos denoisers. De reverberação uso também um reverb algorítmico fantástico que é o Phoenix, do Exponential Audio. Do Michael Carnes. E uso o Altiverb, que também toda a gente usa. Tenho pena de não poder usar mais o antigo, Lexicon 480, a caixa... Aquelas máquinas já têm vinte anos e já não dá para confiar nelas.

Crê que houve desenvolvimentos tecnológicos que mudaram significativamente os seus métodos de trabalho, ao longo do tempo? Já falou na questão da espacialização...
Exactamente, foi isso... Mas em termos tecnológicos acho que...mudança do analógico para o digital. Resolveu um problema importantíssimo que é o nível de ruído da fita. Que nos filmes grandes em que tínhamos, sei lá, na altura, 40 - 50 canais , o ruído de 40 ou 50 fitas em paralelo já se tornava significativo. Portanto, o grande avanço deu-se ... o grande passo em frente, quando mudamos de analógico para digital. Depois também a invenção dos redutores de ruído. Nomeadamente os primeiros da Dolby. O CAT 43 e 430. E da CEDAR, da tecnologia DNS. Absolutamente essencial.

Para terminar gostaria de perguntar o que é preciso, na sua perspectiva, para que o som seja mais valorizado, ou melhor trabalhado , em Portugal.
Eu acho que aquilo que eu acho que tem que acontecer primeiro em Portugal, o que eu gostava de ver, é mais filmes portugueses. Mais filmes portugueses, para primeiro habituar o público a ver cinema português. Isto depois ia trazer ... e vai trazer tudo o resto que é importante. Vai-se começar a pensar em qualidade de som, em qualidade de imagem, qualidade da representação de actores, em qualidade de guiões e tudo. Mas primeiro é preciso trazer o público para o cinema. E não só para ver um filme português, para ver qualquer filme. Os números hoje em dia são trágicos. Cada português nem duas vezes ao ano vai ver um filme. Portanto isto tem que se mudar.

É uma questão de mercado insuficiente, mal formado?
Não é só o mercado. O cinema é uma maneira de comunicar muito, muito forte. Sobretudo ficção, porque dá a liberdade de inventar qualquer conteúdo e colocá-lo na frente dos espectadores. Portanto, é essencial as pessoas habituarem-se a ver ficção, a ver histórias imaginárias e separá-las da vida ...normal. Isto só pode acontecer com a quantidade, enorme, de filmes vistos. É a única coisa que eu acho que é importante, neste momento. Ter mais filmes portugueses. Acontece uma coisa curiosa: o número de espectadores que veem cinema português, em geral, está a crescer. Está a crescer. E é público que habitualmente não vai ao cinema. Atrai um público que está à espera de mais conteúdos.

O cinema português, então, pode explorar esta nova via?

Deve! Se pode não sei, mas deve. Pelo menos deve tentar.

Passará também pela distribuição, pelos canais através dos quais os filmes passam? Muitas vezes há cine-clubes que passam cinema português. Mas grande parte da distribuição comercial , que creio passa maioritariamente pelo NOS Lusomondo, não inclui cinema português.

É "nos", não tem o acento (risos). Curiosamente a NOS agora é que se apercebeu desta coisa de espectadores exclusivamente de cinema português. Só que, bom, também não sabem aplicar isto. Têm que aprender. Sei lá, por exemplo, eu moro em Cascais. O cinema no Cascais Shopping, a programação daquilo é para os *morons*, para os idiotas. Não dá para ver nem um filme de jeito. É assustador! Até ao ponto que o público já está habituado e agora quando eles tentam colocar qualquer coisa que não é .... cowboyada.... ou aqueles filmes de ... perigo para o presidente americano, que depois os marines vão salvá-lo, aquilo tudo... Portanto, cada vez que colocam qualquer outro filme não se aguentam, ninguém vai ver. Porque o público já está habituado a só ver parvoíces naquela sala. Portanto, agora todo o tempo que eles gastaram a habituar o público a ver estes filmes, agora é preciso o mesmo tempo para os habituar a ver qualquer outra coisa. Quaisquer contas que eles fizeram, se calhar dizem que assim, ... está bem, sim estão a perder uns dois milhões de espectadores por ano, neste momento, mas olha dá para aguentar mais dez anos e depois o gestor, ou outro administrador já vai procurar outro emprego, talvez na TAP. Qual cinema, não é? Isto é um grande problema, os gestores e administradores, que não percebem nada daquilo.

Miguel Martins
Entrevista realizada a 2 de Junho de 2015 no Restaurante "O Cantinho da Rosa", em Lisboa, após o Miguel Martins ter jantado com a sua filha

I

Como descreves a função ou funções que tens desempenhado nos trabalhos sonoros em filmes portugueses (e, eventualmente, estrangeiros)?
Eu em cinema trabalho em toda a área de som, desde a direção de som, captação de som a montagem de som e às misturas. Portanto, os três campos... do som para cinema, são campos onde eu desenvolvo a minha actividade. A área da captação é uma área onde eu trabalho menos, por opção. Trabalho no desenho de som nos filmes e nas misturas.

E tem sido assim todos este anos, desde o início?
Não, eu comecei sobretudo pela montagem de som. O meu início, de muitos filmes, foi a montar som , depois comecei a misturar e depois muitos realizadores pelo trabalho desenvolvido... muitos trabalhadores com quem trabalhava, foi um passo natural que eu fizesse basicamente as três áreas de som e assim fizesse o Som do filme. Na sua totalidade. Portanto, hoje em dia , isso acontece comigo, mas é muito selectivo. Não trabalho na captação para todos os filmes. Em alguns trabalhos, não em todos.

Sentes-te uma profissional especializada em cinema, ou aberta a influências ou ideias de outras áreas como a televisão , a publicidade, a arte vídeo, etc.?
Eu trabalhei 16 anos na televisão e 4 anos na rádio.
Crês que o som tem uma abordagem específica, em cada uma destas áreas?
O som tem uma abordagem específica porque os formatos são distintos. Uma coisa é veres um filme numa sala de cinema e outra coisa é veres um filme, uma série, o que quer que seja, na televisão. É diferente. A abordagem, não a nível criativo, mas a nível técnico é um bocadinho diferente. É um bocadinho diferente. Hoje os meios da televisão estão bastante desenvolvidos e é diferente a fidelidade que as pessoas recebem em casa e tudo isso. Mas o processo, do meu ponto de vista... e foi assim que eu comecei na televisão e foi assim que eu organizei basicamente a forma... Acho que não digo nenhuma mentira se disser que em 98 , quando eu entrei para a televisão o sistema que implantei na altura, no início da ficção em Portugal, de uma forma mais industrializada, foi a forma como se trabalha em cinema e que acho que é a forma como se deve trabalhar em todas as áreas . Portanto, há diferenças , claro que há diferenças , enormes. Mas abordagem, para mim , deve ser feita da mesma forma. Em relação à concepção.

E entre diferentes tipos de filmes, ficção ou documentário, a tua atitude como Profissional do som varia consoante o projecto que te é proposto?
A minha atitude varia em todos os filmes. Claro que há diferenças , nesses dois... O documentário é um cinema mais directo, mas não menos trabalhado. Mas eu não gosto muito de fazer... Eu na minha forma de abordar o som não tenho uma concepção pré-definida, no sentido de "vou fazer um documentário, é desta forma; vou fazer ficção, é desta forma", não é? Eu não penso assim. Não acho que seja assim porque a concepção de um filme seja documentário, documental, seja de ficção tem a sua vida própria. Tens que estar com ela, tens que a perceber. Já fiz documentários em que trabalhei de uma forma muito, a nível de som, muito próximo do que é suposto ser a ficção e o contrário. Já trabalhei em ficções de uma forma muito mais directa no som. Como supostamente é feito nos documentários. Portanto, para mim... eu não faço distinções entre os dois formatos, na abordagem de som.

Eu vi há dias uma entrevista, disponibilizada online pela Universidade Lusófona, em que dizias que valorizas o som directo. É assim?
Sim, claro. O som directo para mim ... Eu vejo o som e encaro o som de uma forma muito musical. E a primeira linha melódica de um filme são os diálogos e o som directo.

Imagino que possa haver quem trabalhe ficção, não valorizando muito particularmente o som directo, porque pode depois fazer qualquer coisa, em pós-produção. Inventar os sons que se colocam , por exemplo . O que será diferente de um documentário, não?
Também inventas na mesma. O que eu acho em relação a isso é que o som directo tem , no cinema que eu gosto, no cinema que eu aprecio e no cinema que me dá prazer ver e ouvir o som directo tem uma preponderância absolutamente ... maioritária , na concepção de som. Não sou é fundamentalista. Quando o som directo não chega a isso, ou não é suficientemente bom para te dar essa sensação então tu recrias. Tens é que recriar com o... valor suficiente para te parecer melhor do que aquele que tinhas. Se não for não vale a pena. Portanto não sou fundamentalista, mas o som directo é uma das coisas, para mim, mais bonitas e importantes. E é a partir daí que tu começas a construir a tua música para aquele filme. Portanto tens que ser sensível a isso. É como um metrónomo para começar uma música. É o teu tempo , basicamente. É assim que eu vejo. Nessa entrevista eu digo uma coisa, que eu reitero, em relação ao som... e daí o eu ter respondido o que respondi em relação aos documentários e à ficção. O que é importante quando tu fazes um filme é aquela demanda de saberes qual é o som certo para a essência de aquele filme. E isso é uma das coisas mais importantes.

Isso é uma aspecto mais técnico ou mais criativo ?
Isto é para mim o mais criativo e mais desafiador de todos eles. Porque quando tu fazes um filme, pode não ser tecnicamente perfeito, para mim não tem importância. Se puder ser , óptimo! Mas isto que eu estou-te a dizer, que eu te estou a falar é o mais importante no filme. É tu perceberes qual é a essência do filme e seres justo para ele. E isso é a chave de um som som certo para o filme. Isto não é nada teórico, pode parecer muito bonito de se dizer, mas isto é completamente prático.

II

E em termos genéricos , sentes que esperam de ti um trabalho mais técnico ou mais criativo ? Ou varia conforme os realizadores, os produtores...?
Não... varia muito, mas eu respondo-te a isso desta forma: eu gosto muito de música e eu oiço muita música. Gosto de bandas, mas também gosto de produtores. Porque há muitos produtores que eu sei que têm a sua estética sonora, ou fazem parte da história. E a forma como eu me gosto de ver a trabalhar para cinema é que os realizadores querem trabalhar comigo porque eu tenho uma estética sonora e gosto de trabalhar os filmes de uma certa maneira. E portanto é essa a forma como eu me gosto de ver no trabalho que faço. E penso que é por isso que as pessoas querem trabalhar comigo. Fazeres uma coisa muita técnica ...qualquer pessoa que se dedique muito consegue fazer. Teres uma relação com as coisas que te permita fazer algo e dar alguma coisa.. e compor alguma coisa para um filme, que é a tua maneira de sentir e de trabalhar é a forma como eu gosto de me ver no trabalho que faço. Portanto tens que ser simples, mas intuitivo e em relação à técnica o que eu te tenho a dizer é que tens que resolver problemas e tens que ser capaz de resolver problemas, num filme que fazes, para conseguires que o outro lado se proponha... É importante , claro que é importante. É secundário , mas é importante.

Comentaste que por vezes não és tu que fazes a captação. Há diferentes níveis de facilidade no tratamento final do som , consoante a origem do som recebido? Há quem perceba melhor qual vai ser a tua função na montagem e te transmite o material de uma forma mais cuidada e, até , personalizada?
O *workflow* de trabalho é sempre muito técnico. O *workflow* é super técnico, é igual para todos os filmes, não é ? É receberes os *exports* para trabalhares. Agora, ao longo destes filmes todos e destes anos todos –e que já lá vão bastantes - que eu tenho trabalhado .. claro que eu conheço as pessoas com quem trabalho e as pessoas conhecem-me a mim. Claro que eu sei que me identifico mais com algumas pessoas que trabalham o som e que captam o som. Identifico-me mais com umas do que com outras . Mas isso é normal. Gosto mais de umas bandas do que outras, gosto mais de uns discos que outros... E relaciono-me melhor com o trabalho deles do que outros . Mas aí também está o desafio de pegares numa coisa e conseguires dar a volta a isso. Mas sim.. Obviamente há muitos filmes hoje em dia, passados estes anos, em que mesmo que eu não faça a captação, desde o início que estou envolvido no som com quem vai captar. E a pessoa que vai captar fala comigo para combinar coisas e para falar do que é que pode ser preciso. O que é que pode ser bom para o filme. E eu dou-lhe as minhas ideias e cruzando com as ideias da pessoa que vai fazer ela vai ter isso em atenção. E trabalhamos em

conjunto . Mesmo em filmes em que não vou fazer captação, eu estou envolvido nisso, muitas vezes.

Acabas por ser, às vezes, um supervisor do processo todo?
Não gosto da palavra supervisor, mas...mas... mas ... gosto..

Existe no cinema americano a figura do *Sound Supervisor*. Porque é que em Portugal não haverá ?
Existe lá, sim ... Pode haver. Não tenho pudor em falar disso, ou em assumir isso. Mas eu gosto de falar mais em cooperar do que supervisionar. O cinema como nós trabalhamos cá em Portugal tem tantas dificuldades, a nível de produção, a nível de dinheiro ... tem tantas restrições que o que fazemos é cooperar um bocadinho uns com os outros de forma a termos aquilo que queremos no final. É mais isso do que outra coisa. Se me perguntares se eu supervisiono montagem de som aí sou-te claro: claro que sim. Já fiz isso em montes de filmes, em montes de anos na televisão já fiz isso. Já tive equipas e equipas em que esse de facto era o meu trabalho. Hoje em dia gosto... quando não sou eu fazer o filme do princípio ao fim, gosto sobretudo de cooperar com quem vai captar e gosto de ter assim essa colaboração.

Consideras que há um vocabulário próprio dos profissionais do som que é por vezes incompreendido por alguns realizadores e/ou outros colegas?
Não. No cinema não . Especificamente no cinema não . Mas não no som nem nas outras áreas. Uma equipa de cinema, uma equipa de rodagem de cinema... existem montes de problemas e de adversidades, mas essa não é uma delas. Essa não é uma delas.

E pensarmos numa fase pós-produção em que por exemplo é necessário filtrar, usar algum reverb,... fala-se nestes termos com os realizadores ?
Falas, claro que falas . Falas mais com uns do que com outros. Mas para mim , só faz sentido que um realizador esteja presente... que um realizador que esteja presente consiga falar a tua linguagem. Às vezes pode não ser técnica, pode dizer "gostava que isto soasse de uma certa maneira" e tu tens que ser capaz de decifrar isso. Agora , tem que existir obviamente isso. Eu não gosto de trabalhar de uma forma ... abstracta. Portanto , obviamente , os realizadores são o topo de pirâmide de um filme. Portanto, esperas obter deles as suas aspirações para o filme e as suas vontades , torná-las reais . Mas fala-se a mesma linguagem , de uma forma geral fala-se a mesma linguagem, a esse nível.

Reconheces que algum realizador ou algum profissional do som te terá marcado de forma particular quer seja pela respectiva filmografia quer seja pelo modo como fala acerca do respectivo trabalho?
Tenho vários. Referências temos todos. É um bocado ingrato estar a falar em nomes mas eu vou aproveitar para falar , de uma forma aberta, em algumas pessoas com quem trabalhei e que foram absolutamente marcantes para mim. Houve realizadores com quem sempre quis trabalhar. Quando comecei esta actividade houve realizadores com quem sempre quis trabalhar. Por várias razões. Pelos filmes, pela sua forma de trabalhar o som, portanto pelo seu talento e porque de facto há filmes que tenho para mim como grandes referências. Fernando Lopes. Foi um enorme orgulho trabalhar com o Fernando. Trabalhei , conhecia a filmografia dele, respeitava e aprendi muito de som ... Estou a falar de uma geração que infelizmente já foi. Tal como o Oliveira. Foi outro. Foi outro Senhor com quem trabalhei e que me ensinou imenso de cinema como de som. Enfim, houve aí uma relação de encontro de gerações . Alguns deles convidaram-me para trabalhar depois de começar a trabalhar com uma nova geração, como o Miguel Gomes, como o Sandro (Aguilar) também e outros. Houve aí para mim um misto de trabalhar com uma nova geração e ao mesmo tempo trabalhar com pessoas a quem respeitava muito e que foram sempre para mim referências. E eu gosto muito do cinema português, gosto muito do som de algum cinema português e... para mim filmes como o *Belarmino*, *Uma abelha na chuva*... gosto muito e respeito muito a estética de som do Pedro Costa. O *Ossos* é para mim ao nível de montagem de som uma referência também e eu gosto muito. E as pessoas da nova geração com quem trabalhei também trabalham o som dessa maneira, ou seja , o som é de facto uma questão central nos filmes tal como as outras . Não gosto de trabalhar o som como acessório, mas sim como uma peça fundamental nos filmes. E eu acho que é assim que tem que ser.

Esse valorizar do som como peça fundamental achas que é uma marca mais do cinema de autor do que do cinema mais comercial?
Não, claro que não. O cinema comercial, blockbusters, ...no cinema comercial no mundo inteiro gastam-se milhões a trabalhar no som. Então acho que isso não existe. O que existe – não sei se te estás a referir a um panorama absolutamente só aqui em Portugal – o que existe é uma... acho que não há diferença.. acho que um realizador gosta de som e quer som no seu filme de uma forma que possa ser música, que possa ser algo para a narrativa, ou não . Se é cinema comercial ou não, não te sei dizer. Não te sei dizer... não me interessa muito sequer. Já trabalhei em muitos filmes, o meu percurso está muito ligado ao cinema de autor. Ao chamado cinema de autor. Mas eu trabalhei 16 anos na televisão e trabalhei o som com tanto afinco e com tanta concepção como noutras coisas. Só que cada coisa obviamente tem a sua dimensão, não é ? E portanto, tal como na ficção e no documentário não gosto de fazer qualquer tipo de degrau, nem de catalogação entre esses dois tipos de cinema. Se me convidarem para fazer um blockbuster americano acho que posso fazer coisas boas também. Portanto, não é por aí.

Que importância atribuis aos chamados som-*off*? (quer seja por virem de fora de campo, quer seja por se considerarem não-diegéticos)
Mais se estás a fazer um filme de autor ou não, aí é que está a grande diferença. Se tu crias , ou quiseste criar .... se achas importante criar para o filme que tens uma narrativa paralela no som... Paralela, que te dê – que seja mais-valia – que te dê informação ao que estás a ver. Agora isso é ... isso para mim é trabalhar som. Trabalhar som e ter uma concepção de som, trabalhar o som de uma forma criativa é exactamente escolheres um som que não esteja directamente relacionado com aquilo que estás a ver e que te dê alguma sensação, que te passe alguma coisa em relação ao que estás a ver. Ou à cena que estás a ver. Ou que te prepare para a cena que vem a seguir. Ou que te prepare para o filme que vem a seguir. E para o que o filme quer. Às vezes isso não é só para cena que vem a seguir, estás a fazer isso num filme inteiro para o fim. Ou fazes ao contrário, começas a fazer tudo no princípio e começas a diluir. Isso para mim sim é trabalhar o som de uma forma criativa.

Podias dar exemplos, em trabalhos teus ?
Bom , eu podia dar-te imensos exemplos onde fiz isso . Por exemplo num dos últimos filmes em que eu trabalhei, foi no *Tabu*, que é um filme a preto e branco e que a minha opção com a do Miguel... bom , na realidade é uma opção em primeiro lugar que é do Miguel, em que fizemos um filme praticamente mudo na segunda parte. Essa é uma opção já do Miguel, mas a forma de o construir foi feito em conjunto , com os dois... É claramente uma coisa onde isso acontece. E a forma como o som está ou não está no *Tabu*, é absolutamente dimensional para o *off* que tu estás a ouvir. Porque tens som, não tens som, tens uma pessoa a contar-te a história , de repente aparece-te música que vem do silêncio e essa é uma forma que é absolutamente não convencional, mas que potencia a história que aquela voz *off* te está a contar . Isso é um dos exemplos em que isso acontece.

Poderias nomear e descrever as principais ferramentas que são indispensáveis ao teu trabalho?
Ferramentas ? Depende ... Se eu estiver a fazer montagem é uma coisa, é um computador e um Protools. Depende. Se eu estiver a fazer captação preciso dos microfones , se eu tiver a fazer uma mistura é uma sala de mistura. Depende... é o que for preciso...

Noutras entrevistas fiquei com uma impressão clara de como são encarados o trabalho diurno e o trabalho nocturno. Tens uma preferência horária para praticar o teu trabalho?
É-me completamente indiferente . Não sou mais criativo à noite , isso para mim não existe.

Em misturas não estão restringidos aos horários de funcionamento dos estúdios? Eles estão abertos durante a noite ?
Sim, é o que for preciso. Eu no último filme estive a trabalhar 16 horas. Mas não consegues trabalhar 16 horas com a mesma qualidade. Isso é quando tu tens a vontade toda para fazer as coisas, mas depois percebes, quando chegas a seguir, que não vale a pena... Estás a trabalhar tanto mas já estás a cometer erros. Não , isso é um coisa... Não há ... eu vou desmistificar isso. Para mim não existe nada disso . Posso trabalhar *nine to five* em qualquer coisa que estou a

fazer, é exactamente igual, não tenho qualquer tipo de problema. Se me derem uma garrafa de whisky tanto melhor, porque eu gosto. Acho que não é por aí.

Crês que houve desenvolvimentos tecnológicos que mudaram significativamente os teus métodos de trabalho, ao longo do tempo?
Os meus não porque eu sou desta nova geração. Sou da nova geração mas tive ... a minha aprendizagem foi toda da velha guarda. Portanto, eu trabalhei na rádio e trabalhei com uma sala ... grande, com uma mesa de mistura que ia daqui ali, em que controlava seis máquinas de bobines. E portanto eu sou da revolução tecnológica, no trabalhar, mas o meu início foi todo analógico. E vou-te dizer uma coisa que é ... a forma como eu hoje sinto o som tem a ver com o facto de nos primeiros cinco seis anos em que trabalhei não ter visto o som. Ouvia o som. Acho que um dos grandes problemas de quem trabalha o som hoje em dia nos computadores é porque olham muito para o som, mas ouve pouco. Ouve pouco. E eu quando comecei a trabalhar na rádio, trabalhei na fase de transição do analógico para o digital e trabalhava só com bobines. Tinha que contar programas com várias fontes de som, música, voz, repórteres, isto e aquilo e tinha que montar uma coisa toda sem ver o som. E ouvir isso, sentir as coisas sem as ver - sem estar ali a dizer que vou cortar aqui ou ali - mas sentir se estavam bem. E às vezes estar bem pode entrar um bocadinho À frente, um bocadinho atrás. Mas é se está bem , se está correcto para aquilo que é preciso. Isso é que é importante .

Achas que Portugal tem e sempre teve as mesmas condições para trabalhar o som para cinema que outros países de referência?
Não, os que têm mais dinheiro têm mais condições ! Mas para mim a referência é um bocadinho difícil saber o que é. O que é que é referência.

No sentido do *know-how* será que houve um momento em que se tornou diferente?
Tu tens uma nova geração de pessoas que trabalham de uma forma muito igual ... pode trabalhar em qualquer parte do mundo. Eu vou para a França, vou para a Inglatrra, vou para a Espanha

Isso é um fenómeno relativamente recente em Portugal, ou não?
A nível de montagem de som, de misturas? Não sei... há 20 anos o Vasco fez realizadores importantes. Acho que hoje com as novas tecnologias as coisas estão muito mais iguais. Com tudo o que é importante, tu podes ter pessoas a trabalhar muito com o Protools, só a mexer muito bem com uma mesa de mistura... Isso já tens em todos os países. Porque elas estão aí! Tu trabalhas facilmente. Qualquer miúdo novo que saia da escola se quiser aprender e tiver acesso a uma mesa de mistura, aprende a trabalhar com a mesa de mistura num mês, dois meses. Não é essa a questão. A questão é o que é que ele vai fazer com ela para um filme. Nesse aspecto eu acho... Não te sei responder a essa pergunta, sinceramente. A não ser... no meu caso específico eu sempre tive uma opinião que é ... eu acho que quando uma pessoa tem alguma coisa boa para dar num certo campo, na sua área de acção, quando tem coisas boas para dar, dá aqui e dá em qualquer parte. Quando é uma pessoa que tem uma relação com aquilo que faz... é igual. Depois mudam as coisas, tens mais condições, tens menos condições, estás numa produção com mais dinheiro, menos dinheiro, mas é aquilo que tu podes dar às coisas. O que tu podes dar ao filme. Isso acho que sempre foi igual, não sei, não te sei responder muito bem a isso.

Nalgumas entrevistas houve colgas teus que indicaram nomes de pessoas que terão sido importantes em Portugal para um aumento significativo da qualidade do som no cinema português, a determinada altura.
Eu respeito muito o trabalho de várias pessoas... Eu respeito muito o trabalho de algumas pessoas... aaa... como o Vasco... como o Joaquim Pinto... pá não quero estar a cometer... se me estou a esquecer ou não. Como o Branko... teve uma altura difícil do cinema em Portugal e quando havia muito poucas pessoas a trabalhar teve um papel - e tem! ... respeito imenso o trabalho do Branko, o trabalho do Vasco. Mas essas pessoas todas... honestamente não te sei responder muito bem a isso. Porque isso é só uma coisa de... eh pá não te sei responder bem a isso. Acho que isto é evolutivo, marcaram uma fase e há outros que marcam outra, percebes? Não sei , acho que não há assim... Eu gosto imenso de filmes, gosto imenso, imenso de filmes... de coisas portuguesas que supostamente as pessoas podem considerar não ter o melhor som, não ter assim a melhor qualidade de som, mas eu gosto muito. Portanto tenho alguma

dificuldade em saber o que é isso. Porque há hoje filmes que são feitos com imensas... e com todas as condições técnicas, que eu detesto o som. Detesto! Acho que é mau som. Filmes de hoje, com mau som. Portanto eu não sei o que é que é esse passo significativo para o bom som, porque eu continuo a ouvir coisas de que não gosto. E há coisas de há 30 ou 50 anos de que gosto muito. É isso, não sei nem te quero responder. Não sei.

Para a obtenção das competências que tens actualmente , que factores foram mais importantes: um eventual autodidactismo, a passagem por uma escola, o ter trabalhado com alguém ?
Olha, eu, para te ser sincero, o mais importante... Eu andei na escola, na escola que na altura era a ETIC; andei numa escola onde aprendi técnicas musicais, que era o Ártico... e fiz assim alguns cursos. Não minimizo nada disso, foram importantes para mim. Agora onde eu aprendi a fazer o som que hoje...ou a gostar do som como faço hoje foi a ver muitas coisas, desde sempre. Desde sempre me atraí pelo som das coisas portuguesas, a música das coisas portuguesas. Eu sempre gostei muito. E sempre vi muitos filmes muitas vezes e ..

Sem som, como dizias na entrevista online?
Sem som, sim. Como é óbvio. Quando tu ouves uma coisa sem som consegues perceber ... eu consigo perceber , ou pelo menos a mim isso inspira-me o ritmo do filme, o que é que o filme precisa. Quando tu ouves uma coisa sem som, o que é ela precisa.

E fazes isso com filmes em que vais trabalhar o som ou nesses filmes que vias antes?
Eu fiz isso durante anos. Nem pensava que ia fazer isto.

E qualquer era o propósito inicialmente ?
Porque eu na altura também fazia muitas montagens e gravava com aquelas coisas, com os gravadores do spectrum, tinha um microfone e gravava coisas da televisão. Fazia montagens de som , fazia coisas.. pá , para brincadeira ! Coisas de puto , não é ? Mas não ponhas isto na entrevista ! (risada) Fazia isso. Fazia jogos de futebol com as coisas gravadas da televisão, montava o público, para ter sempre público fazia isso. Portanto sempre me habituei a ouvir coisas desta maneira. E sim, muitos filmes que faço ... houve uma altura em que ouvia muitas sem som muitas vezes. Hoje já não faço isso. Confesso, não faço isso. Continuo a fazer isso enquanto estou a trabalhar, embora já não tenha esse hábito do princípio ao fim. Continuo a ver uma sequência em que vou começar a trabalhar, sem som. Continuo a fazer isso. Vou começar a trabalhar numa cena e tiro o som , deixo só a sequência. Isso continuo a fazer.

Como recomendarias que fosse feita a formação de quem começasse agora "do zero" um processo de evolução que almejasse chegar a um cargo semelhante ao que ocupas presentemente?
Que comece! É fazer um bocadinho de tudo. Há esta coisa... o saber não ocupa lugar , não é ? Primeiro tens que saber como é que as coisas se trabalham, depois tens que perceber como... tenho alguma dificuldade em responder a essas coisas assim tão ... não sei. Não faço ideia... Se achas que tens alguma coisa , que sentes assim uma coisa, que tens alguma a coisa a dar... algo , ou som ou imagem, ou não sei quê vai lá e luta por isso. Tu se tiveres vais conseguir, percebes?

