



Escutar as paisagens: experiências sensoriais subjetivas e ressignificadas

Tiago Jorge Alves Fernandes

Tese para obtenção do Grau de Doutor em
Media Artes
(3^o ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Paulo Manuel Ferreira da Cunha

janeiro de 2021

Júri das Provas de Doutoramento:

- Presidente do júri, Professor Doutor Joaquim Mateus Paulo Serra, professor catedrático da Universidade da Beira Interior;

- Professora Doutora Maria Rita Sixto Cesteros, professora titular da Facultad de Belas Artes da Universitat del País Vasco-Euskal Herria Unibersitatea;

- Professora Doutora Mirian Estela Nogueira Tavares, professora associada da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade do Algarve;

- Professor Doutor Francisco Tiago Antunes Paiva, professor associado da Universidade da Beira Interior;

- Professor Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira, professor associado da Universidade da Beira Interior;

- Professor Doutor Sérgio Emanuel Dias Branco, professor auxiliar da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra;

- Professor Doutor Paulo Manuel Ferreira da Cunha, professor auxiliar da Universidade da Beira Interior;

- Professora Doutora Filipa Raposo do Amaral Ribeiro do Rosário, investigadora auxiliar da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa.

Data de Realização das Provas de Doutoramento:

12 de janeiro de 2021

Dedicatória

Aos meus pais e aos meus avós.

Agradeço-lhes a liberdade exemplar e o espírito de solidariedade e humildade com que sempre pautaram o nosso dia-a-dia.

Agradecimentos

Um processo tão longo e complexo como este pressupõe, sempre, o apoio e o carinho de muitas pessoas. Contudo, sinto o dever de referir algumas que, de um modo particular, foram fundamentais para que conseguisse terminar o meu projeto.

À minha companhia, Virgínia Couto, pela paciência e carinho determinantes para terminar esta etapa no tempo inicialmente previsto.

Ao meu orientador e amigo, Paulo Cunha, pela motivação e apoio incondicional que manteve ao longo de todo o processo.

Ao Fernando Cabral, amigo e ser humano excepcional.

Aos amigos de uma vida, Vanessa Martins, Luísa Vila, André Malheiro, Carlos Maçãs, Carla Martins, Ricardo Amaro e Joana Gonçalves. Obrigado por tudo.

A todos que, durante este processo, foram fundamentais para assegurar que todos os projetos se concretizassem, nomeadamente ao Filipe Branco, companheiro de trabalho sempre solidário e um técnico de audiovisual exímio; ao Pedro Cordeiro, por ter colocado o seu talento no projeto *Entre Tempos*; ao meu irmão Igor Fernandes, à Cristina Lopes, à Sara Constante, à Sónia de Sá, ao Francisco Merino, ao Rui Cunha, à Elisa Bogalheiro, ao Walcler Mendes, ao Rui Ribeiro, à Ana Isabel Albuquerque, à Sara Velez, ao Luís Frias, ao José Romano, ao Micaelo Lopes, à Dulce Santos e tantos outros, que colaboraram na concretização das duas instalações.

À comunidade Ubiana, desde colegas, funcionários e alunos, agradeço o interesse e incentivo que foram demonstrando, de forma direta ou indireta, pela minha investigação ao longo dos últimos três anos. Não posso deixar de agradecer a atenção e incentivo particular do Prof. Doutor José Rosa, do Prof. Doutor Francisco Paiva, do Prof. Doutor Luís Nogueira e da Prof. Doutora Manuela Penafria.

E por fim, mas não menos importante, a todos os que visitaram e participaram nos projetos artísticos *Retro Instalação* e *Entre Tempos*. Sem a participação desses fruidores nada disto faria sentido.

Resumo

Ao longo das décadas, as paisagens, no sentido mais amplo do termo, sofreram transformações assinaláveis. Tratando-se de mudanças que são perfeitamente perceptíveis a nível visual, também a nível sonoro se pode assinalar uma metamorfose constante. É então natural que, num mundo cada vez mais preenchido por uma multiplicidade de timbres, interessa apurar criteriosamente aquilo que efetivamente “ouvimos” no nosso quotidiano. No entanto, todo este exercício de Escuta mais atenta, proposto particularmente no âmbito da apreciação de obras de arte em campos tão diversos como a arquitetura, a música, o cinema e mais recentemente, na apreciação de arte sonora nas suas mais diversas materializações (instalações, paisagens sonoras, esculturas sonoras, etc.) poderá ser mais explorado e merecedor de uma atenção redobrada. O ser humano está constantemente imerso em sons que, dependendo do sujeito, retirados do contexto, ou manipulados de forma consciente ou inconsciente, podem merecer uma audição atenta e proporcionar uma experiência sensorial extremamente subjetiva e em constante ressignificação.