Mas reconheces que há escolas úteis para isso?
Não, não! Eu acho que a formação é absolutamente essencial. Eu acho a formação absolutamente essencial, ponto! Absolutamente essencial. Quanto mais formação melhor, mesmo que seja para depois subverteres isso tudo. Mas para subverteres primeiro tens que conhecer os princípios e, portanto, quanto melhor preparado estiveres nesse coiso porreiro. Porque há pessoas que precisam disso e há outras que precisam de perceber que não precisam disso. Precisam de lá estar para dizerem "não, não é assim que eu vou lá chegar". O que eu acho é que tem que começar por qualquer lado. Quando quiserem começar têm que começar por qualquer lado (risos). Portanto, é o que eu acho.

Tenho agora algumas questões relacionadas com filmes em que colaboraste, como te tinha dito. Procuro muitas vezes tentar perceber quem é o autor de determinadas decisões. Trabalhaste, por exemplo, no *Photo*, do Carlos Saboga. Reparei que a determinada altura um personagem , que tinha estado num país árabe, quando é apresentado esta´ a ouvir

música árabe . E lá mais para a frente , no carro, está a ouvir uma música mais banal. Será que isso é propositado ?
Sim , já me estou a lembrar . Pá na música dos filmes é desta maneira ...

É música que o personagem está a ouvir ...
Sim. Vou tentar mais ou menos sucinto, mas vou tentar-te dizer quais são mais ou menos as premissas nos filmes, não na televisão . Por exemplo na televisão eu tinha a responsabilidade de escolher uma banda sonora sozinho, portanto... Nos filmes é assim : o realizador escreve e por vezes escreve sem estar a pensar numa música. Outras vezes, se se trabalha há muito tempo com alguém no som e isso acontece muito comigo, realizadores que estão a escrever, ou então não estão a escrever e a estão a montar e precisam de uma música para uma sequência e perguntam. Às vezes já vai definida pelo realizador. Outras vezes, mas se é sobretudo uma pessoa com quem o realizador já fala ... tem que haver aqui uma certa ligação, tens que perceber os filmes, tens que perceber o realizador ... Aconteceu nas 1001 noites , precisávamos de uma música para uma sequência, já estávamos na montagem , ele disse : "olha , aquela!". Pá , está no filme . Mas a maior parte delas o Miguel também já tinha escolhido. Porque é assim que o Miguel trabalha. E algumas o Miguel escolheu numa noite em que nós vamos jantar , estamos num sítio qualquer e é assim, esta música é muita boa e não sei quê... Percebes ? Não há aqui uma fórmula. Nesse caso são músicas que o Saboga queria e que achava piada e que encaixava no filme da forma em que ele pôs.

Eu na altura entendi como se se quisesse dar mais importância ao personagem da primeira vez e depois , com a música banal que toca no rádio, o personagem já se tornaria mais secundário.
Se entendeste dessa forma, é uma leitura tua que é tão válida como outras. Mas a intenção aí, se foi para ter um certo impacto, não , não foi. Não foi. Mas tu viste o filme assim e achaste que isso fazia sentido para o filme que recebeste, dessa maneira, é o teu filme. Por vezes é bastante pensado , outras vezes não é assim tão pensado, mas a partir do momento em que o filme está pronto ele também é de cada um que o recebe. Desse ponto de vista , já que a tua atitude era um pouco mais de analista do que propriamente ... não, não tinha essa intenção, esse significado. Mas que já houve em outros casos já houve. Já houve.

Há momentos em que fico com a dúvida de se certas escolhas já estavam previstas no guião . Por exemplo no *As Linhas de Wellington",* a determinada altura uma personagem canta e há uma orquestra que se começa a ouvir.
É a Soraia Chaves. Ela começa a cantar e a música foi composta por baixo.

Isto estava previsto no guião?
Estava. Nesse caso estava. Geralmente se tens um personagem a cantar ... Isso era um cena numa banheira. Ela estava a tomar banho , não sei quê , começava a cantar. Se tens uma cena tão pensada, já está pensado de origem , já é uma coisa que não acontece por acaso. Mas já aconteceu que de repente não é necessário um actor fazer qualquer coisa, de repente vem com isso e depois nós temos que pensar, a posteriori, como é que vamos resolver isto, para isto ficar bem . Pá, também acontece ! Nesse caso não, nesse caso foi pensado.

No *Tabu*, quando aquela senhora e o seu amigo pintor estão no cinema, a música contrasta com estado de espírito deles... aquela música já estava escolhida ?
Eu acho que não contrasta com o espírito deles.

Mas a música é romântica, mas eles ...
É romântica mas há também uma certa tristeza na música.

Mas já estava escolhido o filme específico que estamos a ouvir ?
Não há filme , é uma música que está a passar . É fingido aquilo .

Mas não é de nenhum filme ?
Não, é uma música que está escolhida porque eles estão a ver o cinema. Está luz na cara deles e está uma música para eles os dois.

Ah, então não é uma banda sonora de um filme. Mas estava escolhida no guião?
Estava, nesse caso estava. Mas essa .. isso é sobre os dois . Ela a seguir vai-lhe dizer "não". A seguir à porta do cinema ela vai dizer mais não sei quê. Aquela música é de um romântico destroçado que é bonito, é muita bonito. Que eu acho muita bonito. É muito fácil escolher músicas e falar coisas com o Miguel e não sei quê.. É uma coisa com que eu me identifico bastante, é um prenúncio do que vai acontecer a seguir

Este filme já vi há bastante tempo, não me lembro bem , mas houve algo que me chamou muito a atenção...
Ui, se tu já não te lembras bem eu já não me lembro mesmo...

"A passagem da noite", do..
Do Luís Filipe Rocha, txina pá !

Chamou-me muito a atenção um momento em que há uma série de enquadramentos em que um som de telefone que toca em vários distanciamentos ...
Lembro-me perfeitamente disso.

Isso foi decidido por quem ?
O Luís queria ... não quero cometer aqui nenhum erro. Ainda há pouco tempo estive com o Luís ... era para fazer o último filme dele mas não podia porque estava a fazer o Miguel... Bom , a Passagem da Noite é sobre uma adolescente que esconde a gravidez .. que é violada e que esconde a gravidez até ao fim. É a Passagem da Noite...

É na praia , há qualquer coisa na praia...
Exactamente, há um acesso à praia. Eu já não me lembro exatamente porque é que o Luís me pediu isso, possivelmente foi o Luís que pediu isso... Já não me lembro especificamente porquê, já não me lembro porquê, mas sei que foi uma coisa pedida pelo Luís e são já narrativa... Já não me lembro o que é.. Mas foi pedido pelo Luís e era narrativo no filme. A Passagem da Noite ... isso já lá vão uns anos ... Já não me lembro porque é que isso aconteceu.

Em alguns filmes, em que reparei teres colaborado, como no *A cara que mereces*, no *98 Octanas*, *o Fatalista*,.. surgiu várias vezes a mesma dúvida: porquê em cenas de interior estamos a ouvir o som como se estivéssemos na rua?
Eu aqui estou a ouvir a rua lá fora

Mas as portas estão abertas , não é ?
E depois ? O som ouve-se ! Umas vezes ouve-se mais , outras vezes ouve-se menos

A mim por vezes causa-me estranheza , pois são locais que parecem estar fechados ...
E o que é que é fechado para ti? Estar fechado para o mundo ?

Não, estou a pensar nas frequências que esperamos perder quando estamos em locais fechados; as altas não passam como as baixas frequências. E nesses filmes é como se o ponto de escuta estivesse lá fora , é assim pretendido?
Não.... perde ou não perde.... Aí já estamos a ir para um campo que é assim, vou-te dizer. Essa questão para mim é uma não questão, porque eu já fiz cenas de exterior na rua em que não há barulho nenhum. Já fiz cenas de floresta em que não há som de floresta nenhum. E fiz uma cena no 98 octanas, num lago em que estão todos os bichos que não existem lá, porque faz sentido. E se eu tiver que fazer uma cena em interior que faça barulho faço. Se achar que isso é bom ! No *98 Octanas* posso-te dizer uma coisa: há poucas cenas de interiores porque o filme é um *on the road*, são eles que vão e acaba lá em cima na casa da avó dela. Portanto eu não sei exactamente em que cena é que estás a falar disso. Porque o 98 octanas praticamente não tem interiores. Os interiores que tem são estações de serviço, são... e depois acontece lá na casa dela, lá em cima .... Mas mais ... falaste no *Fatalista*. O Fatalista é passado num carro.

No *Fatalista* é outra coisa mas para mim assemelha-se também no irrealismo. Nós estamos dentro do carro com eles, mas o som é de carros a passar como se estivéssemos parados algures.

Isso foi o som que eu quis fazer e eu acho maravilhoso. Eu acho maravilhoso porque o filme é sobre uma viagem! Não foi só o carro a passar , o *Fatalista* não é só carros a passar, são árvores a passar ... Eu acho isso maravilhoso e foi bom para a cena.

Não estou a fizer que não , tenho é a questão sobre quem é que decidiu
No Fatalista fui eu que decidi , avalizado ... o João... Eu disse-lhe : João , isto para mim é assim. Porque o Fatalista é sobre uma viagem, sobre um gajo que vai no carro a falar sobre isto e aquilo. É sobre o sítio que eles estão a passar. É sobre o sítio em que eles param. Não é sobre a viagem de um carro! Não é porque estás dentro de um carro, não é por isso, não é sobre isso.

Podemos então dizer que o espectador recebe outras experiências que têm a ver com viagem.
É exactamente isso, é isso que eu vejo no som. É isso que eu faço no som. É isso que eu gosto de fazer no som. É porque o filme é sobre ... pá, é sobre... aquilo não é sobre ... não é o som perfeito dentro do carro, não é sobre isso. Aquilo é sobre coisas que acontecem. As árvores que passam pelo carro, o que tu vês, o que não vês. Eu lembro-me da parte inicial desse filme, em que o carro vai e está a passar ao pé de uma aldeia. E as árvores passam e não sei quê. Eu lembro-me que passei uma semana e meia só a fazer dois minutos . E o João ficou louco. Disse-lhe: mas isto vai ser muita bom para o filme, João. Vai ser muita bom para o filme. Pá, depois o João adorou e não sei quê. Depois fiz *A Corte do Norte* e não sei que mais... Isso para mim é que é fazer som... No Querido mês de Agosto... O Querido Mês de Agosto faz barulho por todo o lado. Aquilo são as festas de Agosto. Faz barulho em todo a lado, exterior, interior... faz barulho na adega , faz barulho onde a gente quiser. Se quiser.

Vasco Pimentel
Entrevista realizada na sua casa, em Lisboa

Como descreves a função ou funções que tens desempenhado no trabalho sonoro em filmes portugueses (e, eventualmente, estrangeiros)?
As minhas funções são um bocado ... atípicas.. a totalidade delas, porque... mas foi por necessidade, na altura em que eu comecei a trabalhar. Ou seja, eu sou uma pessoa que faz uma coisa muito rara, eu tanto faço de director de som na captação como depois toda a parte da pós-produção: as dobragens, as montagens de som, gravação de ambientes adicionais, organização das bandas – a chamada montagem de som – como depois as misturas, como os *Foleys*, como tudo... Lá está , em 1979, 80 , 81 e tal, quando eu comecei ninguém fazia isso , de todo. Eu fui quase que obrigado, sem fazer a mínima ideia de como é que se fazia, ou com uma ideia muito vaga de como é que se fazia, a dizer sim quando os realizadores me punham a questão: "Mas tu sabes fazer isto ? Vamos fazer os ambientes do filme, dar ambientes ao filme, fazer coiso... mas tu sabes fazer ?" E eu a pensar não .. Mas eu: "sei" – uou! – e pronto, lá foi ... abarco um bocado de tudo e é assim que eu gosto de fazer.

E continua a ser assim, hoje em dia, na maior parte dos filmes em que trabalhas: começar com o som directo e ir até ao fim do processo ?
Hoje em dia isso acontece em mais ou menos 50 % dos filmes. Porque felizmente apareceram muito mais pessoas, depois disso, especializadas em fazer só Pós-Produção: montagem de som, mistura de som, essas coisas. Portanto acabo por fazer menos essa segunda parte. Ainda agora fiz com a Teresa Villaverde, vou agora para o Brasil fazer a Pós-Produção de um filme em que fiz a direcção de som na filmagem .. vou agora , em Dezembro.

Introduzo já aqui a seguinte questão: A tua maneira de trabalhar no som directo é diferente sabendo de antemão que vais ser tu a prosseguir com o processo da Pós-Produção?
Ah, sim , é isso muito importante . Vamos lá a ver ... tenho que contextualizar a coisa. A inestimável, enorme vantagem de ter passado pelos três momentos da fabricação do som de um filme é que tu quando estás a fazer a captação de som, também estás a pensar como é que vai ser depois , de que é que vais ter necessidade. Isto pode-te escapar , se não tiveres passado por aí. Podem-te ter explicado – que não explicam, na porcaria de escola de cinema não explicam, mas se explicassem, mesmo assim podia-te escapar. Ora, o meu comportamento na captação do som directo é diferente, pois já estou a pensar como um montador , como um misturador. Quer dizer , já estou a arquitectar continuidades, descontinuidades, ambiências para dar carácter a outras cenas ... se calhar nem é a cena que estamos a filmar. Sei lá, por exemplo, eu estou num filme... Olha, as *Mil e uma Noites* , que foi filmado – como sabes – ao acaso. Fomos filmando sem saber como é que era para o mês que vem, como não sei quê... Sei lá, no décor está por exemplo um velhinho a andar lá ao fundo, mas ao lado, muito longe eu vejo que há um rio a correr com uma cascata ou não sei quê, eu vou lá gravar porque pode servir para outro episódio. Esse rio ou outros... eu estou sempre a pensar nessas coisas, nas coisas que poderão fazer falta mais tarde.

Mesmo que não venhas a ser tu o montador , o misturador ? Mesmo que venha a ser outra pessoa?
Mesmo que venha a ser outra pessoa. E aí faço uma coisa que é muito típica minha, as pessoas riem-se muito, é ... Sobretudo quando sei que vai ser outra pessoa a fazer - que às vezes já sei , às vezes não sei ainda – quando anuncio um som, um som ambiente, etc. eu faço uma grande descrição, sei lá : "agora vou fazer um som só, é estéreo , em MS, é um ambiente que tem um rio, ele está ao longe , mas não está muito ao longe , está atrás das árvores, ouvem-se alguns passarinhos ...", para a pessoa ser capaz de rapidamente situar aquilo, perceber a caracterização do que há.

Sentes-te um profissional especializado em cinema , ou aberto a influências ou ideias de outras áreas como a televisão, a publicidade, a arte vídeo, etc. ? Crês que o som tem uma abordagem específica, em cada uma destas áreas?
As influências a que eu sou aberto não é nenhuma das que tu enumeras a seguir. São sim a música, a poesia, a literatura , o teatro, ... pronto! Isso sim. Felizmente tive de pequenino uma formação musical enorme e todo o género de música . Estou sempre a ouvir música, música de todo o mundo. Não faço outra coisa senão ouvir música. Penso muito em termos de música... A poesia muito em termos do poder da palavra , do poder de evocação das palavras, da sua justaposição... de criar contradições entre elas e por aí fora . A literatura no sentido do tempo, da expansão do tempo, da contracção do tempo,.. por exemplo. Isso sim são coisas que influenciam muito, muito, muito, muito o meu trabalho. Sobretudo na Pós-Produção. Mas também na filmagem. Quanto a publicidade , eh pá, devo ter feito na vida toda para aí um ou dois, mas detestei! Detestei, foi assim uma coisa... Foi detestável estar lá, não percebes o que estás lá a fazer. Aliás , estar a filmar publicidade não é estar a filmar publicidade, é estar a exibir um material , luzinhas e anteninhas para um senhores belgas e holandeses e mais não sei quê. Que estão ali e olham para as luzinhas, e uns para os outros e dizem "sim senhor"... Não tem nada a ver. E os das luzes também , despejam o camião e põem tudo cá fora ... e depois só usam meia luz para fazer a coisa. É uma coisa ... é uma aldrabice! Não tem nada a ver. Não, publicidade não tenho qualquer influência do modo de trabalhar publicidade, até pelo contrário. A publicidade para mim, no som, quase que resume tudo o que está errado e que há que evitar no que estamos a fazer (no cinema): Aldrabice , dobrar tudo porque sim, porque depois vai alguém com a voz mais coiso (engrossou a voz) fazer a voz daquela pessoa. São coisas que me dão diz nada . Televisão , respondo muito brevemente: nunca fiz! Não sei de todo como é que se faz um telejornal, ou o som de uma telenovela. Não sei! Não tenho opinião. Pronto . Nessas áreas o som é trabalhado por tribos muito específicas também.

Colaboraste em diferentes tipos de filmes, entre eles ficção e documentário. A tua atitude como Profissional do som varia consoante o tipo de projecto que te é proposto?
De certo modo sim, de certo modo não. Para já são fronteiras em que alguns dos projectos onde eu tenho colaborado – alguns dos mais interessantes – são fronteiras que tendem a esbater-se. Por exemplo, mais uma vez, *As Mil e Uma Noites* ou outros filme do Miguel. Ou o ... *Mês de Agosto*, sim. Portanto eu descobri ao trabalhar nessas coisas que as parecenças são mais do que as diferenças. A única coisa que eu sei que há no documentário é, de certo modo, e ao contrário do que possa parecer, uma autonomia maior do som em relação à imagem. Eu vi isso acontecer e fiz isso acontecer... (interrupção devido a chamada telefónica da mãe)
Muitas vezes no documentário o som é depois reutilizado numa camada narrativa autónoma da imagem. Já desligado do contexto em que aconteceu, nomeadamente – não só, mas – nomeadamente no que tem a ver com a palavra dita, não é? Muitas vezes a palavra dita acaba por ser utilizada noutro contexto como comentário, ou como outra coisa mais tarde no filme, ou mais cedo noutra. Portanto, sei que tenho que autonomizar um bocadinho mais o meu trabalho no documentário porque sei que a matéria que eu estou a recolher vai ser deslocalizada. Isso acontece também, suponho, com as músicas, as músicas que estão a ser tocadas ao vivo. Procissão e não sei quê . A câmara pode estar a fazer bocadinhos de vistas da procissão, a cruz, o padre, a fila das pessoas, os meninos a chorar e não sei quê , aquela coisa toda . Se fores colar aquilo tudo com o seu som directo aquilo é uma cacofonia que não tem nada a ver. Portanto a minha obrigação aí é, por exemplo – obrigação, não é uma mania minha, é o que eu faço – fugir de onde está a câmara e ir gravar a procissão toda numa continuidade coerente porque sei que essa matéria sonora é que vai aparecer no filme.

Eu no *Aquele Querido Mês de Agosto* notei que existe uma certa polifonia de espaços. É propositado com um intuito experimental ou já na linha de outras experiências anteriores?

Diz mais concretamente que exemplos consideras como polifonias de espaços.

Lembro-me por exemplo de testemunhos recolhidos dos habitantes da aldeia, creio que era numa adega. E temos uma clara noção sonora desse espaço enquanto as imagens mostram outros locais.
Sim, foi numa adega. Aí está exactamente aquilo de que eu te falava . Os sons acabam por ser deslocalizados e depois trazem com eles , ou não, a informação do sítio onde foram emitidos, onde foram captados. E isso pode ser interessante ou não... mas sim.

Podemos dizer que nos documentários existem normalmente esses múltiplos espaços ?
Sim. Como os documentários, por definição, não se sabe como é que eles vão ser montados no fim... Os documentários é: recolher matéria bruta para com ela construir um filme. Um documentário não é ainda um filme. Um documentário são 16 horas de coisas que vão dar uma hora de um filme. Como nós sabemos que as chances de a tua matéria sonora, como da imagem, virem a ser deslocalizadas do contexto em que tu julgas que elas pertenceriam ... sim, a resposta é afirmativa.

E a questão da fidelidade aos espaços é importante ?
É importante a fidelidade àquele espaço pois provavelmente vai aparecer com a imagem. Por outro lado atenuá-la um bocadinho para poder eventualmente ser utilizada num contexto completamente diferente em que nós não desejamos que ela traga consigo a tralha informativa do espaço em que foi feita.

Sentes que esperam de ti um trabalho mais técnico ou mais criativo? Esta expectativa varia conforme os realizadores ou produtores com que habitualmente trabalhas?
Eh pá, eu devo dizer que não varia muito. Eu também tenho vindo a estreitar – curiosamente ao contrário do que se costuma fazer com a idade , eu é ao contrário – a estreitar o território de projectos, de realizadores ou de produtores com quem trabalho. E o critério é, obviamente, as coisas mais desafiantes, mais interessantes. Coisas mais medianas ou destinadas à produção de um efeito já conhecido não me interessam muito. É a vida, não me interessa não faço.
Quanto ao técnico e criativo , qualquer trabalho é sempre uma conjugação das duas, sendo que uma sem a outra não faz mesmo sentido, quer dizer ... Se eu tiver uma colaboração criativa com o realizador e não dispuser do conhecimento técnico, não dispuser às vezes da rapidez técnica para poder responder às solicitações dessa colaboração estampo-me. E estampa-se ele. Se for para lá só com a técnica e não sei quê, estou a ser um travão na máquina de produção no filme. Não estou a integrar-me... no rolo compressor criativo que está ali a acontecer. Quer dizer, se eu estou só preocupado com a técnica não estou ali a fazer nada.

Há diferentes níveis de facilidade no tratamento final do som, consoante a origem do som recebido? Ou de outra forma : há quem perceba melhor qual vai ser a tua função na mistura final e te transmite o material de uma forma mais cuidada e, até , personalizada?
Sim, é verdade . Digamos que há directores de som – isto não é peneiras – há directores de som que se parecem mais comigo. Alguns deles até trabalhámos juntos ou alguns até os formei, entre aspas, de quem eu espero... costumam trazer já o material mais como eu faço também para outros, não é? E reconhece-se logo. Claro que acontece milhões de vezes deparares-te na montagem de som ou na mistura com uma captação deficiente. Não só a captação dos directos, como também não haver nenhum material de apoio. Não haver ambientes para fazer continuidades, descontinuidades, a porta que bate ou ... Não tenho nada com que trabalhar. A pessoa não pensou no que vem a seguir. Porque não sabe, porque não teve tempo, porque não lhe deram condições, porque não soube ganhar o seu terreno e ganhar essas condições que não havia, enfim, há de tudo não é ?

Consideras que usas um vocabulário próprio dos profissionais do som que é por vezes incompreendido por alguns realizadores e/ou outros colegas?
Ah! Sim , tento não fazer... Isso é uma enorme questão. Sobretudo hoje em dia com o acesso de toda a gente a poder fazer ... gravar coisas com o telemóvel, editá-las no Garage Band ou não sei onde. Hoje em dia toda a gente "percebe tudo" de som. Eu sei que toda a gente percebe rigorosamente nada de som. Mas trabalhar com pessoas que não percebem mas sabem que não percebem nada é maravilhoso. Com pessoas que percebem nada e acham que percebem tudo é muito mais difícil, mas muito mais difícil. Essa coisa ocorre imenso, que é, nomeadamente alguns realizadores... quer dizer, com o ar de quem está a dizer a coisa mais óbvia deste mundo, a apontar-te caminhos ... e tu precisavas de dar-lhes uma aula de um dia para explicar que não é assim. Lá está , uma pessoa tem que desenvolver uma linguagem própria , acessível e comum a toda a gente que rapidamente possa desbloquear essas situações. Portanto , é também uma arte que eu vim a desenvolver , a arte – eh pá , com graças pelo meio – tentar sempre desbloquear as situações que surgem com imensa frequência .

Podias dar um exemplo de um tipo de situação que seja preciso desmontar , porque o realizador ...
Às vezes coisas quase caricatas! Vou exemplificar com uma coisa que é tão caricata que nunca aconteceu, mas para se perceber sem ter que contar uma grande história. Supõe que tens uma cena numa praia e é um casalinho a jogar à bola ao pé do mar . E o plano é muito largo, eu com a perche estou a ter um som muito deficiente . Há o barulho da bola, com o mar, com mais não sei quê : Não consigo ! E o realizador ou alguém da produção, ou o assistente de realização, alguém dizer "Ó Vasco , desculpa lá, não sei porque é que estás com dificuldades, porque é que não lhes pões microfones de emissor" e eu "Onde? Os gajos estão nus ! Estão de ... coiso"; " eh pá , mas esconde na bola!" e eu "por amor de Deus... cala-te!" Pronto , isto acontece.

Coisas desta género já aconteceram? Esta não, mas ...
Sim , sim. Esta não, mas coisas deste género acontecem todos os dias!

Havendo condições financeiras para tal consideras muito pertinente a existência de um profissional do som que tome para si o controlo alargado de todas as soluções relacionadas com o som?
Absolutamente! Aliás, de certo modo é isso que... sem saber de todo o que estava a fazer, naturalmente me fui vendo colocado nessa posição. Pronto , com muito agrado meu, mas não foi uma coisa decidida por uma questão de especialização requerida pela indústria , como é na América. A solução americana é óptima, obviamente, que é haver uma especialização quase maníaca, doentia, em que ... repara num genérico de fim de um filme americano... é , para aí , supervising *Foley* recording editor, o gajo que só faz *footsteps*, outro só faz *gunshots*, outro só grava *gunshots*, outro filtra os *gunshots*, outro monta os *gunshots* no sítio, outro faz o premix dos *gunshots*, para dar ao gajo que faz os *premixes* dos *Foleys*. O gajo dos *premixes* dos *Foleys* dá-os ao chefe supervisor dos *premixes* dos *Foleys*, que dá depois ao tipo dos *effects*... eh pá, é tudo uma enorme especialização. Resulta fantasticamente. Cá não há nem dinheiro, nem tempo, não há condições para fazer isso, não há, é impossível.

Mas podemos dizer que existem filmes portugueses que seguem essa tendência, as maiores produções nacionais?
Oh pá, a esse ponto não, é impossível mesmo. Começa a haver, como te disse, uma especialização muito bem vinda, em pessoas que fazem muito bem *sound editing*, montagem de som, há pessoas que fazem muito bem a mistura, muito poucas – são duas ou três – pessoas que gravam *Foley*, gravam dobragens. Sim, começa a haver um bocadinho... Porque é que é tão difícil uma pessoa especializar-se em Portugal? Porque se tu fizeres só uma dessas coisas

tens muito pouco trabalho por ano, obviamente. Há pouca produção, não trabalhas todos os dias! Trabalhas neste filme três dias . Trabalhas os passos deste filme nesses três dias , depois tens que esperar dois meses até que te apareça outro filme para gravar mais cinco passos, não pode ser ! Portanto daí nós nos desdobrarmos em ...

E conheces mais pessoas que como tu façam o processo todo de criação do som?
Não conheço muitos . E isso só pode existir em cinematografias sem sistemas industriais, que não tenham volume que justifique haver uma indústria. É o nosso caso. Em Portugal nunca houve , nem poderá haver uma indústria devido à dimensão mesmo do mercado. Não faz sentido haver uma indústria. Portanto, as coisas fazem-se. Que façam o processo todo.. por acaso conheço o Miguel Martins , o Nuno Carvalho.

O próprio Miguel Martins comentou que não muitas vezes ...
Esse fez o percurso ao contrário. Esse faz pós-Produção e volta e meia quando é um amigo lá vai fazer a captação da filmagem. É raro , sim. Por acaso não há muitos não, não há. Por exemplo em França não há ninguém , os compartimentos são especializados e estanques. Tu és montador de som , não pões os pés no plateau. O meu amigo Jean Paul Mugel, que é o maior director de som do mundo, foi meu professor... calhou, quando era pequenino! Fiz 4, 5 ou 6 filmes com ele , ensinou-me tudo. O Jean Paul, que agora é uma estrela. Faz os filmes todos do Ridley Scott , do Cronenberg e não sei quê, nunca fez montagem de som, nem mistura , nunca ! E é o maior director de som do mundo . Mas como trabalha numa área industrial , está confinado àquilo.

Podemos dizer que , havendo características "portuguesas" no som do cinema nacional, em parte se relacionam com isto, a dimensão do mercado , a inexistência de uma indústria?
Essa é muito, sim. Dito isto eu devo dizer que vejo nos genéricos, às vezes... quando vejo sobretudo curtas-metragens ou primeiríssimos filmes curtas-metragens doutros países , de França, da Hungria , daqui e dacolá, isso às vezes acontece. Pessoas como eu, que fazem tudo. Ou por vezes, depois, há um supervisor, que é meio músico e que faz um *sound design*, mas também faz a captação para dar uma ajudinha e vice-versa. Isso vê-se especialmente nos projectos muito pequeninos . E depois desaparece quando se entra na indústria. Nos outros países, isto foi um pequeno parêntesis. Agora, em Portugal tudo decorre das circunstâncias em que se fazem os filmes. No meu caso foi assim, decorreu da não existência de departamentos , ou de profissionais consolidados, de montagem de som, de estúdio de som... Não havia, quando eu comecei não havia, portanto eu atirei-me àquilo. Como acompanhava, nos filmes que eu fazia como director de som... depois ia à França, comecei a fazer as misturas finais e via como é que eles trabalhavam, perguntava. No filme seguinte, perguntavam "sabes fazer?" "glup, sei" E ia fazer , porque como tinha visto ... E inventava. Pronto, e foi sempre assim. Portanto , todos os países que não têm sistemas industriais com muita especialização lá dentro, julgo que irão para essas soluções assim.

Vejo em muitas fichas técnicas nomes estrangeiros no *Foley* – *bruitage* – e em outras entrevistas já concordaram que é uma área não desenvolvida por portugueses. Haverá uma explicação para esta área continuar por desenvolver.
A explicação para isso é simples. Quantos filmes portugueses se fazem por ano? 10 ? Quantos dias de *Foley* se faz para um filme ? 2? 3? Uma pessoa não pode ser *Foley artist*, ou seja *bruiteur*, que é a palavra francesa. Não tens volume de trabalho para isso.

É um trabalho muito especializado e convém que seja alguém que se dedica a isso?
Quanto mais for uma pessoa que só faz isso melhor e mais rápido faz. Porque é de uma precisão, de experiência acumulada. Como é que eu faço o ruído daquela bola de borracha a bater contra aquela parede de folhas secas ? Um gajo tem lá uma mala cheia de cenas, montes de coisas, e

tem logo ali uma solução. A gente teria que... eu também faço! Mas tenho que andar a experimentar , "espera lá, não acertei , anda lá um bocadinho para trás ... ah! é de borracha. Ó Chico vê lá se tens aí um saco de plástico..."

Então Portugal tenderá a nunca ter este tipo de profissionais especializados ?
Há um caso muito recente que é o ... o filho do Branko Neskov , sabes quem é o Branko Neskov , já terás entrevistado ? Ele não te contou do filho?

Mostrou-me o espaço que estava a abrir lá no estúdio dele, para...
Pronto, o Branko Neskov é um gajo que vem de Belgrado, da Sérvia e vive cá há ... 15 anos ou o que é que é. É maravilhoso, deu uma grande volta nisto dos estúdios de mistura de filmes. Já vai no segundo que construiu, é um gajo absolutamente fantástico. E tem um filho, que gosta muito daquilo, a quem ele pôs a aprender no estrangeiro – não sei, em Londres ? – a fazer *Foley*. O que se passa é que o filho vive entre cá e Belgrado e Londres e não sei quê, para ter trabalho. Portanto ele é o único que é especializado, com formação mesmo nessa coisa dos *Foleys*. Mas lá está , ele não consegue ter trabalho aqui para viver disso cá. E como é uma coisa de 3 dias, 4 dias, muitas vezes "*outsourça-se*" a coisa. Ou se manda vir um ou dois *bruiteurs* de França, de Inglaterra,... Ou, outra solução também muito boa, há um estúdio semi-montado pelo Branko Neskov em Belgrado, onde há uma equipa de vários *Foley* artists. A coisa está montada assim, para receberem de todo o mundo, a preços concorrenciais , filmes e "*Foley*-los" , "*bruitam*-nos" ali. Outra coisa em relação ao *Foley* é que... Vamos lá a ver , o *Foley* o que é que é ? O *Foley* é fazer, em sincronismo e à vista da imagem que está a decorrer, os ruídos visíveis na imagem. Um gajo a pousar um copo, a dar a garrafa para o outro, algo a cair, a tirar os sapatos, atirar com a cadeira ao chão, ...andar na rua. Pronto, essas coisas todas , não é? Não é os ambientes gerais, são as coisinhas precisas que ocorrem... Ora bem, essas coisas normalmente são acompanhadas de diálogos, as pessoas estão a dialogar, estão a não sei quê mais. Ou seja, na captação do som directo de um filme... "Esses sons já vêm!" – podes tu argumentar – "Já vêm lá" . Vêm sim senhor! Ok! Em que situações – são duas – em que situações é que é preciso, indispensável fazer *Foley*, *bruitage* de uma cena, de uma parte de um filme? A – Se o som directo dos diálogos estiver mau e se tiver que dobrar essa cena. Por várias razões, artísticas, barulhos e temos que dobrar a cena. Ao dobrar, retiras o som que lá estava e tens que fazer outra vez. Tal como dobras a voz dobras os ruídos. E B – se o filme, por razões contratuais, tiver a obrigatoriedade de fazer uma versão internacional. Uma versão internacional é uma versão que tem todos os elementos sonoros, músicas, ambientes, passos, passarinhos, tudo coisas menos as vozes que falam os diálogos. Para depois ser dobrado em inglês, checosloturco, francês, conforme quem te comprar o filme. Como a maioria dos filmes, na sua distribuição internacional, ou pelas suas carreiras pelos festivais, pelas televisões estrangeiras e não sei quê , repito, como a maioria dos filmes portugueses não requerem uma versão internacional, vão ser exibidos na versão original com legendas, não se faz a tal *bruitage* do filme do princípio ao fim. Mas se houver um filme em que à partida se sabe que há um contrato com uma cadeia de televisão que diz "eu passo o filme, mas em checosloturco , manda-me a versão internacional", aí temos que *bruitar* o filme de cabo a rabo.

E o cargo de *sound designer*, no sentido de criar sons novos, como o Ben Burt faz, com sons gravados e manipulados eventualmente, também não existe em Portugal?
Não, não, não. *Sound design* é uma espécie de supervisão de toda a contextualização sonora do filme, das camadas sonoras do filme, de todas.

Há pouco falei no *sound designer* assim, mas creio que os americanos também usam o termo para pessoas que como o Ben Burt criam sons novos ...

Mas não é assim. O Ben Burt é um *sound designer* que também faz isso. Inclui no seu trabalho inventar ruídos, sons particulares, para obter, até muitas vezes em filmes mais fantasiosos... sei lá, a voz de um leão entalado entre um dinossauro e uma porta de ferro. Eh pá , pronto, ok .

Então qual é o nome para um criador de sons inexistentes ?
Não sei, não sei! Por exemplo, eu faço. Se estou a supervisionar o som de um filme, montagem de som e não sei quê, se eu preciso de qualquer coisa e vou... lá está, isso não é *Foley* porquê? Porque não é feito à vista da imagem. Por isso é que não se chama *Foley*. Venho aqui para casa, ou vou para a rua e pego em três caixotes de cartão, despejo-lhes um balde de água em cima, ao mesmo tempo que atiro uma roda de bicicleta para o chão ... brum! Faço isto e é um carrinho de bebés a cair de um quinto andar. Eu farto-me de fazer isso, nós fazemos isso , mas lá está, não há um gajo em Portugal. Não há alguém que é a quem pedes uma coisa esquisita e o gajo faz. Não há! A gente inventa.

Reconheces que há algum realizador ou algum profissional do som que te tenha marcado de forma particular quer seja pela respectiva filmografia quer seja pelo modo como fala acerca do respectivo trabalho?
Há! Não pessoas com quem eu trabalhei, mas pessoas... pronto, para já o inevitável Walter Murch... Sabes quem é o Walter Murch? Escuso de explicar quem é. Porque tem vindo a acompanhar o seu trabalho com uma reflexão sobre o que está a fazer e publica essa reflexão. Isso é interessantíssimo. Eu por exemplo, nada me surpreende no Walter Murch, é mais assim: "ah, claro! Ah, claro! Ah, claro!" Mas vir alguém dizer que é "ah, claro" dá uma segurança, é uma coisa extraordinária. Pelo seu trabalho, sim, dois tipos de gajos... em relação a pessoas do som e realizadores para quem o som é muito importante na fabricação do filme. Que sabem o que estão a fazer, sabem o poder que o som tem para transmitir coisas que a imagem nem na China poderá nunca transmitir, pronto. Realizadores e pessoas que fazem som. Admiro muito pessoas de dois campos absolutamente opostos. Os que são geniais no som directo e na interpretação das imagens que estão a passar e no som directo conseguem fazer coisas impossíveis. "Como é que conseguiu apanhar aquele suspiro ali e está tão longe?" E a voz desde gajo aqui a gritar e mais a bicicleta que cai do 5º andar e não sei quê. Tudo no mesmo plano e com os sons sós. Isso nota-se logo. Quando vejo um filme com um óptimo som directo – "uau!" – fico admirado. Pronto, isso e por outro lado os grandes manipuladores, os grandes... os gajos que pegam em.. Porque que eu também já fiz de tudo ! Eu fiz um filme, *O Bobo*.... Por exemplo, *O Bobo* de José Álvaro de Morais, de 1985 ou 4 ou o que é que é, que não tinha nada , zero, absolutamente nada! O José Álvaro e eu decidimos deitar o som todo fora, todo, tudo, não havia nada! Aquilo passa-se no teatro, passa-se na vida, em outras épocas, passa-se em flashback, noutros momentos e não sei quê... Tivemos que fazer rigorosamente tudo, adoro! Os grandes manipuladores também... que a partir do nada concebem desde o primeiro som e dão coerência àquilo tudo. Ou incoerência, ou que é que for, àquilo tudo. Acho fantástico os grandes manipuladores. Normalmente os grandes manipuladores de que eu gosto são de tudo. Tanto pode ser o grande manipulador que faz o Jurassic Park , ou o Matrix e não sei quê, como o Werner Schroeter, que é um manipulador absolutamente delirante, das músicas, das vozes que não sabes de onde vêm, se vêm de dentro da cabeça, se vêm de ... Os russos! O Sokurov, que tem aqueles ambientes em que, coisas aparentemente a que não dás importância nenhuma na vida, passam a ser o elemento narrativo principal de um filme. Os passos num museu, pessoas a andar... não vês as pessoas , mas ouves a deslocação de uma pessoa, tábuas a ranger num museu e não sei quê. Esse tipo de coisas fascina-me! São pessoas que sabem que pelo som transformam um filme. Quer dizer, tanto pode ser a imagem como o som, normalmente é o som, a conduzir a narrativa. A narrativa continua mais com o som do que com a imagem, obviamente.

Sentes que o espectador é tido em conta de forma distinta conforme estejamos na presença de um "filme comercial" ou "de autor", quanto às soluções sonoras procuradas?
Não é bem assim. Um espectador... e dizes muito bem – "o espectador" – não dizes "o público". Não há público, o público não existe. Eu não sou o público. Eu sou eu. Tu és tu. Um filme é sempre visto por uma pessoa. Uma pessoa é que... pronto. Então vou responder assim: qualquer filme, qualquer, tanto faz, um filme do Straub, do Godard, do Spielberg ou do James Grey, tanto faz. Qualquer filme tenta, nos primeiros minutos, estabelecer um pacto com cada um dos espectadores. Um pacto. Estabelecido o pacto, tu dizes "ok, eu embarco, vou contigo, leva-me". Ou não. Ou não consegue. Consegue ou não esse pacto. E, normalmente, ao estabelecer o pacto esse aspecto que tu falaste já está contido nesse pacto. E tu aceitas ou não. Se no momento do estabelecimento do pacto houver uma incoerência qualquer, uma coisa que não bate certo ou não sei quê, eu mais dificilmente adiro ao pacto.

Mas o pacto proposto não é diferente quando um filme é mais comercial ou quando é mais de autor ?
É rigorosamente a mesma coisa. Tem que estabelecer o pacto. O pacto, às vezes... Por exemplo, o que é acontece num filme comercial? Um blockbuster, um blockbuster de efeitos especiais, por exemplo. O que é certo é que num filme desses o pacto já está estabelecido antes de tu entrares no cinema. Já viste 80 trailers na televisão, minuto a minuto na internet estás a ser interrompido por trailers daquele tipo de filmes. Tu já sabes do que é que estás à espera! Estás à espera que naquele minuto rebentem 30 dinossauros e desatem aos gritos com armas de destruição maciça, pronto. O pacto já está feito antes. Portanto, havendo esse pacto, a tua *expectância* é essa. É normal! Criou-se essa *expectância*. Num filme que não seja assim, em que seja mais – sei lá – partilhares dúvidas, ou angústias, ou alegrias de pessoas... um filme do Woody Allen, ou... um filme da Teresa Villaverde, ou do Miguel Gomes, ou não sei quê... O pacto é outro. Tu estás à espera de ser surpreendido por coisas que não são dinossauros a explodir com 30 armas de destruição maciça lá dentro. Se aparecer isso tu dizes "eh pá , eu fui enganado".

A procura de novos modos de fazer relacionar som e imagem é importante para ti? É possível encontrar soluções originais no uso do som para cinema, nos tempos actuais?
Sim! Absolutamente! Não é nos tempos actuais, é sempre! É inesgotável. Não há ainda ... Pronto, para já, pegando na famosa frase do Jean Luc Godard, que disse isto há 80 anos e com toda a razão – 80 estou a exagerar – mas dizia: "o cinema não tem regras, por isso é que as pessoas ainda gostam dele". Pronto. Felizmente, esta coisa do cinema, ao mexer com tantas matérias de natureza diferente, nomeadamente imagem, enquadramento, distância – do espectador em relação ao objecto da imagem –, cor, duração, sedução pela cara das pessoas, narrativas, histórias, relações de olhares e de situações/circunstâncias entre as várias pessoas que entram em cada plano do filme, sons: sons que estão lá, sons que não estão lá, música de fora de campo, sons que estão fora de campo, sons de vozes que dizem o que as pessoas estão a pensar... Cada uma destas coisas que eu disse e são milésimas as coisas, as matérias de que o cinema , todo , é feito... cada uma delas é de natureza completamente diferente. Ou seja, a combinatória entre elas não tem fim! Isso é que faz com que as pessoas, como dizia o Godard , continuem a ver filmes. Sabem que no próximo filme, por mais que esteja codificado, o tal pacto que tu julgas que não sei quê, há qualquer coisa que vai ser baralhada e voltada a dar. E esse baralhar e voltar a dar é que faz o *frisson* de ir ao cinema. Se bem que quem faz muitas vezes, nomeadamente quando não é uma pessoa mas um consórcio de investidores como na América, não lhe passe pela cabeça que é assim. Eles julgam que é ao contrário! Eles julgam que é: "Pá, se eu construir uma coisa de pedra e cal segundo todas as sondagens, isto e não sei quê, está certo... é mentira! Quando estiver perfeito não serve para nada. Tem que ser qualquer coisa que volta a surpreender-te, que volta a não sei quê. O cinema não se faz – aqui está a dar um filme , aqui está uma pessoa sentada – o cinema não se faz todo aqui no ecrã,

nem é feito todo na cabeça deste que está aqui; o cinema só acontece, só "uou!", só coiso quando solicita , educadamente ou não , à bruta – cada um tem o seu estilo – solicita a pessoa que está aqui sentada a fazer um caminho. Um caminho de "'pera aí", "'pera aí", "'pera aí"... O "'pera aí" é que é o cinema! Ok? Nomeadamente o que não é mostrado, o que é antecipado mas é frustrado, o que tu não estavas à espera mas acontece, o que estás à espera e não acontece, o que tu ouves mas não sabes o que é... "*Hello?*" "Hmmm, 'pera, 'pera, 'pera". O "'pera aí" é que é o cinema! Portanto tem que sempre solicitar... Daí as relações entre imagem e som e não sei quê serem , nomeadamente entre estes dois campos, imagem e som, serem uma coisa que não tem fim. Nunca se esgotará.

Veio-me à cabeça a cena daquele banho dos ... isso, "magníficos", no primeiro filme das Mil e uma noites, em que não há som. Uma questão que muitas vezes me coloco é de quem são estas decisões...
Miguel Gomes. O Miguel Gomes é ele próprio o ... aliás, eu não dirigi sequer a montagem de som d' *As Mil e Uma Noites*, foi o Miguel Martins. Eu estava a só a dar apoio e não sei quê. A dar sons novos, a ver como aquilo estava e dar uns bitaites. Foi o Miguel Martins. Agora, o Miguel Gomes... tanto o Miguel Martins como eu já trabalhámos com o Miguel Gomes. Somos sempre ou eu ou ele, conforme quem está disponível... agora ultimamente é mais o Miguel Martins. O Miguel Gomes é ele próprio um montador de som genial. Ou seja, é um gajo... é genial! Não sabe fazer, como nós sabemos, mas a pensadura dele, o gosto dele em – lá está – jogar com estas matérias sonoras e ... redeslocá-las, *recoiso* não sei quê, é um prodígio. O Miguel , ele próprio. São sempre ideias do Miguel, é indiferente se são ideias do Miguel ou não. Se for uma ideia Miguelosa que a gente traz, não sei quê ele... com licença! Já está ! Mas já nem me lembro quem é que teve as ideias. Há coisas que são minhas, há coisas que são dele, coisas que são do Miguel Martins...

Mas por exemplo neste caso, a ideia já vinha de trás ou depois é que se tomou essa decisão ? Já não se recolheu material sonoro da praia ?
Não, de todo! Ficou uma estereofonia fantástica, tenho ali... é fantástico! Fabuloso, fabuloso, fabuloso! Lá está, mas era tão... aquilo que eu captei ali é tão ... apocalíptico que ele pensou "'pera aí", isto é o apocalíptico que eu quero mais ainda". Como este apocalíptico é o apocalíptico banal, na medida em que é feito exclusivamente dos sons que nós vemos serem produzidos, eu vou fazer um apocalíptico de outra natureza para junto com a imagem que já é apocalíptica fazer uma terceira coisa que não existia. Nesse caso foi tirar o som, pôr o hino, aquilo que está, não é ?

Sentes que todos os tipos de sons no cinema em Portugal têm pessoas criativas a trabalhá-los? Por "tipos de sons" entenda-se as categorias *Foley*, Dobragens, Criação de sons, Montagem, etc...
Sim. Portugal tem... O meio cinematográfico português, tanto na imagem... sobretudo no som, curiosamente, tem uma sólida tradição de criatividade. Lá está, pelo tal facto de ter sido , sobretudo no princípio, totalmente artesanal... Como era artesanal, um gajo inventa ! Um gajo, daí, puxou pela criatividade e ficou essa norma, essa – como é que se diz – a fasquia ficou muito alta, em relação à criatividade. Espera-se criatividade de um gajo do som, sim.

Que importância atribuis aos chamados som-*off*? (quer seja por virem de fora de campo, quer seja por se considerarem não-diegéticos)
Toda do mundo. Nunca poderei sublinhar demais a importância disso. Esses sons, que vêm não das quatro paredes do ecrã, seja porque vêm de fora de campo, seja porque vêm de outro momento, seja porque vêm de outra camada da realidade ou da imaginação, seja porque vêm de... são justamente aqueles que ao entrar em confronto com as quatro linhas do ecrã, com o que está ali a à vista criam sentidos outros que nenhum sozinho conseguiria ter. Obviamente

são uma ferramenta de trabalho para qualquer cineasta, ou deveriam ser! Um cineasta estúpido não os usa. Não sabe que aquilo resulta, não usa! Um cineasta esperto usa! Desde sempre, desde sempre, pá! Olha, o Orson Welles, logo ao primeiro filme. Aquilo é tudo o que não vês, não ouves, ou que vês mas que tem um som diferente daquilo que seria. O "Rosebud" (grave e lento). Uma boca deste tamanho gravada assim não tem aquele eco todo, certo? O eco já é um som *off*, só o eco já é um som *off* (risos). Vem de onde? Alguém sabe? Das entranhas do mundo, não sei ... (risos)

Sentes então que há realizadores que jogam com isso e outros que não?
Sim, há realizadores que se aventuram por. Sabem, lambem os beiços de antecipação, de utilizar as ferramentas - a Teresa Villaverde é outra – de utilizar a ferramenta som, algures durante o processo, ou em várias fases do processo, para... Outros nem lhes ocorre isso. Têm uma concepção mais – digamos – televisiva, audiovisual, do cinema. Ou seja, mais ... convencional. Em que o cinema é aquilo que está ali nas 4 linhas, ouve-se aquilo que lá está e, quanto muito, tem mais um gajo a contar uma história – uma voz *off* – e tem música que é para agitar as hostes. Mais nada! (vai-se levantando para fumar) Isso dá a telenovela da TVI. Não pode ir mais longe do que isso, não tem lá mais...

Nesta linha, lembrando filmes onde colaboraste, conseguirias exemplificar com alguns momentos nos quais te pareça que o som aporta uma especial relevância como elemento determinante para o modo como o espectador recebe o filme?

Sim, claro que sim. Três dos primeiros que eu fiz quando era pequenino e ... "tu sabes fazer isto? Ok, bora fazer": O *Silvestre* do João César Monteiro, *A Conversa Acabada*, do João Botelho e *O Bobo*, do José Álvaro de Morais.

E que situações ocorrem e salientarias?
Oh pá, viste os filmes ou não? O *Silvestre* é todo feito num estúdio, num estúdio com projecção de imagens espampanantes do Acácio de Almeida, lá atrás e castelos, batalhas e não sei quê. Mas não se vê nada! O *Conversa Acabada* é o Fernando Pessoa e o Mário de Sá Carneiro a escreverem cartas um ao outro e pronto... a falarem da alma e da morte, da poesia e não sei quê. E *O Bobo* é *O Bobo*, pronto, viste. Pronto, aí houve que, lá está, criar um mundo, ou vários mundos. Que não estavam lá, de todo! O som é que fez aquilo *pchrrruiu*, explodir para todos os lados, voltar para trás, voltar a explodir. E, sei lá, todos os filmes da Teresa Villaverde. Com a Teresa Villaverde há sempre um trabalho estranhíssimo em sons que não se sabe o que são, não se sabe de onde vêm, não se sabe o que é que estão lá a fazer mas que criam – eh pá, não sei – mundo mentais, mundos passados, mundos futuros, não sei!

E isso são ideias dela?
O mundo dela é esse. E depois é uma coisa muito colaborativa. Às vezes ela diz-me assim – entrega-me um filme e há sei minutos de filme em que tens a Ana Moreira com uma luz estranhíssima a caminhar por umas árvores, em grande plano – ela diz: "Vasco....vá, não sei, inventa". Pá, eu posso pôr os passos completamente distorcidos, posso não pôr... lá está, ao não pôr os passos da Ana Moreira já estou a fazer... um acto de guerra. O normal seria ter "tchlic tchloc tchlic tchloc" .... Se não puser ela parece que está a voar! Ou aquilo não se passa ... aquilo não tem materialidade. Está ela a imaginar aquela caminhada ? Percebes?

Tomei nota que nos Mutantes, naquele parto que ocorre na área de serviço, o som fica assíncrono, não é?
Olha, aí é daquelas coisas que acontecem por, digamos, um acidente antecipado. Metade daqueles planos, plano sim, plano não – não sei bem – foram filmado a *slow motion*, portanto em câmara lenta... Mais lento, não é ? Lupa de tempo , está mais lento que o não sei quê... E

então nós vimos, quando estávamos a sincronizar, entre aspas, o som e... com a Teresa! Vimos aquilo que, assim como o decorrer do tempo na imagem descolava do decorrer do tempo normal , nós podíamos aumentar isso fazendo descolar o tempo do som do tempo da imagem que já descolava do tempo da imagem normal. Portanto, em vez de tentarmos sincronizar os gritos, os choros e as tosses da Ana Moreira para repor alguma normalidade naquilo decidimos levar ainda mais longe (riso) o não se saber onde está, quantas anda , não sei quê... Lá está os gritos ficaram destacados dela. Ela própria já não sabe se é ela que os está a dar! Está a ouvi-los vindos de onde? Da parede ? Do raio que a parta? Não sabe!

Falaste num slow motion e eu lembrei-me que no Transe há a dada altura uma árvore a cair, mas o som é linear , com um tempo normal ...
Vamos lá a ver... Sim e não. Nós sabemos que quando o som é *slowmotionado* é imediatamente perceptível como tal porque fica mais grave e mais lento (fez sons a exemplificar), o que dá um efeito que a gente não queria. A gente queria que a imagem tivesse aquele, lá está , aquele descolar em relação ao tempo normal, mas que o som... aí por exemplo, nós reparámos que se o som repusesse alguma materialidade verosímil naquilo a lentidão com que a árvore caía ficava mais – aí é ao contrário – aí ficava mais valorizada. Estás a perceber? Ou seja, quase que a gente acredita que aquela árvore caiu mesmo tão lento como aquilo. Depois quando caiu ao chão e faz assim muito lento, os ramos ficam a abanar e as folhinhas levantam muito lento a gente diz "Uou! isto era mesmo slow motion!" Em vez de estar assim a fazer: *uuuooooooouaaaarrg* (exemplificou com som lento e grave) – aí a banalidade ocorria... – não há regras! Lá está , não há leis , não há leis. Aí, para obter a mesma anormalidade dos Mutantes fizemos ao contrário. O som está mais lento, não está é mais grave. O que eu fiz foi reconstruir uma queda de árvores com seis quedas de seis árvores, em que não se nota! Fiz em vinte pistas , fiz um *crrack* de uma, um *crrack* de outros ramos... quando bate no chão são 5 diferentes, um que faz *tchic...vublum!*, outro que faz *txxcheeeee*, outro faz mais *tchceiiiiii*, *fviiiiiii*, para aquilo *duraaaar* aquele tempo todo. Mas sons cuja materialidade é verosímil.

Poderias nomear e descrever as principais ferramentas que são indispensáveis ao teu trabalho?
Um gravador com pelo menos 6 entradas. Uma perche pequenina sempre montada – isto para mim! – sempre montada com um par Schoeps M/S para poder fazer rapidamente... ir captar ambientes sonoros em estereofonia – sabes como é que é ? O MS pode ficar estéreo , pode ficar mono , etc.

Esta solução com o M/S vem mais ou menos de quando? Desde quando a usas?
Esta coisa por acaso lembro-me. Foi em 2005. Lembro-me porque foi quando saíram os primeiros daquilo... O Joaquim Pinto tinha lá um velho, não sei quê, vendeu-me aquilo por metade do preço e ...2005! Ando sempre... Eu durmo com aquilo. Pronto! Depois é preciso uma perche grande com um microfone como por exemplo um Schoeps CMIT, que é um shotgun, para captar diálogos com a perche, muito precisos, quando é preciso valorizar mesmo os diálogos e assim. E depois pelo menos dois microfones de lapela, com emissores e receptores. Em sendo preciso, quatro, seis... Isto, sendo preciso, mas sempre dois.

Falaste mais, então, em questões do som directo ...
Sim, ah! No resto é muito simples, para mim é um *ProTools*. *ProTools* e um estúdio com uma escuta boa, um ecrã bom... para estar ali, em silêncio, uma acústica boa!

E conheces mais pessoas em Portugal que usem esse sistema em M/S ?
Sim. Agora não me lembro... Sim, metade sim, outra metade não . Há uns tipos que dizem que não gostam do M/S e de cada vez que precisa... são estúpidos! De cada vez que querem gravar um ambiente, "'pera aí, vou gravar o ambiente!". Entretanto, montar um microfone, outro,

num sistema assim e não sei quê. Põem uma bola de vento aqui, outra, aparafusam, põem as coisas, depois vão para o campo...Chegam lá já acabou, meu! Isto é para estar sempre aqui (apontou para o seu sistem , no sofá)... Agora havia ali uma coisa gira, trovões e já estava! Punha ali à janela.

Crês que houve desenvolvimentos tecnológicos que mudaram significativamente os seus métodos de trabalho, ao longo do tempo?
Oh pá, isso é uma conversa... isso é uma tese em si. Obviamente que sim, mas o que é que eu posso falar sobre isso? Quer dizer, é tão óbvio ... Eu comecei nos *Nagras* com uma fita, ok? Com duas pistas. É o que tinham, duas pistas. Isto na captação... Os de gravata ainda eram uma chatice, eram uns bajolos, que não cabiam... para esconder nos bolsos dos actores. Uma pessoa nunca os utilizava. E na Pós-Produção era montagem analógica em bandas de 35 mm ou de 16 mm, perfuradas, que andavam numa cineback – uma moviola – *trá cá tá tá tá tá tá tá tá*, em que construías a banda sonora só a poder ouvir dois sons, simultaneamente, de cada vez. Portanto eu fazia 20 bandas imaginando o que estava nas outras 18. Pronto. Portanto, sim. Daí até agora, ao ProTools e não sei quê ... e estúdios. Doze pistas ali , isto , aquilo, pré-fade, pós-fade, não sei quê , imagina o que se passou pelo meio de tudo isso! Passei pelo DAT , que foi uma chatice.

Achas que as gerações mais novas perdem por não terem contactado com esses sistemas mais antigos?
Sim, sim, eu tenho a certeza que sim. E é um bocado parecido com, na imagem, as pessoas que estiveram ainda na película e as que já não estiveram na película. Quer dizer, os constrangimentos, entre aspas, dos procedimentos anteriores, desenvolveram em nós astúcias e capacidades de antecipação, imaginação, projecção de coisas que não estão lá e não sei quê, que agora não é preciso ter . A não ser preciso ter não se tem! A necessidade aguça o engenho. Portanto, sim! Não tenho nenhuma nostalgia daquilo, zero! Ainda bem que passei por lá. Ainda bem que há isto agora!