O objetivo deste projeto de investigação é analisar, questionar e refletir sobre as potencialidades de ressignificação a que todas as paisagens sonoras estarão sujeitas. A partir de uma revisão bibliográfica, de uma análise metodológica e conceptual, e de dois projetos artísticos de índole experimental, pretendo comprovar e fundamentar o facto de que as paisagens sonoras são processos de construção sensorial subjetiva que, dependendo das motivações, desejos e curiosidades do ouvinte, poderá ser completamente definida, imaginada ou ressignificada.

Palavras-chave

Som; Escuta; Paisagem; Ressignificação; Subjetividade;

Abstract

Over the decades, landscapes, in a broader sense, had suffered remarkable transformations. These are changes that are perfectly visually noticeable in a visual standard, also at the sound standard it can be marked a persistent metamorphosis. So, it is natural that, in a world increasingly filled with a multiplicity of timbres, what matters is to carefully define what effectively “we hear” in our daily lives. However, all this exercise of attentive listening suggested in the context of the assessment of art exhibitions as architecture, music, cinema and, more recently, the appreciation of sound art in its most diverse materializations (installations, landscapes) sound sculptures, sound sculptures, etc.) can be further explored and deserve extra attention. The human being is constantly immersed in sounds that, depending on the subject taken out of context, or manipulated consciously or unconsciously may deserve attentive listening and provide a sensory experience extremely subjective and constantly resignification.

The goal of this research project is to analyze question and reflect on the potential of resignification to which all soundscapes will be subject. From a bibliographic review methodological and conceptual analysis, and two artistic projects of an experimental nature I want to prove the fact that soundscapes are processes of subjective sensory construction that depending on the motivations, wishes and curiosities of the listener it could be completely defined, imagined or resignified.

Keywords

Sound; Listening; Landscape; Resignification; Subjectivity;

Índice

Introdução	1
Capítulo 1 - Paisagem, Território e Escuta	11
1.1. Paisagens Sonoras.....	11
1.2. Territórios Sonoros.....	18
1.3. Escuta	20
1.4. O Som no Cinema	25
1.5. O Som síncrono	28
Capítulo 2 - Propostas de Escuta no Cinema Português	33
2.1. Novo Cinema Português	34
2.1.1. <i>As Pedras e o Tempo</i>	36
2.1.2. <i>A Cidade</i>	38
2.2. Trás-os-Montes: representações cinemáticas de um Território Sonoro	43
2.2.1. <i>Trás-os-Montes</i>	48
2.2.2. <i>Portugal, um dia de cada vez</i>	52
2.2.3. Análise técnica e estética	54
2.3. Paisagens sonoras no cinema de animação contemporâneo	59
2.3.1. <i>Pronto, era assim</i>	60
2.3.2. <i>Água Mole</i>	63

Capítulo 3 - Arte Sonora.....	69
3.1. John Cage	72
3.2. Bill Fontana.....	75
3.3. André Parente	77
Capítulo 4 - Experimentação prática	81
4.1. <i>Retro Instalação</i>	82
4.1.1. Pré-produção.....	94
4.1.2. Pós-produção	127
4.1.3. Apresentação pública.....	139
4.2. <i>Entre Tempos</i>	158
4.2.1. Pré-produção	164
4.2.2. Pós-Produção	199
4.2.3. Apresentação pública	216
Conclusões.....	227
Bibliografia	237
Webgrafia.....	243
Filmografia.....	246
Anexos.....	248

Lista de Figuras

Figura 1 – Maquete em 3D do projeto <i>Retro Instalação</i>	8
Figura 2 - Maquete em 3D do projeto <i>Entre Tempos</i>	9
Figura 3 - Fotograma do filme <i>As Pedras e o Tempo</i> (1961)	36
Figura 4 - Fotograma do filme <i>As Pedras e o Tempo</i> (1961)	37
Figura 5 - Fotograma do filme <i>A Cidade</i> (1968)	39
Figura 6 - Fotograma do filme <i>A Cidade</i> (1968)	41
Figura 7 - Cartaz do filme <i>Trás-os-Montes</i> (Cinept.pt/Trás-os-Montes , em linha).	48
Figura 8 - António Reis nas rodagens do filme <i>Trás-os-Montes</i> (antonioreis.blogspot.com , em linha).	49
Figura 9 - Fotograma do filme <i>Trás-os-Montes</i> (Cinept.pt/Trás-os-Montes , em linha)....	51
Figura 10 - Cartaz do filme <i>Portugal, um dia de cada vez</i> (Cinept.pt/Portugal , em linha)	52
Figura 11 - Fotograma do filme <i>Portugal, um dia de cada vez</i> (2015)	53
Figura 12 - Fotograma do filme <i>Portugal, um dia de cada vez</i> (2015).....	54
Figura 13 - Fotograma do filme <i>Trás-os-Montes</i> (1976).....	55
Figura 14 - Fotograma do filme <i>Portugal, um dia de cada vez</i> (2015).....	56
Figura 15 - Cartaz do filme <i>Pronto, era assim</i> (2015). (Cinept.pt/Pronto, era assim , em linha)	60
Figura 16 - Fotograma do filme <i>Pronto, era assim</i> (2015)	61
Figura 17 - Fotograma do filme <i>Pronto, era assim</i> (2015)	62
Figura 18 - Cartaz do filme <i>Água Mole</i> (2017). (Cinept.pt/Água Mole , em linha).....	63