Houve pessoas que te marcaram no teu aprendizado da competência técnica que desenvolves no dia-a-dia ou dirias que uma importante dose de autodidactismo foi preponderante para o domínio das ferramentas anteriormente listadas?
Devo dizer que houve uma pessoa absolutamente determinante e é a única: o Jean-Paul Mugel. Em pequenino, tinha eu 18 , 19 anos... Numa hora de Jean-Paul Mugel aprendi mais do que em todo o Conservatório! Nem terminei o Conservatório, não fui lá a acabar o curso, vim-me embora! Não estava a aprender nada. Pronto, Jean-Paul Mugel. A partir daí foi uma coisa muito mais curiosa do que o que estás a dizer que é uma espécie de auto-didatismo partilhado, na altura. Isso é já uma coisa histórica... Já muitas vezes contei a história, é muito longo. Mas é o movimento revolucionário, o PREC, feito por mim e pelo Joaquim Pinto nessa altura , em 77, 78, 79... A gente odiava, o som nos filmes portugueses era uma coisa miserável, nojenta e a atitude dos realizadores perante o som, dos produtores e o resultado, ter-se que dobrar.... Aquilo era uma coisa abjeta, não fazia sentido nenhum. E a gente fez uma jura, que íamos, pronto, fazer um PREC, fazer um 25 de Abril, mudámos essa coisa toda. Portanto aí partilhámos um bocado competências. Foi um autoditatismo precedido dessa tal aprendizagem. Eu fui para o Jean Paul, fazer não sei quantos filmes com o Jean-Paul e o Quim foi para – ele era mais dedicado à tecnologia, eu detestava a tecnologia; eu fui para a guerra! Para a frente de combate, ver como é que... – ele foi para o centro de formação da RTP, na Francisco Baía, que tinha um curso de áudio e acústica electrónica, fantástico! Muito bom, com engenheiros do técnico, do MIT e mais não sei quê. Ele aprendeu essa coisa toda, dos 32 ohms de impedância não alimentada por um fantasma de 48 volts, que retira a frequência de ressonância do blá blá blá. Eu não sabia nada disso. Partilhámos o conhecimento e depois disso fizemos para aí – não sei ! – 10 , 20 filmes juntos, em que a gente atirava uma moeda ao ar para ver quem é que

aparecia como director de som . Era sempre: Som – Joaquim Pinto Vasco Pimentel ; Som – Vasco Pimentel sozinho; Som – Vasco Pimentel Joaquim Pinto . Tanto fazia! Porque ele não percebia nada do que eu estava a fazer e eu não percebia nada do que ele estava a fazer. Fomos aprendendo um com o outro, neste autoditatismo partilhado. Mas isto é um caso mesmo muito peculiar de Portugal e de eu e o Quim. Ninguém fazia isso, nada, zero! Lá está, esse é que é o tal momento chave... Mas foi mesmo! A gente foi aos estúdios, quase como pormos bombas para deitar aquilo abaixo praticamente! A Nacional Filmes , a gente instalou-se lá ... o Quim ia às feiras de Frankfurt, disto , daqueloutro , não sei quê, trazia aparelhos, tinha-se que representar marcas de coisinhas que trazia, aparelhos de medida , para ir medir o estúdio dos gajos para ir dizer que esta marca está obsoleta. Trazer outra, instalar lá , instalámos em casa para fazer o trabalho que se fazia no estúdio. Pôr um gravador de banda perfurada como deve ser, para fazer a repicagem ... O som é sempre uma cadeia não é? Tomámos conta da cadeia toda. A partir daí convencemos, de uma maneira muito simples, os produtores e os realizadores a aderir à nova cadeia. "É assim que se faz isto, escutem! Tak tak, é assim ! " Pronto! e nunca mais se voltou atrás. E depois disso não parou mais! E depois já há miúdos saídos das ETICs, disto, daqueloutro, do Conservatório que vêm estagiar connosco... Nas escolas não aprendem grande coisa. A não ser quando a gente vai lá. Não aprendem nada! Mas sim, já há gerações de gente fantástica e .... Pegou! Já não volta para trás!

Como recomendarias que fosse feita a formação de quem começasse agora "do zero" um processo de evolução que almejasse chegar a um cargo semelhante ao que ocupas presentemente?
Eu, como na ESTC, continuo com muita tristeza a verificar que, ao fim de mais de 30 anos de ter de lá saído, a formação de som continua a ser indigente. É horrível!

Podemos dizer que falha no quê?
Sobretudo desligado desta coisa do ir para a frente de combate. Não têm noção nenhuma. Aprendem umas coisas de tecnologia , disto , daqueloutro, analisam algumas bandas sonoras ... "olha, ali é tiros , ali é helicópteros a bombar. Ah pois é". E não ponderam nem a problemática do som na produção de sentido, nem muito menos ainda a frente de combate, como é que se faz isto. Porque é isto! Que papel temos nós na equipa, como é que se faz o som directo, a perche, esconder os microfones... não aprendem isso, não aprendem nada! Qual era a pergunta , ah! Não sei bem o que recomendar. Há escolas que acabam por ter departamentos ... fazem doutra forma, organizam workshops, vão lá pessoas como eu, outras pessoas. Às vezes num workshop rápido de 15 dias aprende-se mais do que em 3 anos num curso de licenciaturas. Agora devo dizer que o núcleo da coisa ... eu já fiz isso , já fiz! Pegar num miúdo muito talentoso, mas muito talentoso, interessado – vê-se quando uma pessoa é muito interessada – trazê-lo, dizer "olha, isto é uma perche , o microfone atarracha-se aqui, isto vem por um cabo,... Vamos começar" . Esse, por exemplo, não é preciso mais nada. Percebes, mais nada! Não é preciso aprender os 32 megaohms de não sei quê, não é preciso , vai-se aprendendo! Estes muitas vezes vêm de uma ETIC, vêm de uma ESTC, lá escapam uns que são porreiros e a gente apanha-os. Depois a gente ensina-lhes tudo . Põem-se a trabalhar connosco e depois lá vão aprendendo. Uns têm queda para isto , outros não têm. E mais, o ir para uma ESTC ou outra escola, a coisa boa é que durante 3 anos só pensas, falas e andas ao murro por cinema. É fixe, portanto os teus pais não te chateiam por estares todo o dia a conversar sobre coisas estúpidas e a ver filmes no cinema. Não! Estás num curso! "Oh pai , estou a tirar um curso". Depois, se gostares mesmo do som e não sei quê no fim dão-te a possibilidade de ir estagiar. Estagiar num filme com alguém! Comigo, com... qualquer pessoa. No resto... não aprendem nada, nada! Mas não faz mal, podem ir na mesma. Têm três anos para encontrar um canal, para depois irem para a guerra. Mas na guerra é que se aprende. No meu caso então , foi flagrante! Não tem segredos de maior , não tem ... Devia haver mais e eu vou se calhar, até, organizar mais workshops, coisas de formação rápida. Mas tem que ser pessoas que venham mesmo "gosto

disto!" Outra grande deficiência da ESTC é que sendo pedagogicamente tão nulo, o departamento de som não atrai ninguém para lá. Os únicos que atrai para lá, para o departamento de som, são os gajos que têm má nota nos departamentos para que queriam ir. Os gajos queriam ir para realização, para montagem, para imagem, mas têm má nota ... "Bolas! tenho que ir para a porcaria do som". Muitas vezes calharam-me em estágio gajos que estão ali a fazer um frete, para a nota e não sei quê, não vale a pena. Se não gostas disto ... "Eu até gosto" . Não, assim não. Quero ver esses olhos a brilhar, um gajo que vá lá ao fundo , "como é que eu faço isto !?" , isso é que eu quero. Quero isso...

Há nomes que eu vejo nas fichas técnicas de vários filmes e pergunto se terão passado por ti. Nomes como Francisco Veloso ...
Francisco Veloso , sim. Eu e Quim Pinto. Passou por nós. Mais?

Hugo Leitão também?
Hugo Leitão! Genial! Um génio! Esse gajo é meu irmão. Esse faz pós-produção.

Irmão?
É meu irmão praticamente! Hugo: amo , adoro , adoro! Por exemplo adoro fazer colaborações com ele. Estou sempre a fazer coisas a quatro mãos. Pós-produções em combinação, com ele. Trabalhamos muito juntos , até.

A Elsa Ferreira ...
Elsinha, outra! A Elsinha começou comigo também. Ela vem do Chapitô, não tem nada a ver! No Chapitô aquilo tinha também umas coisas de aprender tecnologias de som e era muito melhor do que os que vinham do Conservatório.

Então podemos dizer que quase todos os nomes que se encontram em fichas técnicas passaram por ti ?
Agora já vai havendo uns gajos novos. Diz aí mais nomes.

Ricardo Leal ?
O Ricardinho, com ele fiz para aí dez filmes ou mais. Olha, o Pedro Melo, esse foi inventado por mim! Era meu amigo, era um miúdo, não sabia o que é que havia de fazer. Foi o António Pedro Vasconcelos, "oh Vasquinho , pega lá no miúdo, leva lá, o gajo é genial" – pois é – começou... Esse nunca fez escola nenhuma e é genial ! Genial, genial, genial. O Ricardo é um gajo que já era muito bom *percheman* – não sei se foi no conservatório, ou da ETIC, não sei – começou como *percheman*. Isso é uma maneira muito boa de começar , como perchman. E vais vendo o que se está a passar e não sei quê. E depois de já ser um grande *perchman* fiz ... 80 filmes com ele.

Há outro gajo muito bom, que eu não sei de onde vem, que só me cruzei com ele numa Pós-Produção, só um dia ou dois. Fabuloso , um gajo chamado qualquer coisa Cabral . É irmão do Bruno Cabral , realizador de documentários, Miguel Cabral , acho eu. Fez um trabalho genial de captação e pós-produção de som, que é o Alentejo-Alentejo do Sérgio Tréffaut, com os cantos alentejanos, um trabalho fabuloso.

E entre Lisboa e Porto, Lisboa continua a ser o grande centro nacional?
Eu não sei, não sei! Ah, começam a aparecer gajos do Algarve. Um assistente óptimo, que agora já faz direcção de som no Algarve, que é de lá, é o David Badalo. Internet, facebook : "você é que é o Vasco Pimentel ? tenho aqui um problema, vou gravar uma coisa, uma curta metragem , o que é que eu faço , o que é que acha que eu compre ? O microfone tal, ou alugo?" Converso, veio a Lisboa, gostei dele... já fez metade d' *As Mil e Uma Noites* comigo.

Muito obrigado, não tenho mais questões.
Sempre à ordem, espero ter esclarecido algumas coisas.

Joaquim Pinto
Entrevista realizada a 17 de Novembro de 2015, via Skype (entre a UBI e a casa do Realizador)

I

Começo por perguntar que funções tem tido, para além de realizador e director de som, e se isso se mantém desde o início do seu percurso profissional.
Eu fiz a escola de cinema em som, em imagem também , mas na altura estava especialmente interessado em trabalhar em som, isto mais ou menos até aos anos 80 ... até 87, 88, praticamente só trabalhei em som. Em muitos casos captação de som directo, mas também montagem de som e misturas. Muitas vezes com o Vasco Pimentel, com quem já falou. Depois, quando realizei os primeiros filmes, os meus primeiros filmes, portanto em 1987, 88... a partir daí comecei a produzir. Eu estive especialmente ligado à produção até mais ou menos 1995, 96. Portanto durante esses anos continuei a trabalhar em som, mas mais espaçadamente, porque era difícil conciliar as duas coisas. Nessa altura, em 95, 96, houve um período em que tive vários problemas de saúde, parei de produzir. Voltei a trabalhar em som com mais assiduidade e praticamente a partir de 2001 deixei de fazer som directo. Com excepção dos sons dos nossos próprios filmes. Portanto as coisas que fiz em som foi especialmente montagem de som, pós-produção e misturas. Portanto, hoje em dia praticamente não faço som directo a não ser no som das nossas coisas.

Sente-se um profissional especializado em cinema, ou aberto a influências ou ideias de outras áreas como a televisão, a publicidade, a arte vídeo, etc.? Crê que o som tem uma abordagem específica, em cada uma destas áreas?
Eu até hoje trabalhei sobretudo em cinema, mas hoje em dia é um bocadinho difícil de separar o que é cinema e o que é que é televisão porque forçosamente os filmes que são pensados para cinema acabam por passar em televisão... Nalguns casos fiz projectos específicos para televisão, mas trabalhei sobretudo em cinema, em termos de som. Publicidade eu não sei muito bem o que é que isso é (risos)... Eu trabalhei na captação de som, nas misturas, etc. mas basicamente em coisas que gostava, portanto nunca tive uma relação muito fria com as coisas que fazia. Quer dizer, muitas vezes escolhia os projectos em função das coisas que gostava de fazer. Portanto não tenho uma atitude neutra, nunca consegui ter uma atitude neutra em relação aos filmes. Quando eram coisas que me entusiasmavam fazia com todo o prazer e normalmente evitava as coisas de que não me sentia próximo. Portanto não sou propriamente um profissional no sentido de alguém que colaborou nos projectos da mesma forma, independentemente da opinião que tinha deles. Publicidade nunca fiz. Do pouco que conheço de publicidade a ideia que tenho é que na fase de rodagem o som tem uma importância mínima, é tudo construído na pós-produção. E portanto há uma atitude muito... É um campo muito específico e é basicamente trabalho de pós-produção. Não me parece que o som directo seja uma das preocupações nas coisas de publicidade.

Trabalhou em diferentes tipos de filmes, uns ficção e outros documentário. A sua atitude face ao som varia consoante o tipo de projecto que lhe é proposto?
Eu não creio que seja possível falar de uma forma de trabalhar para ficção e de uma forma de trabalhar para documentário porque acho que cada filme apresenta um desafio diferente. Não há dois filmes iguais, provavelmente cada filme necessita de uma abordagem específica e por vezes pode haver ficções que tenham uma abordagem, em termos de concepção de som e de captação, que possa estar mais próxima de um conceito tradicional de documentário e vice-versa. Portanto, não creio que a divisão passe por aí.

Muitos entrevistados concordam com essa descoberta de o que cada filme pede. Mas houve referências à preocupação com a existência de fidelidade aos locais, no caso de documentário. Acha que esta preocupação é importante?
Também depende do que é um documentário, porque há provavelmente... Imagine um documentário histórico, que pretende recriar situações numa época determinada. Não sei se faz muito sentido estar a pensar em termos de fidelidade ao local porque provavelmente há uma série de coisas que vão ser reconstruídas, fabricadas,... Não sei se... Eu acho que quer num caso quer noutro, quer na ficção quer no documentário, o som exige forçosamente uma atitude de antecipação. Pelas coisas que estão a acontecer.... prever o que é vai acontecer e

tentar encontrar uma estratégia para captar esse universo sonoro. Mas acho que a atitude de antecipação põe-se nos dois casos, quer na ficção quer no documentário.

Quando escolhe colaboradores da área do som para trabalhar consigo, que critérios emprega? Que cargos no som e na música são para si indispensáveis?
Olhe, eu não sei se viu algum dos nossos filmes recentes.

Vi o *E agora? Lembra-me*
O *E agora? Lembra-me* foi feito a dois, portanto foi feito por mim e pelo Nuno. Nesse caso não havia nenhuma equipa exterior a nós os dois, portanto praticamente nós fazíamos tudo... A produção ainda pensou ao início pensar numa equipa, etc. mas muito rapidamente desistimos da ideia. Portanto foi um filme feito completamente a dois. Umas vezes um fazia a imagem e o outro fazia o som, outras vezes fazíamos as coisas em conjunto, há coisas que foram gravadas por um, coisas que foram gravadas por outro e não nos pusemos de todo essa questão, por exemplo.

Mas é um caso pontual ou é uma estratégia mais ou menos habitual?
Por exemplo, nós fizemos há dois anos um filme com o Luís Miguel Cintra, que se chama *O Novo Testamento de Jesus Cristo Segundo João*, que no fundo é uma leitura integral do Luís do texto. Em exterior, portanto no campo, a ideia é som directo completamente aberto aos acidentes que possam ocorrer, foi tudo feito ao longo de um dia. No caso desse filme o Nuno fez a câmara e eu fiz o som. Por exemplo nesse caso, foi quase um exercício de por um lado estar a aberto a tudo o que pudesse ocorrer, quer em termos de imagem quer em termos de som, mas foi também um exercício quase de improvisação, depois de conhecer bem o texto, em função das coisas que iam acontecendo e da leitura que ia acontecendo.

Quando é convidado a trabalhar o som de outros realizadores, em termos genéricos, sente que esperam de si um trabalho mais técnico ou mais criativo?
Eu acho que se esperarem de nós... Não falo de eu sozinho, mas de eu e o Nuno. Nas últimas coisas temos trabalhado em conjunto, em termos de desenho de som, em termos de montagem e concepção de som. Eu acho que hoje em dia ninguém nos contacta, ninguém nos pede um trabalho técnico. Acho que há pessoas muito melhores a fazer aquilo a que chama um trabalho técnico – melhor no sentido de fazer mais rápido do que nós. Felizmente ou infelizmente, quer dizer, nós estamos numa situação um bocadinho particular... o que tem acontecido é às vezes as pessoas contactam-nos, nós trabalhamos com toda a liberdade, fazemos uma proposta. Uma proposta, isto é, lançamos pistas e se percebemos que o processo conjunto faz sentido continuamos. Se existe uma espécie de percepção de que não é essa a ideia, nesse caso preferimos desistir e deixar o trabalho aos técnicos, então. No fim de contas, bom, quando falamos de técnica, hoje em dia as coisas estão completamente facilitadas. Toda a hipótese de manipulação digital, de montagem virtual, etc. é muito muito fácil delinear-se as ideias. Mas no fundo os princípios são os mesmos, mesmo os programas de montagem... estou a pensar por exemplo no Final Cut, quando apareceram as primeiras versões ou o Avid, a estrutura era basicamente a mesma da estrutura da montagem tradicional, quando se cortava e colava, quando se tinha várias bandas, etc., não é? Inclusivamente, hoje é muito mais fácil perceber-se visualmente onde é que se está do que quando eu comecei a trabalhar! Estou a pensar nos anos 80, inclusivamente nos 90...o que acontecia, como deve saber, quando se preparavam as bandas, as pistas para a mistura, nas mesas de montagem se tinha possibilidade de ouvir duas pistas, não é? Isto é, a concepção global da mistura só está na cabeça, não era possível ouvir antes de se chegar ao estúdio de mistura. Só no estúdio é que tinha os leitores magnéticos que permitiam ouvir tudo aquilo que tínhamos montado. Por exemplo uma coisa que era prática comum nessa altura, que era fazer mapas de mistura, no fundo fazer quase uma partitura da mistura, não é?.. Hoje em dia com a hipótese... por exemplo, quando está a montar em Pro Tools ou noutro sistema semelhante vê as pistas todas, vê o que é que está a fazer, tem uma imagem visual do trabalho, não é? E portanto os mapas de mistura desapareceram. Desapareceram. E é muito raro as pessoas utilizarem mapas de mistura, hoje em dia. A ideia é a mesma, as coisas são é mais fáceis. Mais concretizáveis. É mais fácil fazer *undo*. Portanto as possibilidades são mais vastas e daí a importância de ter um conceito desde o início, ou então pelo menos procurar para ter um conceito e desenvolvê-lo.
Acha que a facilidade que existe hoje em dia pode ser prejudicial, nalguns casos?

Se calhar nalguns casos sim, porque ... (foi procurar um cigarro). Dividindo a questão em dois campos separados... Quando eu comecei a trabalhar, na maior parte dos casos misturava-se em mono. O som directo era gravado todo para uma pista, com os Nagra. O que implicava tomar decisões no momento, isto é, tinha que se ter uma concepção de captação e de mistura e concretizar as ideias no momento. Não era tanto uma questão de juntar elementos para serem trabalhados posteriormente, era tomar decisões na altura da captação. Hoje em dia, com os gravadores multipista, onde é possível manter as pistas todas separadas, etc., o que acaba por acontecer é muitas vezes as pessoas deixarem algumas decisões para depois. E, portanto, acabam por delegar um pouco a concepção de captação para a pós-produção, portanto para quem vai fazer a mistura.

Antes de iniciar a segunda parte da sua resposta tinha aqui a pergunta seguinte, relacionada com a primeira parte: Sente que, quando faz pós-produção, as pessoas lhe transmitem os materiais de uma forma standardizada ou há diferenças segundo o conheçam melhor ou pior?
Há algumas coisas que são standardizadas, pelo menos na forma de organizar o material nas pistas. Normalmente há uma mistura de referência e depois as pistas estão organizadas, primeiro a perche, se houver segunda perche usar... por aí adiante. O que eu noto é que hoje em dia... já me aconteceu em situações de estar a misturar e ter a sensação de que, com a possibilidade de usar emissores nos actores, muitas vezes o trabalhado de perche é mesmo descuidado. As pessoas acham que têm sempre um suporte onde podem ir buscar aquilo que eventualmente não está correcto em termos de captação de perche. Portanto acaba por haver mais material, mas possivelmente a qualidade ser menos exigente. Mais material para trabalhar digamos. Quer dizer, eu também não creio que isto seja uma regra. Provavelmente há gente a trabalhar hoje em dia que continua a trabalhar com o mesmo cuidado... Isto é, a mistura que fornecem de referência é praticamente a mistura final. Há algumas pessoas que trabalham assim, os bons pelo menos, ou aqueles por quem tenho mais consideração fazem-no.
Agora, a outra questão, em relação às misturas. Por um lado a situação está completamente facilitada, aliás está facilitada e não é deste momento. O grande salto foi passar da mistura em óptico para a mistura em magnético. Isto é, de haver a possibilidade de apagar. E como sabe, o cinema até ao início dos anos 50 – julgo que um dos primeiros filmes feitos com som magnético foi o *The River* do Jean Renoir – , antes disso misturava-se em óptico. Portanto, as pistas de som eram ópticas, o que quer dizer que quando se estava a misturar, gravava-se para outro filme óptico e não se podia parar. Cada rolo de mistura tinha que ser misturado do princípio ao fim sem parar. E isso implicava um grau de mestria a misturar, que a partir do momento em que se pode voltar atrás, apagar e repetir, se calhar é menos exigente. Mas por outro lado dá mais possibilidades! Mas tem ao mesmo tempo o processo que inverso que é: quando o som era gravado em óptico, na montagem era possível ver o som. Portanto, no som óptico tem a possibilidade de ver a onda do som, não é?
E isso perde-se com o magnético
Exacto! E os montadores queixavam-se todos, que era impossível montar em magnético porque não se via o som. Também tem o lado oposto. E hoje em dia temos um bocadinho as duas coisas, nestes sistemas digitais. Vê a onda, pode fazer *undo*, portanto é um bocado a conjugação das duas coisas. Mas provavelmente cada passo trás coisas positivas e coisas que por vezes, no meu entender, dificultam o trabalho ou distraem do trabalho. Agora, podemos falar de duas coisas que eu acho que se perderam completamente com a possibilidade de misturar, por exemplo, em *Pro Tools*. Evidentemente, é possível memorizar tudo, as equalizações e não sei que mais, não tem que fazer em directo – pode gravar, voltar a trás, corrigir - , etc. Mas eu acho que há pelo menos duas coisas que se perderam e que tornam misturar em estúdio, hoje em dia, uma coisa menos agradável do que há 20 anos atrás. Uma delas é o ouvir "em rock'n rol". Isto é, quando misturava em magnético – 35 – tinha os leitores todos a passar no estúdio, quando fazia *play*. Faz *play* e ouve o som com a imagem síncrona. Quando voltava para trás via a imagem a andar para trás, o 35, e ouvia o som a andar para trás. Portanto estava sempre imerso em som. Isto é, não havia um momento de silêncio. Portanto, o sistema de misturar no magnético, tradicional, de ir avançando, mistura mais um minuto, mistura mais dois minutos, ensaia os movimentos, etc., ir construindo progressivamente a mistura... Quando voltava para trás para recomeçar estava a ouvir o mesmo som da frente para trás. E muitas vezes aproveita esse momento em que ouvia o som para trás para afinar as suas equalizações. Porque uma das coisas fundamentais quando se está a misturar várias pistas de diálogo é trabalhar não só os níveis mas as equalizações de cada via, não é? No sentido de fazer com que, por exemplo, um plano

raccord com outro, criar um pouco de distância, etc., dar um pouco mais de presença e muitas vezes isto tem que ser feito plano a plano. Quando isso era feita analogicamente, a misturar , quando anda para a frente ouve a cena, quando anda para trás o tempo de andar para trás é o tempo de acertar as igualizações. Quando anda novamente para a frente já está praticamente tudo feito para aquele plano. Esse método de trabalho perdeu-se. Porque hoje em dia, com a possibilidade de aceder aleatoriamente à imagem, por exemplo quando está a misturar no Pro Tools... Faz *play* anda para a frente, quer voltar ao início da cena é só carregar no botão e volta ao início da cena. Está imerso em som, de repente fica em silêncio e de repente leva um baque de som. Não tem essa fluidez de mistura, isso perdeu-se. Outras das coisas que se perdeu, mas completamente, é o estar absolutamente concentrado na imagem. Isto é , quando misturava analogicamente ... por exemplo, ainda trabalhei no tempo das Neevy, das SSL, etc. Quando trabalhava com essas mesas analógicas, onde cada canal – o channel strip – tinha tudo o que precisava... De vez em quando tinha que meter alguma coisas externa, mas tinha as equalizações, os *routings*, etc., portanto todas as opções em cada canal. Nessa altura, quando misturava, sabia onde estavam os botões, como quem está a tocar piano. Sabia onde estava cada botão sem ter que olhar para a mesa de mistura. Portanto estava a misturar, a equalizar, a fazer níveis, etc. e sabia que a cada canal correspondia um espaço físico determinado. Portanto sabia onde é que tinha os dedos e quando estava a misturar praticamente não olhava para a mesa, era uma coisa quase intuitiva, como tocar um instrumento.

Mas agora também existem mesas e controladores, que podemos ligar a um computador...

Sim, há por exemplo esta, a Icon. Ultimamente tenho feito tudo nas mesas da Protools, mas não é o mesmo. E depois há outra coisa, que é o ecrã. E as pessoas têm tendência para olhar para o ecrã. Antes não havia nada entre a mesa e a projecção do filme. E agora eu vejo pessoas a misturarem a olhar para um ecrã de Protools, que é uma coisa inconcebível. Quando deviam estar concentradas na imagem. Portanto, se calhar há coisas que se ganharam, coisas que se perderam e provavelmente também resultam em filmes diferentes, com concepções diferentes e bandas sonoras diferentes. Se calhar nalguns casos mais carregadas com detalhes e com uma ideia menos clara de conjunto. Provavelmente tudo isso também tem alguma coisa que ver com a tecnologia, com as técnicas que se utilizam, mas tem que ver com os tempos, com os gostos, tem que ver com uma data de coisas.

Que importância atribui aos chamados som-*off*? (quer seja por virem de fora de campo, quer seja por se considerarem não-diegéticos)

Isso depende das situações, não é? Como se calhar é um assunto tão alargado, concentrava-me só numa coisa, a área do som *off*. Vou falar só num aspecto específico. Podíamos falar de vozes interiores, podíamos falar de várias situações em que tem sons que não estão a ser reproduzidos directamente na imagem. Se calhar falava só de uma coisa, que é o som *off*, mas som de cena. Isto é, os actores, os espaços, todo o ambiente que ultrapassa a dimensão do ecrã. E nesse aspecto eu acho que houve alturas em que – isto a pensar em termos de captação de som directo – era um aspecto muito trabalhado. Não se esqueça que na altura do mono, antes de haver os *dolby stereos* e hoje em dia os 5.1, os 7.1, pelo menos o estéreo, nessa altura tinha que traduzir três dimensões a partir de um ponto sonoro único. Portanto tinha que dar a ideia de off a partir da mesma origem sonora, o único altifalante. E nessa altura o trabalhar a noção de *off* em perche era uma coisa que era muito cuidada. Hoje em dia, acho que com as possibilidades existentes as coisas são muitas vezes reconstruídas em pós-produção. Nos anos 50 e no cinema todo da *Nouvelle Vague*, tem toda uma escola de som e de trabalhar perche que eram completamente adeptos dos micros de fita. Os chamados *ribbon mics*. Uma boa parte do cinema clássico americano foi gravado com micros de fita. Não só o cinema, o jazz e etc. A partir de determinada altura desapareceram. Até porque são micros muito frágeis e toda a gente passou a usar micros de condensador. Mas os micros de fita têm uma série de problemas complicados de gerir. Nomeadamente são pouco tensíveis exigem muita amplicação, são muito sensíveis a interferências eléctricas, são muito frágeis. Mas têm um comportamento muito interessante que é, imagine: se tiver a fita na vertical e se tiver a fita na horizontal, digamos, o diagrama polar do microfone – fora do eixo – varia conforme a posição. Por exemplo num micro de condensador se rodar o micro não acontece nada. Os sons *off* não lhe soam diferente. Mas num micro de fita não é assim. Os diagramas polares variam à volta da fita, porque a fita tem um formato rectangular. Portanto não se comporta da mesma maneira se o micro estiver com a fita na horizontal ou na vertical. Normalmente, se estiver a trabalhar com a fita na vertical, ele é mais aberto lateralmente e tem mais agudos. Se rodar a fita e colocar a fita na horizontal e se falar fora do eixo da fita fica com um som mais destimbrado. Portanto, isso é um pouco o

efeito que temos devido ao nosso pavilhão auditivo. É um pouco o efeito que tem quando tem uma pessoa a falar à sua frente ou atrás de si. Digamos que a resposta é diferente, em função da cabeça. Havia uma geração de gente a fazer perche e entretanto isso perdeu-se completamente... Uma das técnicas que usava era: se queria afastar ou colocar mais fora de campo uma personagem, por exemplo, que não está na imagem, rodava o micro verticalmente. Por algumas pessoas isto era usada de uma maneira completamente criativa. Podiam afastar ou destimbrar as personagens fora do eixo conforme rodavam o micro de fita. Por exemplo o Vasco ainda usou esses micros e fazia isso muito , muito bem. Eu acho que há anos que o Vasco não deve pegar num micro de fita. E pessoas a fazer perche hoje em dia só os muito antigos é que se lembram ainda dessa técnica. Que é extraordinária! Por exemplo, se vir todo o cinema da *Nouvelle Vague* francês – os Godard, os Truffauts,etc. – todos esses filmes eram feitos com esses micros. Numa boa parte dos filmes onde tem som directo percebe esse trabalho fino de perche. No fundo, definir o som *off* com o trabalho de perche, que é uma coisa que se perdeu completamente. Nós, por exemplo quando gravámos o Luís Miguel, uma das coisas que fomos fazer foi ir buscar esses micros de fita, outra vez, que já ninguém usa hoje em dia. Gravámos em MS a voz , para poder abrir ou fechar, com dois micros de fita. Portanto, um micro dirigido para a voz, hipercardióide de fita e o outro um bidirecional clássico. Depois colocámos mais alguns micros de ambiente para ter mais espaço se fosse necessário abrir. Mas acho que deve ter sido... pelo menos cá em Portugal, p'raí há vinte anos que ninguém gravava com eles. Mas nós guardamos para ocasiões especiais. (risos) Exige estar atento ao que está à acontecer, em termos auditivo, em termos de acção, mas também tentar perceber em que é que isso se traduz no que está a ser captado pelo microfone. Eu não sei se hoje em dia alguém faz isso, provavelmente fazem, mas que a mim me faz imensa confusão, que é o fazer perche com auscultadores! Porque aí perde-se completamente essa capacidade de ouvir e escolher, já se está a ouvir o que está a acontecer no micro.

É então apologista de que o perchista não use auscultadores?
Absolutamente! Só em casos de absoluta necessidade. É uma coisa que me faz imensa confusão. Ele deve estar atento a tudo o que está a acontecer e deve poder fazer escolhas! Se estiver com auscultadores só está a ouvir o que está a captar. Eu lembro-me de uma situação absolutamente ridícula, absurda... foi dos primeiros filmes em que trabalhei. Eu estava a fazer o som do Raul Ruíz, do *Território*, isto deve ter sido praí em oitenta ou oitenta e um, não sei. E a seguir o Wenders veio filmar *O Estado das Coisas*. Foi filmado cá e na Califórnia. Nós – eu e o Vasco – trabalhámos dois ou três dias no filme, porque estávamos a fazer o Ruíz e veio uma americana excelente, muito boa , fazer o som e a perche era o Jean Paul Mugel. Os americanos, sempre tiveram uma coisa de ... quantos mais meios melhor. Os americanos estão habituados a pôr auscultadores no perchista, até porque gostam de dar ordens. Normalmente têm um sistema de comunicação e falam com o perchista. O Mugel vinha da escola francesa, portanto habituado a trabalhar sem auscultadores. No primeiro dia de rodagem a primeira coisa que a americana faz é meter-lhe auscultadores para lhe dar ordens e ele passava-se completamente! Completamente à toa, de repente estava completamente limitado. Sou absolutamente contra fazer perche com auscultadores... quer dizer, para algumas coisas deve dar jeito... para os jogos de futebol, para ter umas indicações do realizador e de não sei quê. Para trabalho criativo acho que não!

Mas em Portugal há tendência para se usar, não é?
Eu não faço ideia, eu já vi de tudo. Muitas vezes vi perchistas a trabalhar auscultadores. Agora, comigo não (risos). Se fosse comigo não, estava absolutamente fora de questão. A não ser em situações em que seja necessário. Estou a pensar por exemplo num filme que fez em Marrocos. Do André Techiné, uma coisa que se chama *Loin*. Nesse filme havia várias situações onde o perchista sem auscultadores não conseguia ouvir e aí eu acho que faz sentido usar os auscultadores. Nesse filme, por exemplo, era particularmente complicado porque foi tudo filmado com três câmaras. O problema de ter várias câmaras é que, por exemplo... Imagine, tem uma câmara a fazer um grande plano e tem uma câmara a fazer um plano geral. Logo a perche está sempre no limite do plano mais aberto. Nesse filme havia muitos exteriores, foi filmado no sul de Espanha e em Marrocos, a maior parte em Marrocos. Havia muitas situações onde, pelo facto de estar a trabalhar com três câmaras e às vezes em situações muito ruidosas – mercados, etc. – o perchista na posição em que estava não conseguia ouvir os actores.

Reconhece que algum realizador ou algum profissional do som o terá marcado de forma particular quer seja pela respectiva filmografia quer seja pelo modo como fala acerca do respectivo trabalho?
Em termos de pessoas a trabalhar em som, sim, há duas pessoas que foram importantes para mim. Um – provavelmente outras pessoas já falaram dele – é o António Bonfanti. O outro é ... ah! sem dúvida o Alexandre Gonçalves. E provavelmente o Jean-Paul Mugel. O Antoine Bonfanti em primeiro lugar porque era uma pessoa absolutamente extraordinária, por quem eu tinha uma enorme admiração a todos os níveis. E era alguém que me trazia um pouco de história. O Bonfanti tinha começado como assistente, portanto operador de perche, no *La Belle et la bête*, do Cocteau. Portanto tinha feito a passagem toda do cinema francês desde, digamos, o cinema clássico até à *Nouvelle Vague* toda e era uma pessoa absolutamente extraordinária a trabalhar. Eu vi com o Jean-Paul ele fazer uma coisa que nunca tinha visto que é misturar vinte minutos de filme, ou praticamente vinte minutos de filme, sem parar. Isto foi num filme onde eu fiz a montagem de som, do António Reis. Fomos misturar a Paris com o Bonfanti e ele pediu-me os mapas de mistura, que eu tinha preparado para explicar as várias coisas. Onde é que entravam nas pistas as ideias de som, etc. Viu e ouviu dois minutos de filme, para perceber onde estavam as coisas, a olhar para os mapas... Depois a única coisa que me disse foi *On plonge* – mergulhamos – e misturou vinte minutos de filme, mas praticamente perfeitos, sem parar um momento... Ele tinha coisas dessas, era... ao mesmo tempo muito teimoso, muito decidido nas suas ideias, etc. O Alexandre Gonçalves, não sei se alguém lhe falou dele.

Não, ninguém falou.
O Alexandre Gonçalves foi a pessoa mais criativa no cinema dos anos 60 em Portugal. Por exemplo o *Uma Abelha na Chuva*, do Fernando Lopes, está cheio de ideias brilhantes de banda sonora. De uma forma se calhar muito simples, por vezes, mas está cheio de ideias brilhantes, que são do Alexandre Gonçalves! Ele tinha começado na televisão, na RTP, logo no início, em 57. E depois tinha começado a trabalhar em som de filmes. Muitas das coisas... como ele não tinha contacto com ninguém, ele acabou por reinventar ou inventar uma série de coisas que as outras pessoas faziam. Faziam segundo métodos mais ou menos conhecidos, mas ele inventou do zero. Tive a sorte de ainda trabalhar com ele e conversarmos muitas vezes. E vi-o trabalhar ainda. E era uma coisa completamente inconcebível! Era uma sala de montagem cheia de rolinhos de som magnético até ao tecto. Uma desorganização completa mas ele sabia onde tinha os sons todos. Organizava-se no meio daquelas coisas todas para construir... às vezes ideias extraordinárias. Era um tipo muito engraçado. Já morreu... Eu soube que tinha morrido recentemente. Já devia ter uns oitenta e tal anos mas era um tipo absolutamente extraordinário. Um bocadinho daquela geração... que também gravaram a Amália e etc. Era um tipo extraordinário. É uma pena já não poder falar com ele! Mas era um tipo extraordinário. Também às vezes era muito difícil de entendê-lo porque ele para se explicar era um caso sério. As ideias estavam lá na cabeça, mas para se perceber às vezes aquilo demorava um bocadinho. Pelo menos eu demorava um bocadinho a entender. Aliás, é engraçado, porque o Alexandre Gonçalves ao mesmo tempo era chefe lá da parte de som da RTP. Eu trabalhei um ano, ou ano e tal na RTP, quando estava no Conservatório. Abriram concurso, eu resolvi concorrer, fizeram uns testes e entrei. E tive a sorte de o ter como chefe lá, que era super divertido.

Sente que o espectador é tido em conta de forma distinta conforme estejamos na presença de um "filme comercial" ou "de autor", quanto às soluções sonoras procuradas?
Não sei muito bem como lhe responder assim directamente. Vou-lhe responder com um exemplo, está bem ? Eu e o Vasco fizemos o som de um filme do Ruíz que se chama *La Ville des Pirates*. Dos anos 80, é o primeiro filme do Melvil Poupaud. É um actor francês muito conhecido, ele tinha para aí uns 7 ou 8 anos nesse filme, foi a primeira coisa que ele fez. Se vir o filme vai ver a que é que eu me estou a referir. É tudo som directo e é um bocadinho a ideia do Ruíz fazer tudo a contrassenso. Se estava um tempo péssimo, de tempestade, íamos fazer exteriores. Quando estava sol, metia-nos nuns buracos – umas coisas mínimas – um pouco com aquela ideia de que é preciso sofrer para isto chegar a algum lado. Portanto era um verdadeiro martírio. E o filme tem situações extremas. Tem cenas que são completamente sussurradas e tem cenas aos berros, de uma violência louca. É um desafio gravar um filme desse género! Ainda por cima com coisas completamente imprevistas... Muitas vezes não havia segundas takes, portanto ele gostava da primeira take. Muitas vezes éramos completamente apanhados de surpresa. Mas se o ponto de partida era esse, era um filme de contrastes, eu achei que devia captar assim. E que devia montar assim. Depois as misturas foram com um francês –

provavelmente já não trabalha – um tipo que era bastante bom e que conheci na altura. Era dos mais solicitados, um tipo que se chamava Jean Paul Loublier. Eu e este senhor comecámos a misturar... O Ruíz como sempre nunca vinha às misturas, era daqueles realizadores que nunca punham os pés nas misturas, já estava a filmar o filme seguinte, etc., confiava completamente. Explicava as ideias e deixava trabalhar. Ao fim do primeiro dia de misturas temos uma discussão enorme porque o Loublier insistia que eu, enquanto pessoa que estava a fazer o som do filme, tinha que me pôr na pele do espectador médio. A sussurrar devia dizer-lhes para falar um bocadinho mais alto. Ou se estavam aos berros devia contê-los. Isto é, a minha função era dirigir ambientes sonoros como de fosse um espectador médio. E eu disse-lhe que não faço ideia o que é que é um espectador médio. Eu posso fazer aquilo que eu acho que faz sentido. Agora pôr-me na pele do espectador médio, no sentido de ganharmos público, atingirmos o público ou... um cinema que... eu não faço ideia o que é que isso seja. Eu acho que a única atitude é tentar trabalhar de uma forma orgânica em relação ao projecto do filme. Isto é, que todos os elementos se encaixem! Pois estar-me a pôr na pele deste ou daquele é absolutamente impossível. E acho que ainda por cima é inglório, porque muitas vezes metem-se na pele do espectador médio e a coisa não funciona. E muitas vezes as coisas que saem acabam por atingir alvos inesperados. Não sei se isto responde à questão.

Sim, sim!

(A entrevista não prosseguiu por causa de um telefonema urgente)

Ricardo Sequeira
Entrevista realizada no café "A abelhinha", em Massamá, na manhã do dia 12 de Abril de 2016

Como descreves a função ou funções que tens desempenhado no trabalho sonoro em filmes portugueses (e, eventualmente, estrangeiros)?
A minha função até ao momento, em filmes portugueses ou mesmo estrangeiros, co-produções, tem sido mais como assistente de som. Ou seja, não é uma função muito criativa, é muito mais técnica como é óbvio. E passa por aí. Eu entro no projecto e o que eu tenho que fazer é captar os diálogos e alguns sons ambientes, dependendo do que o director de som peça, não é? Mas não vai muito além disso, não tem uma função muito criativa.

E esta função tem-se mantido ao longo dos anos ou começaste de outra maneira?
Eu fiz a escola, fiz a Moderna, uma escola particular... Eu ainda estava na escola e comecei a trabalhar com um técnico de som, que é o Carlos Alberto Lopes e mantenho-me a trabalhar com ele desde então. Nos últimos quatro, cinco anos já tenho feito algumas coisas como director de som também, mas coisas pequenas. Documentários... não fiz cinema cinema, ficção, nem longa nem curta metragem, como director de som. Portanto o meu trabalho mantém-se muito como assistente de som, ou perchman. Ou *boom operator*, como se queira chamar.

Sentes-te um profissional especializado em cinema , ou aberto a influências ou ideias de outras áreas como a televisão , a publicidade, a arte vídeo, etc. ? Crês que o som tem uma abordagem específica, em cada uma destas áreas?
Eu sinto-me mais ou menos especializado em captação de som para cinema, ou... no audiovisual. Embora a linguagem entre cinema e televisão, em termos técnicos, seja muito diferente. Tenho feito muito pouca televisão, tenho feito algumas séries. Mas com formato de cinema, ou seja, com uma equipa de cinema, uma câmara ou às vezes duas, ... É isso.

Quando não é esse formato aparentado, qual é a diferença que existe na captação para televisão?
É muito diferente. Na imagem temos sempre uns planos muito largos. A gente anda lá em cima a tentar captar e depois temos escutas... São muito mais câmaras, duas em plano geral, depois duas em plano fechado. Depois a meio mudam... E é tudo muito corrido, ou seja, não é preparado. No cinema não é assim. No cinema é preparado plano a plano, preparas um campo, depois o contracampo e é uma forma de trabalhar completamente diferente. Ao nível das sombras , a própria captação de som,... a gente pode mudar um pouco a forma como se vai ouvir o som. Como é captado, os próprios ruídos, as ambiências, tudo. Em televisão não. Em televisão, o que está é o que vai. E não há uma preparação, como se faria no cinema.

Colaboraste em diferentes tipos de filmes, entre eles ficção e documentário. A tua atitude como Profissional do som varia consoante o projecto que te é proposto?
Como profissional não muda, aliás o projecto pede que a forma como tu trabalhas seja diferente. Porque os projectos são diferentes. A captação de som para documentário é diferente da de um filme. Porque num filme tu tens que te focar mais primeiramente na captação dos diálogos. Quando os há , como é óbvio. E a seguir, em compores a banda sonora com ambientes, ou outros sons que sejam necessários. Em documentário é um pouco diferente, temos que ter mais cuidado com os ambientes e podemos ser mais criativos. Por exemplo para o ambiente de uma imagem , podemos colocar o som ambiente de outra imagem, por vezes. No cinema, também podemos juntar... mas isto depois em Pós-Produção.

Sentes que esperam de ti um trabalho mais técnico ou mais criativo? Esta expectativa varia conforme os realizadores ou produtores com que habitualmente trabalhas?

Sim. Mediante os projectos a gente pode ser mais ou menos criativos, consoante o que o realizador nos peça. Eu tive um projecto de um realizador que é o Marcelo Félix, *A Arca do Éden*, que é um documentário em que o trabalho criativo foi muito maior. Participei tanto na captação como depois na pós-produção. Só não misturei o filme. E todo o projecto foi logo pensado como iria ficar. Ou seja, eu estava a gravar o som já a pensar onde é que poderia colocar... ou seja, o trabalho de *sound design* foi pensado logo durante a própria captação. Portanto, sim, o projecto e a captação de som... e mesmo a tua criatividade muda consoante o projecto. Num documentário pode-se ser mais criativo do que numa ficção, nos termos de como em Portugal se trabalha. Há técnicos de som, mesmo em cinema, em Portugal, que têm um trabalho contínuo. Fazem a captação e a fazem a pós-produção, a montagem de som. Exemplos como o Vasco Pimentel. A grande maioria não. Nós vamos captar o som, a maioria diálogos e alguns ambientes, afastamo-nos do projecto, vai à mistura e pouco mais. E esse processo criativo podes o fazer um pouco na captação, mas a opção final não é nossa. Cabe ao montador...

A criatividade está normalmente mais do lado da Pós-Produção, é isso?

Sim! Embora tu, se tiveres tempo na produção de gravar muitos sons, ambientes e mesmo sons sós de coisas que aconteçam na acção da cena, dás essa opção ao montador para... Portanto, tu podes participar um pouco mais, embora não seja tua a decisão final de utilizá-los ou não. Mas sim.

E a tua atitude criativa, digamos assim, depende de saber quem vem a seguir no processo? Ou é mais ou menos uniforme?

Mediante a tua experiência tu sabes que tens que gravar, para manter *raccord* de som e coisas do género. E há coisas que não são possíveis... Ou gravas naquele momento ou então não vais ter. Imagina que temos, sei lá, um carro de época. Se não gravares o som daquele carro naquele momento na pós-produção depois vai ser difícil. Mesmo em biblioteca podes não arranjar o som daquele carro, por exemplo. Há coisas que tu sabes que deves gravar, embora a opçõa depois na pós-produção possa não ser utilizado aquele som. Mas tu tens que gravar aquele som... Depois, depende das condições que tu tens. Porque há horários de rodagem que são muito apertados. Por vezes nem tens tempo para gravar som ambiente, tens que gravar na tua hora de almoço, tens que gravar ... e é complicado. Por vezes não és só tu que ditas isso. Ou seja, a própria produção não te dá esse tempo. Não te dá os dois minutos a seguir à cena para gravares o ambiente, ou para gravar aquele som só... É complicado, principalmente em Portugal.

E consegues dar um exemplo em que foi importante gravar-se um determinado som, tendo isto sido pedido ou previsto para o *sound design*?

Neste projecto de que falei, como tu sabes que vais fazer tudo e sendo um documentário tu andas um pouco mais livre , a imagem está a gravar de um lado e tu vais gravar noutro. Para teres o teu tempo, teres o som sem ninguém a falar... Tu sabes que é importante gravares o máximo possível. Dependendo do projecto e este é muito especial, quantos mais sons estranhos... Pronto, nós fomos filmar para a Noruega, para Svalbard, no meio da neve, no meio de uma cidade deserta que é... não me recordo agora do nome. Mas era um projecto especial e que ganhava em ter sons diferentes. Mas passa por aí, a gente tenta sempre gravar os sons que os locais te dão.

Consideras que usas um vocabulário próprio dos profissionais do som que é por vezes incompreendido por alguns realizadores e/ou outros colegas?
Não, acho não! Acho que nunca senti isso. Em termos de vocabulário ligado ao cinema sonoro, acho que toda a gente percebe. Há áreas que percebem melhor que outras, depende também da formação que têm. Por exemplo as pessoas da realização e algumas pessoas da produção têm uma formação de cinema, ou uma coisa mais ou menos parecida. O pessoal eléctrico, ou

maquinário, na maioria das vezes não tem formação nessa área. Às vezes é mais difícil compreender, quando são mais novos, não tÊm muito tempo de área.

Havendo condições financeiras para tal considera muito pertinente a existência de um profissional do som que tome para si o controlo alargado de todas as soluções relacionadas com o som?
Não costuma haver em Portugal. Já houve mais. Para além de não haver dinheiro, acho que não temos também um técnico que faça isso, não é? Ou seja, há muitos técnicos que captam som mas não percebem da pós-produção, como é que funciona. E acho que isso é fundamental, para um técnico dominar desde a captação, ou mesmo antes, pensar o sound design com o realizador a partir do guião, até à mistura final tu tens que dominar as áreas todas. Na minha opinião. Tens o exemplo do Vasco Pimentel, ele faz o processo todo, desde o início até ao fim. Mas ele não mistura! Na maioria das vezes, há um técnico que mistura por ele, por exemplo. Embora ela saiba... é um processo que é complicado, como nós não temos uma indústria... Aliás, o último filme português que eu fiz foi há mais de um ano. Está agora a estrear, o *Cinzento e Negro*. A gente não tem um processo muito completo, esse tipo de coisas. Antigamente o técnico de som, que era chamado director de som acompanhava o processo todo. Seria exactamente isso que me estás a perguntar.

O "antigamente" é quando?
Há 15 anos. Eu trabalho há 15 anos no cinema e há 15 anos começou a desaparecer essa função, também porque os técnicos só entravam no projecto, entravam depois noutro e não conseguiam acompanhar o processo até ao fim. Provavelmente por questões financeiras, porque é preciso pagar ao técnico esse tempo todo. Ou opções da produção. Depende. Depende do projecto também. O Carlos Alberto fez montes de projectos em que fez o processo todo. Em que gravou, montou, foi à mistura. Ou seja, fez o processo todo até o filme estar misturado, pronto para ir para a sala de cinema. E ele poderá explicar-te isso melhor. Mas nos dias de hoje isso quase que não acontece. Mesmo nos Estados Unidos começa a acontecer isso. Nos projectos grandes existe o técnico de som que faz a captura – que é o som de produção –, que não acompanha depois o resto do processo. Já entrou noutro filme e portanto já não consegue acompanhar. Depois podes ter uma pessoa... Normalmente o *sound design* é feito pela pessoa que monta o som. Passa um pouco por aí. E está-se também a perder um pouco isso. Só em projectos específicos é que tens essa função do *sound design* feito depois. E isto em projectos em que haja realmente *budget*.

Reconheces que algum realizador ou algum profissional do som te terá marcado de forma particular quer seja pela respectiva filmografia quer seja pelo modo como fala acerca do respectivo trabalho?
Marcar, marcar... não propriamente. Infelizmente (risos). Mas já trabalhei com alguns realizadores com quem gostei muito de trabalhar. Tanto pelo que já fizeram, como pela forma como continuam a trabalhar. Não só também pela postura que têm relativamente ao trabalho que fazem como... como pessoa. Em termos estrangeiros posso referir o Daniel Filho, que já fez muito cinema, mas também foi o pai da novela no Brasil. E em Portugal posso referir o Luís Filipe Rocha. O processo dele é um processo interessante. Prepara as coisas, sabe como as faz... E acho que é isso.

Sente que o espectador é tido em conta de forma distinta conforme estejamos na presença de um "filme comercial" ou "de autor", quanto às soluções sonoras procuradas?
Bom, se falarmos no cinema português... O som no cinema português infelizmente, na minha opinião, é um pouco mal tratado. Isto porquê? Não porque os técnicos o queiram fazer assim. O problema basicamente passa pela Pós-Produção. Porque não é dado tempo à Pós-Produção. Há exemplos de filmes em que para a pós-produção de dão duas semanas para montar o som. Isto num filme de hora e meia, duas horas. Não é possível fazer um bom trabalho, com duas semanas de montagem de som! E mais duas de mistura. Mediante o tempo e o budget que o produtor te dá eu acho que não dá para fazer uma distinção entre... É o que há ! O que tu tiveres na altura para montar e para misturar é o que segue. São diálogos, um pouco de música e ambientes, e não passa daí. O processo criativo não evolui, nesse campo, também. Embora as pessoas possam tentar, mediante os projectos, chegar um pouco mais além – e tudo tem a

ver com tempo e dinheiro – uma pessoa não pode estar 24 horas a trabalhar. Até porque não dá para ter um processo criativo nas 24 horas, não é? E acho que não há uma distinção assim tão grande entre o cinema comercial e o de autor. Tirando alguns projectos, como o do Vasco Pimentel, que ganhou agora o prémio, não é? Mas isso são coisas muito particulares, são pequenos exemplos. Porque se a gente for olhar ao resto dos filmes que foram feitos não existe essa preocupação de filme de autor, ou filme comercial. O tempo é dado quase igual. Varia também de produtor para produtor, como é óbvio. Depende de onde é feito. Mas não sinto essa diferenciação assim tão grande. A diferença existe realmente no processo, como é filmado. Porque também cada vez há menos tempo para filmar. Havendo menos tempo para filmar, o teu processo de gravação de som também é encurtado, não é ? Nós nesse projecto do Luís Filipe Rocha tivemos sete semanas de rodagem, o que é ... Nós comentávamos na rodagem que aquele éum filme à antiga. Normalmente na folah de serviço apareciam duas, três cenas por dia. Uma coisa que não acontece no cinema português, ou mesmo sem ser português. As pessoas pensam que o digital podes filmar seis cenas por dia. Nesse nós tivemos um processo como se filmássemos em película. Isto até é uma forma estranha de falar! Nós filmámos como se deve filmar cinema, na minha opinião! Não tem a ver com ser película ou digital. Filmamos como se deve filmar, ou seja, há um ensaio, há preparação de luz, ensaia-se ante de filmar, os actores tem o tempo para estarem prontos para a cena. E filmámos este filme neste processo. Num processo normal, diria eu, de cinema. E assim tens mais tempo para gravares mais sons, tens mais tempo! Acho que é isso, não me vou alongar mais.

Sente que todos os tipos de sons no cinema em Portugal têm pessoas criativas a trabalhá-los? Por exemplo noutras entrevistas foi dito que o *Foley* não existe, cá.
Em Portugal não existe, nem existem técnicos de *Foley*. Assim como existe um técnico de som existe um técnico de *Foley*. Tanto gravação como para fazer o *Foley*, que é a coisa mais importante. Isso é uma coisa que em França existia muito e existe, calculo eu. E é uma coisa muito importante para um filme, mas é preciso ter tempo e dinheiro, não é? E não havendo esse tempo e dinheiro em Portugal. É difícil... Aliás, em Portugal acho que é o Branko que faz o *Foley*. Muitas vezes... Acho que já houve em alturas em que vinha alguém de fora fazer o *Foley*.

Outro cargo que poderíamos abordar... Aliás, o próprio termo *sound design* não tem sido consensual entre as entrevistas que tenho realizado.
O que é o Sound Design? Eu vejo o *sound design* numa perspectiva mais abrangente, ou seja um processo que parte logo com o realizador no guião, portanto, o desenho de som do filme. Eu tenho essa perspectiva.

Mas se pensarmos nas pesquisas, criações de sons novos, que pessoas conhecidas como o Bem Burt faz, por vezes para animação. Em Portugal não haverá quem faça isto também? Se bem que cá a animação não é muito forte...
Sim, parte por aí, não é? Porque tu não te consegues focar nessa área, quando não tens como o usar. Tu próprio não consegues evoluir, nesse campo. Não há... Mas para mim o *sound design* é um global. Não é a pessoa que está a montar o som... Faz parte do processo, não é? Mas acho que o som foi logo pensado antes. "Nesta cena gostava de ter um som assim". Esta zona é capaz de ter este som, vamos tentar gravá-lo. Voltando à questão, acho que estamos bem representados. Nós temos um historial de muito trabalho com outros países. Não só em som, como nas outras áreas. Obviamente que nem todas as áreas do som estão... Nós temos um técnico que capta o som, há um técnico que monta o som e temos um técnico que mistura o som. Não passa daí. O que mistura será o que estávamos a falar, do *sound design*. A maior parte dos sons nem os grava, pede para alguém ir gravar , por exemplo. Normalmente isto acontece . Mas não passa daí, são três técnicos, três classes... E por vezes um único técnico acumula mais do que uma função, ou até as três"

Poderias nomear e descrever as principais ferramentas que são indispensáveis ao teu trabalho?
Podemos ir por vários campos... Ferramentas em termos técnicos, o hardware, podemos considerar o microfone, o gravador, ... Mas por vezes, quando estás a trabalhar, é preciso haver alguém que te proporcione o silêncio que é necessário para gravar os sons que queres. Isso é

quase uma ferramenta. Podes ter o melhor microfone do mundo e o melhor gravador... tem que haver essas condições.

E qual é a tua atitude face ao estéreo? Varia consoante os filmes ou tens soluções recorrentes para o estéreo?
Normalmente os diálogos são gravados em mono, senão tem termos de mistura seria uma grande confusão. O estéreo passa normalmente por ambientes... Se bem que neste momento usa-se muito uma técnica que é: enquanto estás a gravar uma cena, os diálogos, estás logo a gravar o ambiente estéreo dessa própria cena. Como não temos esse tempo, aproveitamos logo... Mas o estéreo é por aí. A técnica do estéreo depende do projecto. Há quem goste muito do MS , do XY... Mas eu acho que um bom estéreo, para a mistura, é sempre útil. Nunca gravei em 5.1 , por acaso. Dizem que é interessante, mas é um processo complicado.