Figura 19 – Fotograma do filme <i>Água Mole</i> (2017)	64
Figura 20 - Fotograma do filme <i>Água Mole</i> (2017)	65
Figura 21 - Fotograma do filme <i>Pronto, era assim</i> (2015).....	67
Figura 22 – Diagrama <i>Is it “Sound Art”?</i> (JohnKannenberg, em linha)	71
Figura 23 - Aplicação 4'33" (<i>Johncage.org</i> , em linha)	74
Figura 24 - Registo fotográfico da obra de Bill Fontana <i>Sonic Dreamscapes</i> . (<i>Mbartsandculture.org</i> , em linha).....	76
Figura 25 - Registo fotográfico do projeto “Figuras na Paisagem” (<i>Andreparente.net</i> , em linha).....	78
Figura 26 - Registo fotográfico do projeto “Entre Margens” (<i>Andréparente.net/Entre</i> , em linha).....	79
Figura 27 - Cronograma <i>Retro Instalação</i>	82
Figura 28 - Testes <i>Retro Instalação</i>	86
Figura 29 - Maquete <i>Retro Instalação</i>	87
Figura 30 - Maquete <i>Retro Instalação</i>	88
Figura 31 - Maquete <i>Retro Instalação</i>	89
Figura 32 - Maquete <i>Retro Instalação</i>	90
Figura 33 - Maquete <i>Retro Instalação</i>	92
Figura 34 - Maquete <i>Retro Instalação</i>	94
Figura 35 - Material de registo (imagem e som)	96
Figura 36 - Material de registo (imagem e som)	97
Figura 37 - Captação de Paisagem Sonora	98
Figura 38 - Captação de Paisagem Sonora.....	99

Figura 39 - Captação de som com proteção de vento	100
Figura 40 - Banco de sons da BBC (<i>BBCSfx.acropolis.org.uk</i> , em linha)	101
Figura 41 - Banco de sons <i>Freesound</i> (<i>Freesound.org</i> , em linha).....	103
Figura 42 - Paisagem 1	105
Figura 43 - <i>Waveform</i> som 1.1	105
Figura 44 - <i>Waveform</i> som 1.2	106
Figura 45 - <i>Waveform</i> som 1.3.....	107
Figura 46 - <i>Waveform</i> som 1.4	108
Figura 47 - Paisagem 2	109
Figura 48 - <i>Waveform</i> Som 2.1.....	109
Figura 49 - <i>Waveform</i> Som 2.2.....	110
Figura 50 - <i>Waveform</i> Som 2.3	111
Figura 51 - <i>Waveform</i> Som 2.4.	112
Figura 52 - Paisagem 3.....	113
Figura 53 - <i>Waveform</i> Som 3.1	113
Figura 54 - <i>Waveform</i> Som 3.2.....	114
Figura 55 - <i>Waveform</i> Som 3.3.....	114
Figura 56 - <i>Waveform</i> Som 3.4.....	115
Figura 57 - Paisagem 4	116
Figura 58 - <i>Waveform</i> Som 4.1.....	117
Figura 59 - <i>Waveform</i> Som 4.2.....	117

Figura 60 - <i>Waveform</i> Som 4.3.....	118
Figura 61 - <i>Waveform</i> Som 4.4	119
Figura 62 - Paisagem 5	120
Figura 63 - <i>Waveform</i> Som 5.1	121
Figura 64 - <i>Waveform</i> Som 5.2.....	121
Figura 65 - <i>Waveform</i> Som 5.3	122
Figura 66 - <i>Waveform</i> Som 5.4.....	123
Figura 67 - Paisagem 6	124
Figura 68 - Paisagem 7.....	125
Figura 69 - Paisagem 8.....	126
Figura 70 - Paisagem 9.....	127
Figura 71 - Área de trabalho do <i>Adobe Premiere CC 2018</i>	128
Figura 72 - Área de trabalho do <i>Adobe Premiere CC 2018</i>	129
Figura 73 - Área de trabalho do <i>Adobe Premiere CC 2018</i>	130
Figura 74 - <i>Waveform</i> do Som 5.4	131
Figura 75 - Pasta com todos os ficheiros organizados.....	131
Figura 76 - Área de trabalho do <i>Resolume Arena 6</i>	132
Figura 77 - Área de trabalho do <i>Resolume Alley</i>	133
Figura 78 - Maquete do <i>layout</i> da <i>Retro Instalação</i>	134
Figura 79 - Página HTML no <i>software Atom</i>	134
Figura 80 - <i>Layout</i> final do dispositivo de <i>interface</i> individual da <i>Retro Instalação</i>	135