Houve pessoas que te marcaram no teu aprendizado da competência técnica que desenvolves no dia-a-dia ou dirias que uma importante dose de autodidactismo foi preponderante para o domínio das ferramentas anteriormente listadas?
Eu comecei pela escola. Comecei pela escola mas o tu quereres aprender é essencial. Mesmo estando na escola não é o suficiente para tu aprenderes o máximo. Tens que procurar, tens que ler, tens que falar com outras pessoas, trabalhar muito também. A escola não é suficiente. É uma boa bengala, para começares, mas não sais preparado para... Aliás, mesmo na escola... Por isso é que eu comecei logo a trabalhar quando ainda estava na escola. O querer saber mais levou-me a ter que ir ler livros, tanta coisa... Falava com várias pessoas. Eu tive como professor o Vasco Pimentel, o Joaquim Pinto, tive essa sorte. Mesmo tendo esses professores é necessário tu procurares... E é uma área em que tens que estar sempre em constante a actualização. Ainda hoje continuo a procurar, as técnicas vão mudando, as formas vão mudando, portanto é essencial. O meu percurso passa por aí.

Como recomendarias que fosse feita a formação de quem começasse agora "do zero" um processo de evolução que almejasse chegar a um cargo semelhante ao que ocupas presentemente?
Bom, eu acho que é essencial estudar som numa escola. Esse é o primeiro passo. Ou seja, ser muito interessado, procurar o máximo de informação possível. Hoje em dia muita da informação está na internet, em inglês, ou seja lá o que for. Essencialmente em inglês.

Quando falas em escola, a que te referes? ESTC? Restart? ETIC?... Qualquer uma destas?
Eu recomendaria a Escola Superior de Teatro e Cinema. Porquê? Porque uma ETIC ou uma Restart se focam muito mais no termo técnico. Técnico de som, o técnico, técnico, técnico,... Ou seja, o resto do processo cinematográfico não é tão focado. E eu acho que isso é essencial, também. No Instituto onde eu andei tinha esse processo mais ou menos salvaguardado. Era o IAT, da Moderna. E eu acho que queira ser profissional de som para cinema tem que saber a parte técnica toda, como é óbvio, mas tem que saber também da linguagem de cinema. Saber o que é que já foi feito,... Não podes só chegar lá e "pronto, vou gravar som". Não tem que estar (risos) doutorado naqueles campos mas têm que os saber, saber como é que o processo é feito. Há uma carrada de coisas que influenciam a captação de som. Portanto eu começaria por aí. Se as pessoas têm a oportunidade de fazer um curso mais técnico numa ETIC e depois vai à escola de cinema, óptimo! Quantas mais coisas fizer melhor. Na Inglaterra há cursos óptimos de som, têm é que ser bem pagos... A começar, é por aí.

Tenho agora umas questões mais ligadas a filmes em que os entrevistados trabalharam e começo pela "Quarta Divisão", em uqe trabalhaste. Há numa determinada cena um som de eléctrico – que provavelmente foste tu que gravaste – e alguém aproveitou a posteriori esse som tal qual como estava, mesmo se já estamos com um plano distanciado espacialmente do eléctrico. Também tomei nota que há conversas distanciadas que se ouvem bem. Será que na Pós-Produção não há, por vezes, tempo de retocar os sons que vêm da rodagem?
Eu tenho uma opinião sobre isso. Há um problema grave.... estou a falar em Portugal! Não estou a dizer que são todos os técnicos que fazem montagem de som ou mistura, mas tenho-me deparado com isso. A pessoa que recebe o som para montar, por vezes parece que não percebem o que é que é um som de produção. Eles nunca estiveram lá, não sabem como é, pensam que nós temos tempo para fazer idealmente. Não temos! Por vezes nem temos para

fazer esse próprio som, esteja perto ou longe. Infelizmente! A Produção não nos dá esse tempo. Nesses casos que dizias... Como não temos a opção de gravar perto e longe, ou mesmo três planos sonoros, gravamos perto. Porque se gravares perto tu na pós produção consegues com que ele seja longe. Mas se gravares longe já não consegues fazer que ele seja perto. Se na tens outra hipótese tu gravas o perto, que é o com mais qualidade. Por vezes não houve comunicação. O filme chega ao montador, sem ele saber o que é que foi filmado, o que foi gravado, o que vai ser montado... Ou seja , ele recebe aquilo e "agora o que é que eu faço?" O trabalho de *sound design*, "grava lá aquele som", não foi feito. Não existe, não é? Mas é isto, quando não há tempo, os sons são gravados mais perto e obviamente espera-se que na Pós-Produção façam corresponder à imagem. Mas em duas semanas também não se faz milagres! Pode não ser culpa deles. Tem a ver com tempo e dinheiro, também. Por vezes assume-se o som como ficou, sei lá... a janela estava aberta , ouvia-se a passarada e não se quis dobrar...

Depois há certas dúvidas de pormenor, que anotei, por exemplo: gravam alguma vez o próprio som de um telefone, ou é sempre em Pós-Produção que se filtra para parecer o som que sai de um telefone?
Gravas o som normal e depois em Pos-Produção modificas. Há casos em que tens as duas opções, tens o directo e o som que sai do telefone, ambos captados. Mas isso requer um trabalho de produção diferente. Já envolves a decoração... O som *off* gravamos sempre, mas depois é opção do montador decidir se se vai ouvir, quanto é que filtra, se não se ouve, ou só se ouve um burburinho e o espectador não percebe esse interveniente que está *off*....

No *Terra Sonâmbula* tomei nota que a dada altura se ouve uma música indiana que está tocar num rádio, numa loja. Estava mesmo, durante as rodagens, um rádio lá a tocar no sítio?
Não . Em termos de gravação de som, nunca se coloca a música a gravar no sítio.
Exactamente por causa disso. Tu não queres que o som fique estragado. Por acaso lembro-me dessa cena ... o rádio estava do lado esquerdo. Todos esses sons que aparecem, músicas, normalmente são colocados depois.

E por exemplo em discoteca como fazem com a música?
Há um filme do Luís Filipe Rocha em que tínhamos um som de discoteca. No *A Outra Margem*, se não me engano. Há lá uma discoteca. O som de discoteca é exactamente a mesma coisa. Em termo de gravação de voz, no entanto, - e é para isso que nós lá estamos – há sempre um pequeno problema. Tu numa discoteca falarias num tom muito mais alto, não a gritar mas... e tu quando não tens música a tua tendência é falar normal. O que se faz muitas vezes é : começas o plano, música alta e antes do diálogo começar cortas a música, para o actor sentir que iria falar muito mais alto. Mas nunca com a música. Quando isso acontece vais ter que dobrar a cena, porque não consegues misturar, não é?

Tanto no *A Outra Margem* , como no *A Passagem da Noite* , pareceu-me por várias vezes que o realizador se preocupa com os sons. No *A Passagem da Noite*, há sons de um telefone, que se ouve a variadíssimas distâncias, conforme a imagem.
Isso é Pós-Produção. É uma opção do realizador e do misturador. Neste caso foi o Branko, quase sempre é ele... Raramente somos nós a trabalhar distâncias. Por vezes um *off,* um pouco mais distante, isso faz-se. Mas é muito raro tu gravares um som como é para ficar na Pós-Produção, com essas nuances. Normalmente grava-se sempre bem, para depois se poder manipular.

Há esta preocupação com obter realismo, espacial ou outro, tu quereres obter sons o melhor possível e depois há sons de sintetizadores, instrumentos virtuais que imitam por vezes mal os instrumentos acústicos. Qual a tua reacção a este menor realismo, na música, quando vês o filme acabado?
Isso tem a ver com a pessoa que faz a música. Depende sempre do orçamento... Por exemplo, não sei se foi no *A Passagem da Noite* que foi o Luís Cília. Depende da pessoa que tu contratas. Se tu sabes o tipo de música e o tipo de recursos que uma determinada pessoa faz e usa, tu vais ter um som desses, não é? Mas por exemplo agora o último filme do Luís Filipe Rocha foi o Mário Laginha... E é tudo muito mais analógico, muito mais... pronto deixo para depois tu ires ver. Nalgumas partes eu até nem faria assim, mas pronto cada pessoa tem a sua opinião.

Mas achas que os realizadores estão atentos às nuances existentes entre o simulado e o realista, quanto a instrumentos musicais?
Eu acho que sim. O Luís sim. Muitas vezes, se calhar eles procuram isso, mediante o projecto. Digo eu. Eu acho que o Luís tem essa preocupação. Em termos sonoros, em termos de música, por isso é que eu disse que por causa do processo é dos meus favoritos. Porque ele acompanha os processos todos. Todos, todos, todos. Alguns, por vezes, se calhar até demais (risos). Ele acompanha tudo, com alma, com querer. Ele quer que tudo seja bem feito. Ajuda as pessoas. Não é como com alguns realizadores com que já trabalhei, que não o fazem. Ele empenha-se, quer perceber por que é não se consegue fazer aquilo. Ele acompanha o processo total. E na música é igual, ou seja, ele é que escolhe quem faz a música, acompanha a fazer a música,... tudo! Neste exemplo eu acho que pode ter sido uma questão financeira, o cachet só daa para aquele músico e pode também ter sido uma questão estética para o filme. Queria que tivesse esse som.

Mas já sentiste que os teus sons por vezes não são bem acompanhados, musicalmente? Ou são realidades diferentes, música e os outros sons...?
Não, acho que tem que ser um todo! Acho que a música tem que ligar com aquilo que realmente estás a ouvir. Agora quando se percebe que estás a tentar imitar uma orquestra e não sai uma orquestra o resultado sai logo automaticamente estragado. Agora quando o teu propósito é dares um pouco de um som com mais instrumentos, aí, depende da cena, podes ganhar. Tudo depende de cena para cena, mas quando tu te tentas aproximar de uma coisa que não tens, acho que não vale a pena. Faz de outra forma, usa outro recurso! Mas acho que cada vez mais os instrumentos virtuais estão mais reais, não é? Tens uma forma mais próxima do real.

Que importância atribui aos chamados som-*off*? (quer seja por virem de fora de campo, quer seja por se considerarem não-diegéticos)
Isso por vezes traz um problema, que é ... Alguém que escreveu o guião, o realizador ou o guionista escreveu que em *off* ouve-se qualquer coisa... sei lá, uma buzina xpto, o som de um cão, alguma coisa ou um ruído qualquer. Quando fores filmar essa cena podes não ter a forma de reproduzir esse som. Não o consegues gravar nessa cena. Mas depois a produção pode não te dar condições para gravar esse *off*. E quando são coisas muito específicas mas a produção não te dá as condições para o gravar, tem que ser em pós-produção, não consegues gravá-lo. Tudo depende das condições que te dão. Certas soluções, mais criativas, passam por uma comunicação que nem sempre se efectiva, com a Pós-Produção. Mas muitas vezes estamos a filmar e nem sabemos quem vai fazer a Pós-Produção, por isso não dá para ter um diálogo mais continuado com alguém, que eventualmente nos pediria certos sons. No caso do Luís Filipe Rocha, como tem guiões que são quase guiões técnicos, tens muitas referências aos sons. Há muitas indicações que estão no guião e também pelo seu acompanhamento continuado ao projecto vamos tendo hipótese de contribuir criativamente para o projecto. Ele é uma das pessoas com quem gosto de trabalhar porque essa captação de som a gente consegue falar com ele. A gente consegue-se aproximar do projecto mais e consegue dar mais ao projecto porque há uma ligação diferente.

Muito obrigado! Já choveu, já fez sol ...
Um espectáculo. Qualquer coisa ...

Apêndice 2

Guião das Entrevistas

Questões Introdutórias (funções e abordagens)

Como descreve a função ou funções que tem desempenhado no trabalho sonoro em filmes portugueses (e, eventualmente, estrangeiros)?

A sua função no cinema tem-se mantido constante ao longo dos anos, ou houve substanciais alterações?

Sente-se um profissional especializado em cinema, ou aberto a influências ou ideias de outras áreas como a televisão, a publicidade, a arte vídeo, etc.? Crê que o som tem uma abordagem específica, em cada uma destas áreas?

Colaborou em diferentes tipos de filmes, entre eles ficção e documentário. A sua atitude como Profissional do som varia consoante o projecto que lhe é proposto?

Questões ligada a aspectos colaborativos

Sente que esperam de si um trabalho mais técnico ou mais criativo? Esta expectativa varia conforme os realizadores ou produtores com que habitualmente trabalha?

Há diferentes níveis de facilidade no tratamento final do som , consoante a origem do som recebido? Ou de outra forma: há quem perceba melhor qual vai ser a sua função na mistura final e lhe transmite o material de uma forma mais cuidada e, até , personalizada?

Considera que usa um vocabulário próprio dos profissionais do som que é por vezes incompreendido por alguns realizadores e/ou outros colegas?

Havendo condições financeiras para tal considera muito pertinente a existência de um profissional do som que tome para si o controlo alargado de todas as soluções relacionadas com o som?

Questões Criativas

Reconhece que algum realizador ou algum profissional do som o terá marcado de forma particular quer seja pela respectiva filmografia quer seja pelo modo como fala acerca do respectivo trabalho?

Sente que o espectador é tido em conta de forma distinta conforme estejamos na presença de um "filme comercial" ou "de autor", quanto às soluções sonoras procuradas?

A procura de novos modos de fazer relacionar som e imagem é importante para si? É possível encontrar soluções originais no uso do som para cinema, nos tempos actuais?

Sente que todos os tipos de sons no cinema em Portugal têm pessoas criativas a trabalhá-los?

Que importância atribui aos chamados som-*off*? (quer seja por virem de fora de campo, quer seja por se considerarem não-diegéticos)

Lembrando filmes onde colaborou, conseguiria exemplificar com alguns momentos nos quais lhe pareça que o som aporta uma especial relevância como elemento determinante para o modo como o espectador recebe o filme?

Questões Técnicas

Poderia nomear e descrever as principais ferramentas que são indispensáveis ao seu trabalho?

Crê que houve desenvolvimentos tecnológicos que mudaram significativamente os seus métodos de trabalho, ao longo do tempo?

Acha que Portugal tem e sempre teve as mesmas condições para trabalhar o som para cinema que outros países de referência?

Houve pessoas que o marcaram no seu aprendizado da competência técnica que desenvolve no dia-a-dia ou diria que uma importante dose de autodidactismo foi preponderante para o domínio das ferramentas anteriormente listadas?

Como recomendaria que fosse feita a formação de quem começasse agora "do zero" um processo de evolução que almejasse chegar a um cargo semelhante ao que ocupa presentemente?

Apêndice 3

Guião do Questionário a Compositores

1.a. Como compositor dedica-se exclusivamente à música para cinema?

Sim __
Não __

1.**b.** Na composição para cinema já recorreu a: (escolha múltipla)

Orquestras __
Agrupamentos musicais __
Instrumentos solo __
Instrumentos por software __
Musique concrète __
Música electrónica __
Outros recursos __

Caso possa enunciar outros recursos ou particularidades relevantes, descreva-as livremente.

1.**c.** Em caso de não se dedicar exclusivamente à música para cinema, caracterize a sua actividade composicional geral. (escolha múltipla)

Teatro __
Televisão __
Publicidade audiovisual __
Música instrumental __
Canções __
Outra __

Caso possa descrever outras opções ou particularidades relevantes, descreva-as livremente.

2. Já trabalhou a partir dos seguintes elementos: (escolha múltipla)

Guião cinematográfico __
Imagens já montadas __
Solicitação de durações precisas __
Solicitação de atmosferas __
Solicitação de melodias recorrentes __
Solicitação de texturas abstractas __
Outros __

Se possível descreva livremente o seu método de trabalho mais habitual, quando compõe para cinema.

3.a. Que especificidades reconhece na música para cinema, que lhe possam conferir um grau de especialidade?

3.**b.** Em Portugal que outros "especialistas" (compositores para cinema) são para si profissionais de relevo?

4.a. Poderia descrever as funções que a sua música habitualmente tem, nos filmes em que ela surge?

4.**b.** Algum filme ou realizador o surpreendeu por permitir que a sua música cumpra funções não tão óbvias ou habituais?

5. Crê que a sua música molda o modo de trabalhar de todos estes intervenientes criativos: montador, misturador e realizador? De que formas?

6.a Poderia descrever brevemente como se iniciou neste tipo de trabalho (composição para cinema)?

6.**b** Considera que houve personalidades que o marcaram ou têm marcado no desenvolvimento da arte de compor para cinema?

Apêndice 4

Grelha concebida para a análise de pré-selecção dos filmes

Som no Espaço

Fora de campo		Desacusmatização importante		Espaços simultâneos		Sons não diegéticos		Voz Off	
Activo	passivo	humano	outros	1 ponto de escuta	Vários pontos de escuta	abstractos	signos	Heterodiegética	Homodiegética

Tempo

Audição Subjectiva		Dito – mostrado		Música não diegética			Porosidade		Pontos de sincronização	
Afectada	Recordação/ sonhos	conformidade	contrariedade	Empática	Anempática	Ambidi egética	Personagem	Outros elementos	Actante	Montagem

Sons não acusmáticos :

Sons que não são do momento narrado		a definir	Son "in"				Suspensão do som da cena	
Passado	Futuro		realista	afectado	abstracto	musical	total	Parcial

Apêndice 5

Sinopses das Entrevistas

SINOPSES POR CATEGORIA	**Branko Neskov** Misturador	**Elsa Ferreira** Montadora	**Hugo Leitão** Montador/misturador	**Miguel Martins** Misturador	**Sandro Aguilar** Realizador montador
ARTICULAÇÃO	"Mas, normalmente as pessoas dizem-me, quando acaba a rodagem, ou quando começa a rodagem, olha isto vai ser fantástico, ou isto vai ser uma coisa terrível." "Normalmente, em vez de explicar o que vou fazer com este som, eu faço e mostro-lhe. 'Era isto em que pensavas?'" "Claro que é sempre uma questão de consenso, porque no fundo o filme é do realizador. E tudo o que nós estamos a fazer tem que ser aprovado por ele. Mas há mais pessoas que estão envolvidas quando se definem os pontos onde se vai usar a música no filme."	"Ou seja, uma longa metragem, uma pessoa pode estar a trabalhar cerca de... cinco a oito semanas de trabalho. Ou seja , por volta de 2 meses na montagem de som. Na montagem estou incluir a gravação dos Foleys, da bruitage, estou a incluir as dobragens, todos esses elementos, a colocação da música, todos esses elementos.(...) Portanto eu sou sempre a favor de que o montador e o misturador não sejam a mesma pessoa." "De facto, o realizador pode ter ou não ideias muito concretas acerca daquilo que	"Depois há outros filmes em que as coisas estão mais organizadas, normalmente acontece quando o realizador tem uma ideia mais concreta daquilo que quer. E aí sim, há espaço para uma proximidade mais criativa." "...acho que estas ideias partem sempre da montagem de som, de quem faz a montagem de som. A mistura é um processo mais tardio em que a escolha de sons, ou seja, a ideia de som já está criada." "Parte deste trabalho é também a forma como comunicas com as pessoas. Eu acho que é	"E a forma como eu me gosto de ver a trabalhar para cinema é que os realizadores querem trabalhar comigo porque eu tenho uma estética sonora e gosto de trabalhar os filmes de uma certa maneira." "E a pessoa que vai captar fala comigo para combinar coisas e para falar do que é que pode ser preciso. O que é que pode ser bom para o filme. E eu dou-lhe as minhas ideias e cruzando com as ideias da pessoa que vai fazer ela vai ter isso em atenção. E trabalhamos em conjunto. Mesmo em filmes em que não vou fazer captação, eu estou envolvido nisso, muitas vezes."	"Eu faço um primeiro esboço quase pré-misturado do som, enquanto estou a montar a imagem. Não tenho variado muito ao longo destes anos todos. Trabalhei com três misturadores diferentes; trabalhei com dois...três...quatro directores de som; montadores de som..." "Mas não tenho colaborador na área da música" "Quem trabalha comigo no som sabe muito mais sobre filtros e maneiras de saber as coisas. Eu tenho que saber o suficiente para poder comunicar com eles." "E ele naquela fase tem que ter os ouvidos limpos, a cabeça limpa, para ouvir como se fosse espectador, o primeiro

	“Tive um caso com um realizador que me disse logo no início do nosso trabalho que tudo isto que eu estou a fazer de facto não vale nada, porque vai ser assim como ele decidir”	pretende. Se ele tiver ideias muito concretas, sim senhora, eu tento fazer aquilo que ele pretende. Ou se achar que ele não está certo, tento-lhe mostrar a opção dele e uma segunda opção que eu acho que esteja mais correcta.” Mas filmes que tenham esse tipo de elementos sonoros que são construídos de raiz, que não existem, são construídos a partir de elementos sabe-se Deus como... Aí, pronto, surge o título Sound Designer. São poucos os filmes que eu tenha feito com tal dimensão. Para aí três ou quatro". “Por exemplo, o director de som pode ter a preocupação, ou	uma percentagem muito significativa do trabalho que fazes.” “E todo o som que ouves ali, nomeadamente das lutas e de todas aquelas coisas que vão acontecendo, aquilo foi criado do zero. Não há muitos filmes em que de facto tenhas a oportunidade, em Portugal, de agarrares no conceito de sound design. E o conceito de sound design é esse. Não é só dares uma ordem aos sons. É criá-los, também.” “Normalmente uma das coisas que eu faço, em praticamente todas as longas-metragens, como é o caso desta, de um filme do Marco Martins, é sair e ir gravar sons.”	“...realizadores que estão a escrever, ou então não estão a escrever e a estão a montar e precisam de uma música para uma sequência e perguntam. Às vezes já vai definida pelo realizador. Outras vezes, mas se é sobretudo uma pessoa com quem o realizador já fala ... tem que haver aqui uma certa ligação, tens que perceber os filmes, tens que perceber o realizador ...” Agora, quando se sai de uma montagem de imagem, ou de uma montagem de som com 35 bandas de som, mais os estéreos e mais não sei o quê... com esses sons, com essas transições, esses fades, esses dissolves entre sons já definidos de repente	espectador do seu próprio filme. Por isso é normal também que os próprios técnicos poupem os realizadores a determinadas...miudezas do lado técnico.” “E vou estar atento sempre ao ambiente que está à minha volta e perceber que coisas eu acho que devem ser captadas porque depois me vão ser úteis na montagem. Na montagem de som. Por isso eu vou fazendo essa supervisão. (...) Coisa que se eu dividisse, delegasse nos outros não iria acontecer da mesma forma, não seria tão compensador para mim, enquanto técnico.” “Normalmente as pessoas com quem tenho trabalhado vão assegurando sempre um número adequado de ambientes. Senão eu depois coloco-os lá”

		não, de tentar fazer uma acústica melhor, ou tentar captar a acústica do espaço, se acha o espaço interessante... Pode ter uma ideia de fazer uma microfonia muito especial para a cena.”	“Há um site chamado “a sound effect” que são uma série de sound designers independentes, de toda a Europa, que contribuem para esse site, com todo o tipo de sons. Obviamente que os sons são pagos e acho bem que assim seja.”	chegar lá e está tudo a níveis zero, as transições estão todas desfeitas... só reconstruir isso era onde eu ocupava a maior parte do meu trabalho. (...) Agora não! Agora a ideia será melhorar aquilo que eu já trago feito de trás.”	
CRIATIVIDADE	“o cinema de autor, na maior parte dos casos é baseado numa estética visual e não	“Sim, tenho que mudar a ficha. Porque documentário é	“Sendo que a criativa é pensar na ideia de som do filme... Tentar entender qual é a ideia	“Eu na minha forma de abordar o som não tenho uma concepção pré-	“Mas eu habituei-me muito cedo a fazer isso porque eu não encaro cada uma dessas fases

	tanto numa estética auditiva (...) Enquanto nos filmes comerciais, de vez em quando, o som está a ser usado para criar emoções. Claro que há exemplos opostos, nos dois géneros. Mas não acho que a divisão seja pelo género do filme. É mais pela sensibilidade do realizador." "Eu sou um grande adversário da imitação da realidade." "Se naquele momento preciso alguma coisa fora do ecrã, fora da cena, qualquer coisa exterior, claro que vou usá-la. E vou usá-la sem pensar duas vezes. Porque acho que é importante. Às vezes é bom temporariamente distrair o espectador, ou sugerir-lhe que há	documentário, é uma coisa realista, não é? E... mas também há muita manipulação. Muito , salvo seja. Mas pode-se fazer alguma manipulação, desde que essa manipulação seja verídica, não vá contra aquilo que se filmou ou aquilo que se filma. (...)Tenta-se utilizar, acima de tudo, o material gravado na rodagem" "Se o filme for mais de autor, claro que há mais uma certa liberdade de brincar um pouco mais. Se o filme for mais direcionado para o público em geral, é um bocadinho mais limitado." "... não é muito comum brincar com os panorâmicos,	de som primeiro do realizador e depois haver uma espécie de transposição dessa ideia, sempre muito subjectiva, para ideias criativas e conceptuais daquilo que poderá ser eventualmente a ideia de som do filme." "Os cuidados são os mesmos... os pontos de interesse, nomeadamente quanto a pontos chave de som, quer num filme documentário quer numa ficção, são exactamente os mesmos. Mas as abordagens vão variando consoante aquilo que o filme vai pedindo." "Nos filmes dele isso pode eventualmente acontecer, existir uma espécie de simbologia sonora, abstracta, que foi criada para povoar um certo imaginário completamente	definida, no sentido de "vou fazer um documentário, é desta forma; vou fazer ficção, é desta forma", não é? Eu não penso assim." "O que é importante quando tu fazes um filme é aquela demanda de saberes qual é o som certo para a essência de aquele filme. E isso é uma das coisas mais importantes." "Eu vejo o som e encaro o som de uma forma muito musical. E a primeira linha melódica de um filme são os **diálogos** e o som directo". "Não gosto de trabalhar o som como acessório, mas sim como uma peça fundamental nos filmes. E eu acho que é assim que tem que ser." "...se achas importante criar	como fases estanques do processo e... vou continuar a escrever enquanto estou a realizar, vou continuar a realizar enquanto estou a montar e enquanto estou a montar a imagem, estou a montar o som, continuo a tentar descobrir qual é que é a natureza específica daquele filme." "A música e a exploração do som, nas suas várias vertentes,... as texturas sonoras. Enquanto espectador sou muito reactivo a isso e acho que é um dos elementos fundamentais de todo o meu trabalho enquanto realizador também. (...)a maneira como eu muitas vezes monto a imagem, ou como estruturo a narrativa dos filmes, é de natureza mais musical, atmosférica, do que funcionando na procura de uma linearidade

	qualquer coisa à volta dele e depois voltar a chamar a atenção ao ecrã, à imagem." "E mais uma tonelada de coisas que nos soavam bem. E que não tinham nada a ver com o local." "O que é importante com aquele som é que nós não tentamos enviar nenhuma mensagem. Pura e simplesmente queríamos, na altura, tornar o espectador um bocadinho mais vulnerável, porque o que se vai seguir mais tarde no filme é uma coisa que tem de ficar muito bem, digamos,... muito clara para o espectador. Portanto, criámos esta sensação de nervosismo, de incerteza, de insegurança." "O cinema é uma maneira de	especialmente em documentário, que é uma linguagem muito mais rígida. O documentário é mais rígido do que a ficção e, portanto, não é muito normal brincar muito com o som em documentário. E aí, no Ruínas, de facto, tentei brincar um bocadinho." "Às vezes ponho assim coisas... (...) coisas de forma a dar uma intenção qualquer à cena. Um ambiente que não pertence à cena, mas que dá ali uma dimensão qualquer extra." "Utilizo uma águia portuguesa, um animal que seja mesmo...fauna da	irrealista que ele queria." "Nos filmes de autor há uma certa leveza e cuidado no tratamento de cada som. As coisas são muito mais cruas, mais vazias. Isto não quer dizer que seja obrigatoriamente mau!" "Há ocasiões em que é extremamente importante ter um som que apareça, mesmo que esteja fora de campo. E há outras alturas, sei lá, uma parte mais monótona do filme e o som não tem que ter uma conotação a alguma coisa, mas que por algum motivo funciona. Mas essa ideia não aparece na mistura, aparece na montagem de som." "O que é que eu posso dizer sobre aqueles 27 minutos,que demoraram essencialmente 3	para o filme que tens uma narrativa paralela no som... Paralela, que te dê – que seja mais-valia – que te dê informação ao que estás a ver. Agora isso é ... isso para mim é trabalhar som. Trabalhar som e ter uma concepção de som, trabalhar o som de uma forma criativa é exactamente escolheres um som que não esteja directamente relacionado com aquilo que estás a ver e que te dê alguma sensação, que te passe alguma coisa em relação ao que estás a ver." "Vou começar a trabalhar numa cena e tiro o som , deixo só a sequência.Isso continuo a fazer." "Já fiz cenas de floresta em que não há som de floresta	narrativa, de uma consequência narrativa." "Outras vezes tenho que recorrer a sons de outros filmes, a outras coisas, para tentar salvaguardar uma cena." "...tento transmitir isso através de uma experiência perceptiva disfuncional, ou seja, desligando a imagem do som que lhe deveria corresponder. Porque se eu tenho a imagem e som síncrono... e acontece muita vez eu ter a imagem e som síncrono, só que eu normalmente adiciono-lhe, nesses casos, uma ou outra textura de som que não parece vir de lado nenhum." "Durante o percurso todo o que se ouve é o som de um tubo de escape de um carro parado." "E, portanto, conhecer o som que se produz na rodagem para mim é fundamental. Depois acrescento a esse som

	comunicar muito, muito forte. Sobretudo ficção, porque dá a liberdade de inventar qualquer conteúdo e colocá-lo na frente dos espectadores”	Europa se são filmes europeus; fauna da América Latina , se é um filme da América Latina . Mas nunca misturo alhos com bogalhos , nunca faço isso. Faço, intencionalmente pôr o corvinho naquele sítio , porque acho que ali dá aquela intenção.”	meses a serem feitos. Portanto, cada plano tem um som diferente, tem uma ambiência diferente, uma tonalidade diferente, cor diferente. Cor essa que está diretamente relacionada com o discurso dos personagens...”	nenhum. E fiz uma cena no 98 octanas, num lago em que estão todos os bichos que não existem lá, porque faz **sentido**. E se eu tiver que fazer uma cena em interior que faça barulho faço. Se achar que isso é bom !”	outros, que têm outra natureza. Mas de onde vêm as verdadeiras ideias de som é dos directos ou dos ambientes que são captados na rodagem”
PORTUGAL	“...duas pessoas importantes, que fizeram uma grande revolução, no início dos anos 80. Quando o som deu um salto, qualitativo. São Joaquim Pinto e Vasco Pimentel. “...não existe ainda uma palavra em português, que os espanhóis chamam ruídos de sala, os americanos Foley, que são efeitos de movimento de	“Sound Designer, dá-se aqui na Europa normalmente o nome a quem supervisiona o trabalho. Ou seja, se existe uma equipa de pessoas, o Sound Designer é supervisor. Como eu normalmente, muitas das vezes, trabalho praticamente sozinha sou supervisora de mim própria.”	“No Porto não conheço ninguém que faça isto. Inclusivamente, há muito tempo atrás, o Manoel de Oliveira ainda era vivo e a editora de imagem dele, a Valérie, tentou fazer um dos filmes do Manoel no Porto e não conseguiu porque não havia estúdios que permitissem que ela conseguisse arrancar com o filme. Acho que ela queria arrancar	“Mas eu gosto de falar mais em cooperar do que supervisionar. O cinema como nós trabalhamos cá em Portugal tem tantas dificuldades, a nível de produção, a nível de dinheiro ... tem tantas restrições que o que fazemos é cooperar um bocadinho uns com os outros de forma a termos aquilo que queremos no final”	“...temos feito excelentes coisas com o material que temos... agora está um pouco mais nivelado. Nós agora não devemos propriamente nada a ninguém, do ponto de vista técnico, a nível do resultado final. Isto desde há seguramente dez anos, pelo menos. Não há nada que ... mais até! O Branko, por exemplo, foi importantíssimo, o Branko Neskov, para esse efeito de nivelamento

	pessoas recriados por um artista” “...na área da edição de som e de design de som há pessoas extraordinárias. Na área da captação de som também há pessoas extremamente boas. Na área de Foley ainda não há ninguém. É uma arte que foi completamente esquecida e que nós estamos a tentar agora recriar.” “Havia filmes onde dava para sentir que faltava mais uns membros na equipa. É muito complicado, quando por exemplo a pessoa que faz a montagem de som, edição de som, tem que pensar em assuntos organizacionais”	“... mas agora tem estado mesmo muito mau e cada vez mais há a política do rápido... fazer rápido. Porque não há dinheiro e pronto! Acima de tudo é porque não há dinheiro . Portanto, é a política do fazer rápido. E fazer rápido não é uma coisa muito agradável.”	com a montagem de som.” “...aquilo que acontece em Portugal... dão-te um filme para fazer e tens que o fazer do princípio ao fim, sozinho. Eu neste momento estou a fazer um filme em que isto vai acontecer. E é uma longa metragem de duas horas. Tudo o que diz à pós-rodagem, a pós-produção, com a excepção da edição dos diálogos – eu pedi a alguém para avançar – tudo o resto eu vou fazer sozinho” “Eu acho que é isso, que tem a ver com a forma como nós começámos a fazer e os métodos foram-se instalando. Não houve uma procura de perceber porque é que se faz assim e não se faz de outra forma. As coisas foram-se	“Tu tens uma nova geração de pessoas que trabalham de uma forma muito igual ... pode trabalhar em qualquer parte do mundo. Eu vou para a França, vou para a Inglaterra, vou para a Espanha.”	técnico. Através da sala da mistura, através da implementação de uma série de rotinas, através da formação de determinadas pessoas, quase todas trabalharam com o Branko, antes de trabalharem depois por si próprias.” “Eu só conheço cá em Lisboa. Desconheço se há mais estúdios de mistura, acho que só existem cá. Depois existem os das escolas, da Católica, lá do norte, mas são estúdios mais pequeninos. Cá em Lisboa existem dois, dois estúdios de mistura, de referência.” “Joaquim Pinto, obviamente, e o Vasco são duas figuras incontornáveis do ponto de vista técnico ... e do ponto de vista dessa abrangência, de perceber o processo do início até ao fim. E que eu iria mais longe, no caso desses dois, não tem

	"...eu acho que os realizadores ainda não descobriram o lado criativo e o potencial criativo do som."		instalando e instalaram-se até hoje." "Eu não conheço em Portugal nenhum sound designer ." "Mas infelizmente não temos Foley artist, é uma das coisas que revela a pequeneza de tudo isto."		só a ver com a área especifica do som..."
TECNOLOGIA	"...temos que aprender a técnica básica, perceber os conceitos básicos, perceber a mecânica e coreografia de movimentos e operações. E a partir daí podemos começar a ouvir o que estamos a fazer." "Eu tive a sorte de começar a trabalhar em mono, passei pelo Dolby stereo, depois para Dolby Digital e agora já fiz filmes em Dolby Atmos. Claro que cada vez que aparece uma destas	"Com um computador. Um programa de montagem e processamento de áudio. Eu utilizo o Pro Tools , mas podia ser outro qualquer." "Características novas que o software...um upgrade que introduz uma nova ferramenta , ou qualquer coisa.	"Obviamente que o Pro Tools é a ferramenta mãe. Não é obrigatoriamente uma escolha mas assegura uma certa universalidade em relação aos processos de trabalho. Se eu quiser acabar o filme que estou a fazer agora, noutro país, sei que as probabilidades de ver o Pro Tools nesse outro estúdio são muito grandes." "Sim, eu acho que acima de tudo ter a possibilidade de com tão pouca coisa – como	"Se eu estiver a fazer montagem é uma coisa, é um computador e um Protools. Depende. Se eu estiver a fazer captação preciso dos microfones , se eu tiver a fazer uma mistura é uma sala de mistura." "...a forma como eu hoje sinto o som tem a ver com o facto de nos primeiros cinco seis anos em que trabalhei não ter visto o som. Ouvia o som. Acho que um dos grandes	"...tenho muito dificuldade em lidar com esse downgrade, no meu trabalho ou no meu quotidiano, porque como eu sinto que aquilo que eu faço não é de natureza narrativa, é difícil traduzir uma experiência que é formal e atmosférica totalmente, sem que estejam assegurados esses patamares mínimos. (...) um filme meu não é a mesma coisa visto numa sala de cinema ou visto numa televisão." "...há coisas que eu não quero ouvir, há coisas

	novidades tecnológicas abre-se um campo onde os profissionais criativos podem começar a explorar. “Ah, como é que vamos agora começar a explorar isto que nos foi dado?”. E neste sentido, sim eu gosto de explorar.” “A primeira ferramenta indispensável é escuta de qualidade. Portanto, sistema de monição. Absolutamente! É a primeira. É muito mais fácil trabalhar com uma boa escuta e outras ferramentas ... medíocres, ou inexistentes. Pelo menos sabemos o que é que estamos a fazer. Somos capazes de ouvir.” “...o grande passo em frente, quando mudámos de analógico para	Muda a forma como trabalho, de facto.” “A mim não me preocupa o estéreo, preocupa-me o facto de ter uma sala cheia de colunas! O que é que lhes faço ? Não é preocupar. É assim: deixa ver o que é que eu posso fazer com isto. Se o filme permitir esse tipo de brincadeiras . Se não permitir também não penso muito mais no assunto. E se tiver tempo.”	vês aqui – ter acesso a um número quase indefinido de pistas para trabalhar, acho que isso foi assim... Ou seja, o track count, como nós costumamos dizer, acho que isso foi fundamental.” “...depois as ferramentas que te ajudam a construir as coisas. O caso do Izotope RX, é importantíssimo. Os redutores de ruído acho que foram... os maiores desenvolvimentos que eu senti foram essencialmente esses.” “Normalmente eu uso um (gravador) Sound devices com um par MS, da Schoeps. Portanto tudo o que foi gravado aqui foi assim. E gravo sempre a 192 (Khz) e depois se for necessário faço o downsampling para 48.	problemas de quem trabalha o som hoje em dia nos computadores é porque olham muito para o som, mas ouve pouco.”	que eu percebo que estão lá e que quero trazer a primeiro plano também. Portanto há descobertas do som com que nós andávamos a lidar que se fazem só pela migração, só por passarmos de uma escuta para a outra.” “Depende do filme mas normalmente é 5.1. E não é só isso, é a qualidade da própria escuta, do monitor, a qualidade.” “... a última das evoluções é uma coisa que não me diz absolutamente nada, que é o Dolby Atmos” “Nunca será por uma razão técnica que uma cena é mais mono do que outra. Isso é uma decisão muitas vezes de mistura e têm efeitos específicos que só se podem diagnosticar em sala mesmo. Tanto do mono para o stereo como do stereo para o surround, toda essa migração de sons é um dos trabalhos

	digital. Depois também a invenção dos redutores de ruído."		Como podes ver aqui está tudo gravado a 48 (bits) , 192 (Khz)."		fundamentais que vou fazendo na mistura."
FORMAÇÃO	"...eu acho que toda a minha geração foi marcada pelo Coppola. O filme The Conversation, acho que aqui foi traduzido como O Vigilante, com o Gene Hackman. Foi um filme que me marcou a mim, não é? Também o American Grafitti. Da forma como foi usado o som. Como as músicas e tudo, como foram utilizadas no filme."	"O Vasco Pimentel. Sim. Sim. Eu estagiei com o Vasco e de facto foi uma escola muito... Foi a primeira pessoa com quem eu trabalhei e de facto marcou-me, obviamente. (...) O Vasco ensinou-me técnicas para melhorar o som original sem que a manipulação fosse notada. A olhar para a cena e pensar: o que posso fazer para tornar esta cena mais interessante?" "O básico de sempre, que eu recomendo a toda a gente, que é ... a escola. Por muito que uma pessoa não goste dos professores, uma pessoa não goste da	"O Joaquim Pinto obviamente em conjunto com o Branko Neskov. Porque o Joaquim tem uma abordagem e uma ideia de som muito mais relacionada com a rodagem e o Branko Neskov na Pós-Produção. Portanto esta duas pessoas para mim foram importantes. Do ponto de vista da realização eu acho que o Pedro Costa..." "Não há ninguém tão importante como o eu querer saber. Isso foi o que me marcou desde sempre. Sim, eu acho que isso é extremamente fundamental. Eu leio muito, passo muito tempo em fóruns, passa muito tempo a	"Eu trabalhei 16 anos na televisão e 4 anos na rádio." "Fernando Lopes. Foi um enorme orgulho trabalhar com o Fernando. Trabalhei , conhecia a filmografia dele, respeitava e aprendi muito de som (...) Tal como o Oliveira. Foi outro. Foi outro Senhor com quem trabalhei e que me ensinou imenso de cinema como de som (...) gosto muito e respeito muito a estética de som do Pedro Costa. O Ossos é para mim ao nível de montagem de som uma referência também e eu gosto muito." "Eu andei na escola, na escola que na	"no Conservatório, não havia ainda sequer uma área especificamente relacionada com a realização. Ela era tratada, a propósito de várias disciplinas, mas não havia uma área específica de realização. Ou seja, nós éramos sempre formados em áreas conexas à realização, mesmo que a nossa pretensão inicial fosse ser realizador, como era o meu caso. Mas havia imagem, som, montagem e produção. Havia muita rotatividade, não é, e eu acabei por fazer a área de montagem." "Não, nunca tive formação em música. É uma das coisas que mais lamento... na minha vida, provavelmente (risos), foi não ter podido

		matéria , ache a matéria obsoleta , antiga, ou isto ou aquilo... ou desinteressante , ou inútil... é sempre bom. É sempre bom essa base. (...) Saber para onde é que se vai estagiar e com quem é que se vai estagiar.”	ouvir coisas. Como não há muita gente a fazer isto e que partilhe muitos destes interesses é um bocado frustrante. Não podes falar com muita gente, com excepção de uma ou duas pessoas em que isso possa acontecer.” “Mas obviamente que com a minha entrada na Tobis em 2003 e trabalhar para o Branko Neskov é obrigatoriamente imprescindível dizer que o Branko foi importante nesta fase”.	altura era a ETIC; andei numa escola onde aprendi técnicas musicais, que era o Ártico... e fiz assim alguns cursos. Não minimizo nada disso, foram importantes para mim. Agora onde eu aprendi a fazer o som que hoje...ou a gostar do som como faço hoje foi a ver muitas coisas, desde sempre.”	fazer isso. Porque é uma área que me interessa muito.” “Do som ... Talvez o Lynch... O Lynch. Talvez... A colaboração entre o Walter Murch e o Coppola. E todos os depoimentos do Walter Murch sobre o trabalho com o Coppola. São quase...quase coisas escolares, que deviam ser coisas de escola nos tempos que correm.”

SINOPSES POR CATEGORIA	**Vasco Pimentel**	**Joaquim Pinto**	**Olivier Blanc**	**Carlos Alb. Lopes**	**Ricardo Sequeira**
	Diretor de Som	Realizador e Diretor de Som	Diretor de som	Diretor de Som de Produção	Assistente de som (perchista)
ARTICULAÇÃO	"Porque felizmente apareceram muito mais pessoas, depois disso, especializadas em fazer só Pós-Produção: montagem de som, mistura de som, essas coisas. Portanto acabo por fazer menos essa segunda parte." "A inestimável, enorme vantagem de ter passado pelos três momentos da fabricação do som de um filme é que tu quando estás a fazer a captação de som, também estás a pensar como é que vai ser depois , de que é que vais ter necessidade." "Sobretudo quando sei que vai ser outra pessoa a fazer - que às vezes já sei , às vezes não sei ainda – quando anuncio um som, um som	"Não falo de eu sozinho, mas de eu e o Nuno. Nas últimas coisas temos trabalhado em conjunto, em termos de desenho de som, em termos de montagem e concepção de som. Eu acho que hoje em dia ninguém nos contata, ninguém nos pede um trabalho técnico. Acho que há pessoas muito melhores a fazer aquilo a que chama um trabalho técnico – melhor no sentido de fazer mais rápido do que nós." "Não era tanto uma questão de juntar elementos para serem trabalhados posteriormente, era tomar decisões na	"E há um grande trabalho que o diretor de som tem que fazer, para tentar coordenar com a realização, a produção, a equipa, para criar as melhores condições, de acordo com este desejo de som que pode existir no realizador. Ou que tu podes desenvolver com o realizador. No trabalho de director de som eu acho cada vez mais fundamental preparar, propor um desejo de som do filme, para que se possam criar as melhores condições técnicas, com o realizador e com a produção." "E gosto que venha um montador, uma pessoa nova que pega nos teus sons, os analisa e	"Não só os americanos, mas onde se faz cinema industrial a sério há sempre essa separação, as locations e os interiores. Os interiores são todos para salvar, são todos para ficar bem. Nos exteriores pode ser tomado como referência. A tal história que estava a falar há bocado: não se pára a produção porque está ali um carro, ou não sei quê. Não, faz-se o que se pode" "O produtor chega ao pé dele e diz "tens aqui duas semaninhas para fazer isto, ou três.	"Eu entro no projecto e o que eu tenho que fazer é captar os diálogos e alguns sons ambientes, dependendo do que o director de som peça, não é? Mas não vai muito além disso, não tem uma função muito criativa." "E acho que isso é fundamental, para um técnico dominar desde a captação, ou mesmo antes, pensar o sound design com o realizador a partir do guião, até à mistura final tu tens que dominar as áreas todas. Na minha opinião." "A pessoa que recebe o som para montar, por vezes parece que não percebem o que

	ambiente, etc. eu faço uma grande descrição (...) para a pessoa ser capaz de rapidamente situar aquilo, perceber a caracterização do que há." "Se for para lá só com a técnica e não sei quê, estou a ser um travão na máquina de produção no filme. Não estou a integrar-me... no rolo compressor criativo que está ali a acontecer". "A pessoa não pensou no que vem a seguir. Porque não sabe, porque não teve tempo, porque não lhe deram condições, porque não soube ganhar o seu terreno e ganhar essas condições que não havia..." "Mas já nem me lembro quem é que teve as ideias. Há coisas que são minhas, há coisas que são dele, coisas que	altura da captação. Hoje em dia, com os gravadores multipista, onde é possível manter as pistas todas separadas, etc., o que acaba por acontecer é muitas vezes as pessoas deixarem algumas decisões para depois. E, portanto, acabam por delegar um pouco a concepção de captação para a pós-produção, portanto para quem vai fazer a mistura." "Provavelmente há gente a trabalhar hoje em dia que continua a trabalhar com o mesmo cuidado... Isto é, a mistura que fornecem de referência é praticamente a mistura final. Há algumas pessoas que	os avalia com uma cabeça mais fresca. Algo que não acontece quando é uma única pessoa a fazer o processo todo, faz sempre falta a frescura que um novo elemento acrescenta ao processo." "O montador, na realidade será o coordenador dos papéis interventivos do director de som, do realizador e dele próprio. É uma função poderosa, de carácter muito criativo. Há realizadores que têm muito a dizer na fase da montagem – o Pedro Costa é um deles –, há outros que não, não querem saber."	E não te pago mais". Ele coitado, ou ela coitada, fica perante uma situação que é: ou se socorre do que eu gravei ou não tem nada. Por vezes haver algo gravado não é possível." "Mas um chefão, um gajo lá de cima que manda em tudo acho que é o director e ponto final. E o produtor. Fala-se pouco do produtor. O produtor é a pessoa mais importante! É o que paga ou não paga. Ou contrata ou não contrata."	é que é um som de produção. Eles nunca estiveram lá, não sabem como é, pensam que nós temos tempo para fazer idealmente. Não temos!" "Ou seja , ele recebe aquilo e "agora o que é que eu faço?" O trabalho de sound design, "grava lá aquele som", não foi feito. Não existe, não é?" "Raramente somos nós a trabalhar distâncias. Por vezes um off, um pouco mais distante, isso faz-se. Mas é muito raro tu gravares um som como é para ficar na Pós-Produção, com essas nuances. Normalmente grava-se sempre bem, para

	são do Miguel Martins...”	trabalham assim, os bons pelo menos, ou aqueles por quem tenho mais consideração fazem-no.”			depois se poder manipular.”
CRIATIVIDADE	“Ora, o meu comportamento na captação do som directo é diferente, pois já estou a pensar como um montador, como um misturador. Quer dizer , já estou a arquitectar continuidades, descontinuidades, ambiências para dar carácter a outras cenas” “A única coisa que eu sei que há no documentário é, de certo modo, e ao contrário do que possa parecer, uma autonomia maior do som em relação à imagem. Eu vi isso acontecer e fiz isso acontecer (...) Os sons	“Eu não creio que seja possível falar de uma forma de trabalhar para ficção e de uma forma de trabalhar para documentário porque acho que cada filme apresenta um desafio diferente.” “Eu acho que quer num caso quer noutro, quer na ficção quer no documentário, o som exige forçosamente uma atitude de antecipação. Pelas coisas que estão a acontecer.... prever o que é vai acontecer e tentar encontrar uma estratégia para captar esse universo sonoro. Mas acho que a atitude de antecipação põe-se nos dois casos, quer na	“O trabalho que tento desenvolver é um de propor, através dos sons que captei, uma estética do que pode ser feito na pós-produção. Tento apresentar um ponto de vista com base no som captado.” “...com o elemento sonoro a construir pouco a pouco diferentes camadas. Um universo ligado ao que há na imagem, fora da imagem, que te permite construir a evocação de um momento e este momento é partilhado nesta narrativa. Gosto deste cinema que dá tempo ao som de evocar os off, de	“Uma coisa ou outra que seja difícil de captar som, de captar diálogos com os actores, não há assim grande problema em deixar para trás. “ “A única coisa criativa que eu posso fazer é em relação à gravação de sons ambientes, que os posso gravar quando posso! Na hora do almoço, por vezes... Aí sim, aí há criatividade. Diálogos: o actor fala, o actor fala, o actor fala ... tenho que gravar bem os diálogos! O que há aqui de	“A captação de som para documentário é diferente da de um filme. Porque num filme tu tens que te focar mais primeiramente na captação dos diálogos. Quando os há , como é óbvio. E a seguir, em compores a banda sonora com ambientes, ou outros sons que sejam necessários. Em documentário é um pouco diferente, temos que ter mais cuidado com os ambientes e podemos ser mais criativos”

	acabam por ser deslocalizados e depois trazem com eles , ou não, a informação do sítio onde foram emitidos, onde foram captados. E isso pode ser interessante ou não." "Qualquer filme tenta, nos primeiros minutos, estabelecer um pacto com cada um dos espectadores. Um pacto. Estabelecido o pacto, tu dizes "ok, eu embarco, vou contigo, leva-me". Ou não." "Cada uma destas coisas que eu disse e são milésimas as coisas, as matérias de que o cinema , todo , é feito... cada uma delas é de natureza completamente diferente (...) Daí as relações entre imagem e som e não sei quê serem , nomeadamente entre estes dois campos, imagem e som,	ficção quer no documentário." "...todos esses filmes eram feitos com esses micros. Numa boa parte dos filmes onde tem som directo percebe esse trabalho fino de perche. No fundo, definir o som off com o trabalho de perche, que é uma coisa que se perdeu completamente. Nós, por exemplo quando gravámos o Luís Miguel, uma das coisas que fomos fazer foi ir buscar esses micros de fita, outra vez, que já ninguém usa hoje em dia. (...) Exige estar atento ao que está à acontecer, em termos auditivo, em termos de acção, mas também tentar perceber em que é que isso se traduz no que está a ser captado pelo microfone. Eu não sei se hoje em dia alguém faz isso,	evocar um ambiente, uma sensibilidade do momento." "A imagem cinematográfica pode encontrar o seu tempo, encontrar o seu ritmo, na relação com o som que está em off." "É uma textura abstracta que constrói uma evocação subliminal através de uma tonalidade. É um som que está talvez na cabeça do Ventura, é isso que é interessante. Como director de som gosto de acompanhar a pós-produção do filme, propor-me ir captar sons, fazer propostas." "Também tento propor os ambientes que me parecem bons para ele poder usar. Mas isto nas rodagens em que é possível gravar os ambientes para cada cena! Se for	criatividade? Há técnica, que tem a ver com os equipamentos."	"Nós vamos captar o som, a maioria diálogos e alguns ambientes, afastamo-nos do projecto, vai à mistura e pouco mais. E esse processo criativo podes o fazer um pouco na captação, mas a opção final não é nossa. Cabe ao montador... " "E acho que não há uma distinção assim tão grande entre o cinema comercial e o de autor. Tirando alguns projectos, como o do Vasco Pimentel, que ganhou agora o prémio, não é?" "O que é o Sound Design? Eu vejo o sound design numa perspectiva mais

	serem uma coisa que não tem fim." "Esses sons (...)ao entrar em confronto com as quatro linhas do ecrã, com o que está ali a à vista criam sentidos outros que nenhum sozinho conseguiria ter. Obviamente são uma ferramenta de trabalho para qualquer cineasta, ou deveriam ser!"	provavelmente fazem, mas que a mim me faz imensa confusão, que é o fazer perche com auscultadores!" "Eu acho que a única atitude é tentar trabalhar de uma forma orgânica em relação ao projecto do filme. Isto é, que todos os elementos se encaixem! Pois estar-me a pôr na pele deste ou daquele é absolutamente impossível. E acho que ainda por cima é inglório, porque muitas vezes metem-se na pele do espectador médio e a coisa não funciona."	possível acompanhar a pós-produção eu gosto. Gosto de fazer a avaliação do som directo, o que funcionou, o que não funcionou, que sons ambientes serviram , quais não... Uma pessoa que trabalha em som directo tem muito para aprender da pós-produção, para reavaliar a sua metodologia, o seu sistema de captação sonora. Eu não acho que o director de som deva supervisionar a pós-produção, mas sim possa ter uma posição colaborativa, pois eu acho que o seu trabalho não acaba no final da rodagem. "		abrangente, ou seja um processo que parte logo com o realizador no guião, portanto, o desenho de som do filme." "Acho que a **música** tem que ligar com aquilo que realmente estás a ouvir. Agora quando se percebe que estás a tentar imitar uma orquestra e não sai uma orquestra o resultado sai logo automaticamente estragado" "Certas soluções, mais criativas, passam por uma comunicação que nem sempre se efectiva, com a Pós-Produção. Mas muitas vezes estamos a filmar e nem sabemos quem

					vai fazer a Pós-Produção”
PORTUGAL	“A gente foi aos estúdios, quase como pormos bombas para deitar aquilo abaixo praticamente! A Nacional Filmes, a gente instalou-se lá ... o Quim ia às feiras de Frankfurt, disto, daqueloutro , não sei quê, trazia aparelhos, tinha-se que representar marcas de coisinhas que trazia, aparelhos de medida , para ir medir o estúdio dos gajos para ir dizer que esta marca está obsoleta. (...) O som é sempre uma cadeia não é? Tomámos conta da cadeia toda. A partir daí convencemos, de uma maneira muito simples, os produtores e os realizadores a aderir à nova cadeia (...) E depois disso não parou mais! E depois já há miúdos saídos das	“O Alexandre Gonçalves foi a pessoa mais criativa no cinema dos anos 60 em Portugal. Por exemplo o *Uma Abelha na Chuva,* do Fernando Lopes, está cheio de ideias brilhantes de banda sonora. De uma forma se calhar muito simples, por vezes, mas está cheio de ideias brilhantes, que são do Alexandre Gonçalves! (...) como ele não tinha contacto com ninguém, ele acabou por reinventar ou inventar uma série de coisas que as outras pessoas faziam. Faziam segundo métodos mais ou menos conhecidos, mas ele inventou do zero. Tive a sorte de ainda trabalhar com ele e conversarmos	“Sinto que a área do som, nestes últimos anos, se desenvolveu bastante. Temos profissionais que são cada vez mais interdisciplinares, com interesse a falar uns com os outros. O nicho do Foley é realmente ainda algo que falta desenvolver. E a dobragem, também. (...) Por vezes ouvem-se vozes dobradas que não estão bem espacializadas, ou que não estão bem timbradas acusticamente, há um crescimento a fazer nesta área. É difícil fazer uma boa construção de vozes dobradas. São precisas boas condições e tempo!”	Aqui em Portugal fazemos cinema nos apartamentos que nos emprestam, casas que emprestam... Nste filme que estivemos a fazer em Barcelona os interiores foram todos feitos em estúdio.” “Na maior parte dos filmes eu nem sei quem é que vai fazer isso, ou quando é que vai fazer isso. Há 20 ou 30 anos não era assim. Havia uma relação muitas vezes com o director, nós fazíamos o chamado som de produção , som directo, depois dedicávamo-nos à feitura da pós-produção.”	“Há técnicos de som, em Portugal, que têm um trabalho contínuo. Fazem a captação e a fazem a pós-produção, a montagem de som. Exemplos como o Vasco Pimentel. A grande maioria não.” “Ou seja, a própria produção não te dá esse tempo. Não te dá os dois minutos a seguir à cena para gravares o ambiente, ou para gravar aquele som só... É complicado, principalmente em Portugal.” “ É o que há ! O que tu tiveres na altura para montar e para misturar é o que segue. São diálogos, um pouco de música e ambientes, e não passa daí. O processo criativo não evolui,

	ETICs, disto, daqueloutro, do Conservatório que vêm estagiar connosco..." "Começa a haver, como te disse, uma especialização muito bem vinda, em pessoas que fazem muito bem sound editing, montagem de som, há pessoas que fazem muito bem a mistura, muito poucas – são duas ou três – pessoas que gravam Foley, gravam dobragens. Sim, começa a haver um bocadinho... Porque é que é tão difícil uma pessoa especializar-se em Portugal? Porque se tu fizeres só uma dessas coisas tens muito pouco trabalho por ano, obviamente. Há pouca produção, não trabalhas todos os dias!" "Faço isto e é um carrinho de bebés a cair de um quinto andar. Eu farto-me de fazer isso,	muitas vezes. E vi-o trabalhar ainda."		"Ainda há colegas meus que tentam fazer tudo. Em Portugal ainda é possível. Fora não." "Não passava pela cabeça de ninguém viver só do cinema. Mesmo hoje é difícil. As pessoas socorrem-se da publicidade, os técnicos fazem normalmente filmes de publicidade. De vez em quando fazem um filme ou outro, vão ganhando uns dinheiros." "Nós temos técnicos muito bons, excelentes! Vão trabalhar lá para fora, para qualquer parte e fazem um trabalho excelente! Ganham prémios e não sei quê. (...) O ambiente que nos rodeia é que é adverso. É muito	nesse campo, também. Embora as pessoas possam tentar, mediante os projectos, chegar um pouco mais além – e tudo tem a ver com tempo e dinheiro..." "Nós temos um técnico que capta o som, há um técnico que monta o som e temos um técnico que mistura o som. Não passa daí. (...)E por vezes um único técnico acumula mais do que uma função, ou até as três."

	nós fazemos isso , mas lá está, não há um gajo em Portugal. Não há alguém que é a quem pedes uma coisa esquisita e o gajo faz. Não há! A gente inventa." "O meio cinematográfico português, tanto na imagem... sobretudo no som, curiosamente, tem uma sólida tradição de criatividade. Lá está, pelo tal facto de ter sido , sobretudo no princípio, totalmente artesanal..."			adverso mesmo. Às vezes é um verdadeiro milagre, como é que às vezes se fazem coisas em ambiente tão adverso de produção. Não temos dinheiro para ir alugar equipamentos, temos que fazer com o que há, os produtores sempre a cair em cima gente, a não querer pagar melhores condições, ... Temos técnicos muito bons, muitíssimo bons!(...) As condições adversas têm a ver tanto com a situação... da maneira como se chega ao dinheiro no cinema, como com o modo como tudo é feito. Como é que se chega ao dinheiro de um filme, .."	

				“Aqui em Portugal o Produtor chama-te e pergunta-te quanto é que queres (risos). É um bocado como quem está a vender um burro na feira. Quanto é que custa? O gajo lá de fora não, a primeira coisa que ele te pede é a lista de equipamento. E ele percebe pela lista de equipamento quanto é que tu vales ou não vales. E a lista de equipamento define a qualidade do som que vais fazer. (...) Lá fora, por exemplo em França, quase todo o equipamento é alugado. A maioria dos técnicos lá não	

				tem equipamento. Vai a uma casa de aluguer, faz a sua escolha e a produção paga. Aqui em Portugal, a maioria dos técnicos tem as suas coisas. (...) No meu caso, tenho bastante equipamento. Quando faço um filme português é a tal história. Parte do equipamento fica em casa, porque não está pago.	
TECNOLOGIA	"Um gravador com pelo menos 6 entradas. Uma perche pequenina sempre montada – isto para mim! – sempre montada com um par Schoeps M/S para poder fazer rapidamente... ir captar ambientes sonoros em	"quando falamos de técnica, hoje em dia as coisas estão completamente facilitadas. Toda a hipótese de manipulação digital, de montagem virtual, etc. é muito muito fácil delinear-se as	"Nestes planos tão fechados não houve oportunidade de fazer perche. Eram instalações em espaços muito pequenos, por vezes instalações de horas a fio. E tinha que estar um dispositivo pronto	"Eu aqui em casa consigo fazer a pós-produção de um filme, compro um computador e pouco mais, naquela época não!" "Um documentário com o maior dos	"No cinema é preparado plano a plano, preparas um campo, depois o contracampo e é uma forma de trabalhar completamente diferente. Ao nível das sombras , a própria captação de

	estereofonia. (...) Depois é preciso uma perche grande com um microfone como por exemplo um Schoeps CMIT, que é um shotgun, para captar diálogos com a perche, muito precisos, quando é preciso valorizar mesmo os diálogos e assim. E depois pelo menos dois microfones de lapela, com emissores e receptores. Em sendo preciso, quatro, seis..." "ProTools e um estúdio com uma escuta boa, um ecrã bom... para estar ali, em silêncio, uma acústica boa!" "...os constrangimentos, entre aspas, dos procedimentos anteriores, desenvolveram em nós astúcias e capacidades de antecipação, imaginação, projecção de coisas que não estão	ideias. Mas no fundo os princípios são os mesmos, mesmo os programas de montagem... (...) A ideia é a mesma, as coisas são é mais fáceis. Mais concretizáveis. É mais fácil fazer undo." "O que eu noto é que hoje em dia... já me aconteceu em situações de estar a misturar e ter a sensação de que, com a possibilidade de usar emissores nos actores, muitas vezes o trabalhado de perche é mesmo descuidado." "E hoje em dia temos um bocadinho as duas coisas, nestes sistemas digitais. Vê a onda, pode fazer undo, portanto é um bocado a conjugação das duas coisas. Mas provavelmente cada passo traz coisas positivas e coisas que por vezes, no meu	a funcionar estas muitas horas. Os microfones tinham que bater certo com as posições eventuais dos actores. Todo o filme foi pensado inicialmente para ser montado em mono. Foi na pós-produção que abrimos o campo do mono com alguns ambientes complementares que eu fiz durante a rodagem. Alargámos nessa fase, para oferecer uma mistura um bocadinho mais arejada, melhorando o off através destes elementos." Menos microfones melhor som. Para que o som seja mais meu possível (risos). Tentar reduzir a utilização de emissores-receptores é difícil, usar só nos planos em que são estritamente essenciais. É difícil porque tu muitas	gostos. Uma coisa extremamente simples. Um pequeno gravador, dois microfonezitos, entrevistar uma senhora... Fiz isso com o maior empenho..." "Ele verifica se falta algum som de alguma take, se está tudo bem ou se não está, põe aquilo por ordem e vai logo para a montagem. Faz uma cópia em baixa resolução para o realizador, outra para a montagem. Tudo o que se filmou de manhã já está pronto para a montagem. O sistema é: as máquinas hoje em dia trabalham com cartões... Eu uso este Nagra, que grava no disco interno e grava no	som,... a gente pode mudar um pouco a forma como se vai ouvir o som. Como é captado, os próprios ruídos, as ambiências, tudo. Em televisão não. Em televisão, o que está é o que vai. E não há uma preparação, como se faria no cinema." "Mas por vezes, quando estás a trabalhar, é preciso haver alguém que te proporcione o silêncio que é necessário para gravar os sons que queres. Isso é quase uma ferramenta. Podes ter o melhor microfone do mundo e o melhor gravador... tem que haver essas condições." "Se bem que neste momento

	lá e não sei quê, ...Não tenho nenhuma nostalgia daquilo, zero! Ainda bem que passei por lá. Ainda bem que há isto agora!" "Mas é o movimento revolucionário, o PREC, feito por mim e pelo Joaquim Pinto nessa altura , em 77, 78, 79... A gente odiava , o som nos filmes portugueses era uma coisa miserável, nojenta e a atitude dos realizadores perante o som, dos produtores e o resultado, ter-se que dobrar.... Aquilo era uma coisa abjeta, não fazia sentido nenhum."	entender, dificultam o trabalho ou distraem do trabalho." "Mas eu acho que há pelo menos duas coisas que se perderam e que tornam misturar em estúdio, hoje em dia, uma coisa menos agradável do que há 20 anos atrás. Uma delas é o ouvir 'em rock'n rol' " (...) Outras das coisas que se perdeu, mas completamente, é o estar absolutamente concentrado na imagem."	vezes não sabes, o realizador não sabe. Na preparação de uma cena o realizador pode não ter definido claramente quais serão as diferentes escalas que vai desenvolver em volta desta cena. Então tu vais te proteger com emissores – receptores pois pode ser impossível fazer um trabalho de perche. O que preocupa muito neste momento é a possibilidade de o montador escolher captações dos emissores – receptores, que acabam por ficar por segurança, tendo eu nesse plano feito um cuidado trabalho de perche.	compact flash. A meio da manhã o homem já me está a pedir o contact flash. Tudo o que eu fiz até àquela hora dou-lhe. Tenho vários compacts flash e dou-lhe aquele. Depois na montagem fazem dois backups ou três e a montagem segue, com o som todo. Hoje em dia grava-se em seis pistas, oito pistas, tudo vai já separado, para continuar lá no computador até ao final" "Agora é o Nagra ou o Cantar, são as duas coisas que andam aí a trabalhar. Ou aquelas misturadoras da sound devices, também são muito boas. E claro, cada	usa-se muito uma técnica que é: enquanto estás a gravar uma cena, os diálogos, estás logo a gravar o ambiente estéreo dessa própria cena." "Em termos de gravação de som, nunca se coloca a música a gravar no sítio. (...) Todos esses sons que aparecem, músicas, normalmente são colocados depois."

				vez mais microfones de rádio, cada vez mais microfones caros. "Como se usam muitos rádios, se não tiveres um mixer muito bom, é mais difícil de manipular"	
FORMAÇÃO	"Lá está , em 1979, 80 , 81 e tal, quando eu comecei ninguém fazia isso, de todo. Eu fui quase que obrigado, sem fazer a mínima ideia de como é que se fazia, ou com uma ideia muito vaga de como é que se fazia, a dizer sim quando os realizadores me punham a questão" "O meu amigo Jean Paul Mugel, que é o maior director de som do mundo, foi meu professor... calhou, quando era pequenino! Fiz 4, 5 ou 6 filmes com ele , ensinou-me tudo." "Eu fui para o Jean Paul, fazer não sei	"Eu fiz a escola de cinema em som, em imagem também , mas na altura estava especialmente interessado em trabalhar em som, isto mais ou menos até aos anos 80 ... até 87, 88, praticamente só trabalhei em som. Em muitos casos captação de som directo, mas também montagem de som e misturas. Muitas vezes com o Vasco Pimentel." "O Antoine Bonfanti em primeiro lugar porque era uma pessoa absolutamente extraordinária, por	"Fui correspondente da rádio estatal suiça, trabalhei com a rádio francesa, rádio canadiana e pude desenvolver um trabalho muito interessante na área do jornalismo. Reportagens no terreno, que fazia com o meu gravador (...) .uma escola francesa de formação para documentários audiovisuais .A Mariana lançou uma formação aqui em Lisboa, ligada à Universidade Lusófona e participei nesta formação. Encontrei lá	"A nossa produção se hoje em dia é pequena , naquela altura então imagina. Um por ano (risos). E sem meios, sem conhecimentos, sem nada. Sempre na base do autodidacta, porque quando eu comecei não havia escolas. A escola oficial de cinema começou depois da revolução. Em 1975 , ou o que foi, mas até aí não havia rigorosamente nada. Eu tinha a facilidade porque	"Eu fiz a escola, fiz a Moderna, uma escola particular... Eu ainda estava na escola e comecei a trabalhar com um técnico de som, que é o Carlos Alberto Lopes e mantenho-me a trabalhar com ele desde então." "Em termos estrangeiros posso referir o Daniel Filho, que já fez muito cinema, mas também foi o pai da novela no Brasil. E em Portugal posso referir o Luís Filipe Rocha. O processo dele é um processo

	quantos filmes com o Jean-Paul e o Quim foi para – ele era mais dedicado à tecnologia, eu detestava a tecnologia; eu fui para a guerra! Para a frente de combate, ver como é que... – ele foi para o centro de formação da RTP, na Francisco Baía, que tinha um curso de áudio e acústica electrónica, fantástico!" "São sim a música, a poesia, a literatura , o teatro, ... pronto! Isso sim. Felizmente tive de pequenino uma formação musical enorme e todo o género de música . Estou sempre a ouvir música, música de todo o mundo. Não faço outra coisa senão ouvir música. Penso muito em termos de música... A poesia muito em termos do poder da palavra , do poder de evocação das palavras,	quem eu tinha uma enorme admiração a todos os níveis. E era alguém que me trazia um pouco de história".	outros realizadores, que vinham dar algumas aulas." "Há muitos autodidactas no cinema! Pessoas que começaram a dar uma mão no plateau, uma segunda perche e que a pouco e pouco aprenderam a trabalhar. Acho que ainda há um sector em que estas práticas autodidactas são possíveis. E certas produções com pequenas equipas, em que existe um sentimento familiar, permite facilmente isto. Mas este sistema de aprendizagem é muito frágil. Muitas vezes sentes a falta de alguns conhecimentos, que poderias ter abordado numa formação escolar. Principalmente nesta abordagem interdisciplinar do que é o som de um filme.	vinha de engenharia. Comecei com conhecimentos técnicos, básicos, importantes. E daí para a frente a curiosidade de tentar saber." "Para uma área destas tu tens que ter um mínimo de conhecimento técnico. Tens que saber alguma coisa relativamente importante de electricidade, de electrónica, de acústica, tens que saber isso. Saber o que é a impedância de um circuito, por exemplo. Esse tipo de coisas básicas quanto a mim são essenciais. Se o aluno chegar ao primeiro ano com estes conhecimentos, aquilo é como manteiga, deslize	interessante. Prepara as coisas, sabe como as faz..." "Eu tive como professor o Vasco Pimentel, o Joaquim Pinto, tive essa sorte. Mesmo tendo esses professores é necessário tu procurares... E é uma área em que tens que estar sempre em constante actualização. Ainda hoje continuo a procurar, as técnicas vão mudando, as formas vão mudando, portanto é essencial." "...mas tem que saber também da linguagem de cinema. Saber o que é que já foi feito,... Não podes só chegar lá e 'pronto, vou gravar som'"

	da sua justaposição... de criar contradições entre elas e por aí fora” “...há directores de som que se parecem mais comigo. Alguns deles até trabalhámos juntos ou alguns até os formei, entre aspas, de quem eu espero... costumam trazer já o material mais como eu faço também para outros, não é? E reconhece-se logo.” “Walter Murch (...) Porque tem vindo a acompanhar o seu trabalho com uma reflexão sobre o que está a fazer e publica essa reflexão. Isso é interessantíssimo.” “E não ponderam nem a problemática do som na produção de sentido, nem muito menos ainda a frente de combate, como é que se faz isto. Porque é isto! Que papel temos nós na equipa, como é que se faz o som directo, a		Da sua preparação à sua colocação no DCP de uma sala e sua difusão. Todo este processo tem espaço para ser explicado dentro de uma escola, de uma universidade através de representantes, se calhar, de cada sector.”	perfeitamente. Depois, tirando isto, acho que as pessoas que dão aulas devem seguir o projecto...”	

	perche, esconder os microfones... não aprendem isso, não aprendem nada!”				

Apêndice 6

Sinopse dos questionários

		António de Sousa Dias	Hugo Leitão	Pedro Marques	Luís Cília	Luís Pedro Madeira
1a	Exclusividade	Não	Não	Não	Não	Não
1b	Orquestras			x	x	
	Agrupamentos	x		x	x	x
	Instrumentos solo	x	x	x	x	x
	Instrumentos por software	x	x	x	x	x
	Musique concrète	x		x		x
	Música electrónica	x	x	x	x	x
	Outros recursos					Efeitos vocais
1c	Teatro			x	x	x
	TV			x	x	
	Publicidade AV			x	x	
	Música instrumental	x		x		x
	Canções			x	x	x
	Outra	Performance, Instalação	Eng. De Som		Bailado	Dança
2	Guião	x		x	x	x
	Imagens Montadas	x	x	x	x	x
	Durações		x	x	x	x
	Atmosferas		x	x		x
	Melodias recorrentes			x		x
	Texturas Abstractas		x	x		x
	Outros					
		Após tomar contacto com guião ou imagens vou procurando delinear relações, temas e materiais que se irão articulando. entre si. Posteriormente, e dependendo do tipo de trabalho são determinados os locais previstos para colocação de música e realizados de acordo com o(a) realizador(a)		Reunião com o realizador Composição da Maqueta Reunião com o realizador Alteração ao projecto Gravação com os músicos Mistura Envio	Em geral, entregam-me o filme, "discuto" com o realizador, o caminho a seguir, tipo de clima geral que ele pretende, cenas onde deverá haver música. Depois seleciono as cenas, componho a música e com o realizador, vemos o resultado e decidimos o que há a modificar (ou fazer de novo). Há sempre um diálogo permanente entre nós.	É comum daram-me a ouvir músicas temporárias . Depois dizem "faz lá parecido". São-me pedidos muitas vezes os instrumentos separados , em faixas separadas. Depois a decisão de quais vão aparecer não passa por mim, algumas vezes.
3a		O seu aspecto "incompleto". Considero que a música articulada com audiovisuais, em particular funcionando como suporte neste tipo de media apenas está completa quando o resultado se encontra finalizado.	Texturas e desenho sonoro	Sensibilidade à narrativa, capacidade de alteração do subtexto da cena.	Penso que a música para cinema ou outro audiovisual, assim como para teatro requer, não só conhecimentos técnicos como também uma verdadeira propensão (ou sensibilidade) para "captar" os desejos do realizador ou director.	É um trabalho de composição em colaboração. Não temos uma liberdade total de criação. E tens que saber algumas coisas sobre cinema e sobre música para imagens em movimento.
3b			Bernardo Sassetti	Mário Laginha	Há vários compositores que aprecio e receio esquecer algum.	Rodrigo Leão, Bernardo Sassetti, Paulo Furtado,

4a		As funções são múltiplas e por vezes até contraditórias, dependendo dos objectivos e dos filmes. Se considerarmos as funções reconhecidas por Gorbman e Ruoff, diria que em alguns filmes de ficção estas são mais ou menos seguidas enquanto que em outros filmes, ex. documentário de arte, nem sempre.	Apoiar o tecido narrativo , criar tensões	Ilustração, subtexto, narrativa	(clima geral)	A música faz-nos viver os filmes. Dá-nos atmosferas, sublinha alguma coisa que está na imagem.
4b	Funções não habituais	Num primeiro momento fiquei surpreendido com dois filmes: de Peter Greenaway O Cozinheiro, o Ladrão, sua Mulher... – com a música ligada predominantemente ao ambiente e não cumprindo meros suportes psicológicos. Um outro filme é O Homem que mente de Alain Robbe-Grillet, música de Michel Fano pela riqueza que a banda som tem ao diluir as clássicas relações Palavra-Ruido-Musica	Vários	Não		Sim, por exemplo o David Lynch. Ou o Wes Anderson, que usa a música de forma muito engraçada. Como parte dos personagens, também. Mas acho que já está tudo inventado.
5		Sim. Ao permitir em alguns trabalhos que a música seja utilizada livremente como elementos ainda sujeitos a montagem contribui para potenciar o lado criativo dos restantes intervenientes.	Absolutamente É um processo em cadeia assento no ritmo das escolhas e na diversidade das mesmas. Os vários processos interagem de forma involuntária.	Sim, tenho tido a sorte de não ter compor para filmes que trazem música temporária na edição.	Um filme é um somatório de todos os intervenientes (não esquecer os intérpretes). Todos têm uma grande importância na qualidade (ou não) do resultado.	Por vezes o que crio musicalmente até altera o modo como montam a imagem, ou como abordam o filme.
6a		Ao 19/20 anos, uma música para uma curta metragem de cerca de 10 minutos, a preto e branco, "O Rossio" (1979...1980 não tenho a certeza) com piano a 3 mãos por falta de recursos. Seguiu-se uma série para a televisão, "A Magia das Bonecas" e posteriormente o filme de longa metragem "Os Abismos da Meia Noite" (realizado em 1981 mas apenas estreado em 1984)	Foi-me pedida uma proposta entre algo que fosse musica e ambiente sonoro.	Estudei cinema para fazer filmes para as minhas músicas	O primeiro filme para o qual compus a música foi "O Salto" de Christian de Chalonge em 1967, em França.	Primeiro trabalhei para teatro. Comecei no cinema com o "Esquece tudo o que te disse", do António Ferreira. A partir daí fui sendo convidado por ele para outros filmes.
6b	Influências	Sim. de diferentes formas, em diferente graus e certamente por diferentes razões.Michel Fano, Peter Greenaway / Michael Nyman, Jean-Luc Godard, Constança Capdeville, António de Macedo, Susana de Sousa Dias, Alan Silvestri, Lalo Schifrin, Carlos Zingaro, Charles Ives, Witold Lutoslawski.	Sim.	John Williams, Bernard Herman, Danny Elfman.	Cada filme é um grau na minha aprendizagem no cinema. Cada filme apresenta problemas que eu terei que enfrentar e tentar resolver. Cada realizador é um "professor". No plano da composição, há compositores que marcaram muito (nunca os poderei aproximar) : Nino Rota (músicas para F.Fellini), B.Hermann (Hitchcok). E.Morricone , Howard Shore, George Delerue e tantos outros.....	Tenho vários cds de música para cinema. Há imensos compositores. O John Williams, o Badalamenti, o Nino Rota,... Tenho muita coisa do Danny Elfman, tem ambientes fantásticos. O Hans Zimmer tem também coisas que me agradam particularmente. O Alexandre Desplat. E há coisas que adoro daquele que é para mim um herói, o Schostakovich.

Anexo 1

100 concepts pour penser et décrire le cinéma sonore

PLAN
I. LE CINÉMA SONORE ET L'AUDIO-VISION / SOUND FILM AND AUDIO-VISION
La nature du cinéma sonore
1. SYNCHRONO-CINÉMATOGRAPHE AUDIO-LOGO-VISUEL / AUDIO-LOGO-VISUAL SYNCHRONO-CINEMATOGRAPH)
2. FIXATION DES SONS, ou SONO-FIXATION / FIXING OF SOUNDS
3. LIEU D'IMAGE, ET DES SONS (UN) / A PLACE OF IMAGES, PLUS SOUNDS
Lois générales de l'audio-vision
4. AUDIO-VISION / AUDIO-VISION
5. VISU-AUDITION / VISU-AUDITION
6. CADRE SONORE DES SONS (IL N'Y A PAS DE) / AUDITORY FRAME OF SOUNDS, THERE IS NONE
7. BANDE-SON (IL N'Y A PAS DE) / SOUNDTRACK, THERE IS NONE
8. VALEUR AJOUTÉE / ADDED VALUE
9. REDONDANCE (ILLUSION DE) / REDUNDANCY, ILLUSION OF
10. DISSONANCE AUDIO-VISUELLE / DISSONANCE, AUDIOVISUAL
11. AIMANTATION SPATIALE (DU SON PAR L'IMAGE) / SPATIAL MAGNETIZATION OF SOUND BY IMAGE
12. EFFETS AUDIO-VISIOGÈNES / AUDIO-VISIOGENIC EFFECTS
13. TRANS-SENSORIELLES (PERCEPTIONS) / TRANS-SENSORY PERCEPTIONS
II. SIMULTANÉITÉ ET VERTICALITÉ / SIMULTANEITY, VERTICALITY
14. CONCOMITANCE AUDIO-VISUELLE / CONCOMITANCE, AUDIOVISUAL
15. VERTICALES (RELATIONS) / VERTICAL RELATIONS
16. MONTAGE VERTICAL (MYTHE DU) / VERTICAL MONTAGE, MYTH OF
17. SYNCHRÈSE / SYNCHRESIS
III. TEMPORALITÉ ET HORIZONTALITÉ / TEMPORALITY& HORIZONTALITY
18. HORIZONTALES (RELATIONS) / HORIZONTAL RELATIONS
19. CHRONOGRAPHIQUE (ART) / CHRONOGRAPHIC ART
20. TEMPORALISATION / TEMPORALIZATION
21. LIGNE DE FUITE TEMPORELLE / TEMPORAL VECTORIZATION
22. LINÉARISATION TEMPORELLE DES IMAGES PAR LES SONS / TEMPORAL LINEARIZATION
23. DÉDOUBLEMENT TEMPOREL / TEMPORAL SPLITTING
24. PHRASÉ AUDIO-VISUEL / AUDIOVISUAL PHRASING
25. POINT DE SYNCHRONISATION / POINT OF SYNCHRONIZATION
26. VECTORISATION DES IMAGES PAR LES SONS / VECTORIZATION OF IMAGES BY SOUND
27. INDISCONTINU / NONDISCONTINUITY
28. EFFET SHINING / SHINING EFFECT
29. EXTERNE/INTERNE (LOGIQUE) / LOGIC, EXTERNAL/INTERNAL
IV. SCÉNOGRAPHIE AUDIO-VISUELLE / AUDIOVISUAL SCENOGRAPHY
30. SCÉNOGRAPHIE AUDIO-VISUELLE / AUDIOVISUAL SCENOGRAPHY
31. AMBIANT (SON) ou SON-TERRITOIRE / AMBIENT SOUND, OR TERRITORY SOUND
32. ÉLÉMENTS DE DÉCOR SONORE (E-D-S) / ELEMENTS OF AUDITORY SETTING (E.A.S.)
33. EXTENSION / EXTENSION
Les trois zones in, hors-champ et off
34. "IN" (SON) / ONSCREEN SOUND
35. HORS-CHAMP (SON) / OFFSCREEN SOUND
36. HORS-CHAMP SONORE ACTIF / ACTIVE OFFSCREEN SOUND
37. HORS-CHAMP SONORE PASSIF / PASSIVE OFFSCREEN SOUND
38. OFF / NONDIEGETIC SOUND
V. MATIÈRE ET RENDU / MATTER & RENDERING
39. INDICES SONORES MATÉRIALISANTS ou I.S.M. / MATERIALIZING SOUND INDICES, or M.S.I.
40. RENDU / RENDERING
VI. MUSIQUE / MUSIC
Les trois positions de la musique
41. FOSSE (MUSIQUE DE) / PIT-MUSIC
42. ÉCRAN (MUSIQUE D') / SCREEN MUSIC
43. ON THE AIR (SONS, MUSIQUES) / ON THE AIR, MUSIC, SOUNDS
44. DISCORDANCE / DISCORDANCE
Musique et effet émotionnel

45. EMPATHIQUE (EFFET) / EMPATHETIC EFFECT
46. ANEMPATHIQUE / ANEMPATHY OR ANEMPATHETIC EFFECT
47. EFFET X 27 / X-27 EFFECT
48. EFFET "KEEP SINGING" / "KEEP SINGING" EFFECT
M. Chion, AUDIO-VISION : Glossary 2
VII. L'AUDIO-LOGO-VISUEL / AUDIO-LOGO-VISUAL
49. VOCOCENTRISME / VOCOCENTRISM
50. VERBO-CENTRÉ (CINÉMA) / VERBOCENTRIC CINEMA
51. TRESSAGE / BRAIDING
52. VERBO-DÉCENTRÉ (CINÉMA) / VERBO-DECENTRIC CINEMA
Les trois statuts de la parole
53. PAROLE-THÉÂTRE / THEATRICAL SPEECH
54. PAROLE-ÉMANATION / EMANATION SPEECH

55. PAROLE-TEXTE / TEXTUAL SPEECH
La voix iconogène
56. VOIX-JE / I-VOICE
57. ICONOGÈNE (VOIX) / ICONOGENIC VOICE
58. ICONOGÈNE DÉMENTIE (VOIX) / ICONOGENIC VOICE, CONTRADICTED
59. NON-ICONOGÈNE (VOIX) / NON-ICONOGENIC (VOICE OR NARRATION)
60. DÉCENTRÉE (NARRATION) / DECENTERED NARRATION
61. CLAIR-OBSCUR VERBAL / VERBAL CHIAROSCURO
62. PAROLE-CAMÉRA / CAMERA SPEECH
63. PAROLE-ÉCRAN / SCREEN SPEECH
64. CONTRE-CHAMP ÉVITÉ / AVOIDED REVERSE SHOT
65. EFFET-PARLOIR / VISITING-ROOM EFFECT
66. TÉLÉPHÈME / TELEPHEME
67. AUDIO-LOGO-VISUEL / AUDIO-LOGO-VISUAL
Les cinq effets dit/montré
68. SCANSION DIT-MONTRÉ / SCANSION BETWEEN THE SAID AND THE SHOWN
69. CONTREPOINT DIT-MONTRÉ / COUNTERPOINT BETWEEN THE SAID AND THE SHOWN
70. CONTRASTE DIT-MONTRÉ / CONTRAST BETWEEN THE SAID AND THE SHOW
71. CONTRADICTION DIT-MONTRÉ / CONTRADICTION BETWEEN THE SAID AND THE SHOWN
72. CREUSEMENT DIT-MONTRÉ / C/OMISSION BETWEEN THE SAID AND THE SHOWN
73. SENSORI-NOMMÉ / SENSORY-NAMING, SOUND OR IMAGE
VIII. DIMENSIONS-PIVOTS / PIVOT-DIMENSIONS
74. TONIQUE (MASSE) / TONIC MASS
75. COMPLEXE (MASSE) / COMPLEX MASS
76. BRUIT FONDAMENTAL / FUNDAMENTAL NOISE
77. DIMENSION-PIVOT / PIVOT-DIMENSION
78. CONSISTANCE / CONSISTENCY
79. CLOISONNEMENT/POROSITÉ / PARTITIONING/POROSITY
IX. L'AUDIO-DIVISION / AUDIO-DIVISION
80. AUDIO-DIVISUEL / AUDIO-DIVISION
81. REDOUBLEMENT SENSORIEL / SENSORY DOUBLING
M. Chion, AUDIO-VISION : Glossary 3
82. FANTÔME SENSORIEL / SENSORY PHANTOM
L'acousmatique, l'anacousmatique
83. ACOUSMATE / ACOUSMATON
84. ACOUSMATIQUE / ACOUSMATIC
85. VISUALISÉ (SON) / VISUALIZED SOUND