Figura 81 - Área de trabalho do <i>Bitfocus Companion</i>	136
Figura 82 - Área de trabalho do <i>Bitfocus Companion</i>	137
Figura 83 - Área de trabalho do <i>Bitfocus Companion</i>	137
Figura 84 - Área de trabalho do <i>Bitfocus Companion</i>	138
Figura 85 - Cartaz da <i>Retro Instalação</i>	140
Figura 86 - Montagens <i>Retro Instalação</i>	142
Figura 87 - Régie <i>Retro Instalação</i>	143
Figura 88 - Montagens <i>Retro Instalação</i>	144
Figura 89 - Dispositivo <i>Retro Instalação</i>	145
Figura 90 - Citações colocadas no corredor de entrada da <i>Retro Instalação</i>	147
Figura 91 - Dispositivo da <i>Retro Instalação</i> em funcionamento.....	148
Figura 92 - Apresentação da <i>Retro Instalação</i>	149
Figura 93 - Apresentação da <i>Retro Instalação</i>	149
Figura 94 - Apresentação da <i>Retro Instalação</i>	150
Figura 95 - Apresentação da <i>Retro Instalação</i>	151
Figura 96 - Apresentação da <i>Retro Instalação</i>	151
Figura 97 - Apresentação da <i>Retro Instalação</i>	152
Figura 98 - Apresentação da <i>Retro Instalação</i>	152
Figura 99 - Apresentação da <i>Retro Instalação</i>	153
Figura 100 - Apresentação da <i>Retro Instalação</i>	153
Figura 101 - Cronograma <i>Entre Tempos</i>	160

Figura 102 - Diagrama do filme <i>A Covilhã industrial, pitoresca e seus arredores</i>	165
Figura 103 - Fotograma do filme <i>A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores</i>	167
Figura 104 - Estação de comboios da Covilhã na atualidade	169
Figura 105 - Fotograma do filme <i>A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores</i>	170
Figura 106 - Arco do Quartel de Infantaria Nº 21 na atualidade	171
Figura 107 - Fotograma do filme <i>A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores</i>	172
Figura 108 - Fonte das Três Bicas na atualidade	173
Figura 109 - Fotograma do filme <i>A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores</i>	174
Figura 110 - Capela de Santa Cruz na atualidade	175
Figura 111 – Diagrama de captação XY	178
Figura 112 - Diagramas de captação XY	179
Figura 113 - <i>Interface</i> de captação em estéreo XY.	179
Figura 114 - Imagem de satélite do <i>Google Maps</i>	180
Figura 115 - <i>Waveform 1</i> - Frente/Passado.....	181
Figura 116 - <i>Waveform 1</i> – Trás/Futuro	181
Figura 117 - Captação de som na Estação de Comboios da Covilhã.....	182
Figura 118 - Imagem de satélite do <i>Google Maps</i>	183
Figura 119 - <i>Waveform 2</i> - Frente/Passado	183
Figura 120 - <i>Waveform 2</i> – Trás/Futuro	184
Figura 121 - Captação de som junto à Universidade da Beira Interior	184
Figura 122 - Imagem de satélite do <i>Google Maps</i>	185

Figura 123 - <i>Waveform 3</i> - Frente/Passado.....	186
Figura 124 - <i>Waveform 3</i> – Trás/Futuro	186
Figura 125 - Captação de som junto à Fonte das Três Bicas	187
Figura 126 - Imagem de satélite do <i>Google Maps</i>	188
Figura 127 - <i>Waveform 4</i> - Frente/Passado.....	188
Figura 128 - <i>Waveform 4</i> – Trás/Futuro.....	189
Figura 129 - Captação de som junto à Capela de Santa Cruz.....	189
Figura 130 - Captação de som junto à Capela de Santa Cruz.....	190
Figura 131 - Esboço 1 de Pedro Cordeiro.....	190
Figura 132 - Esboço 2 de Pedro Cordeiro.....	191
Figura 133 - Esboço 3 de Pedro Cordeiro.....	192
Figura 134 - Esboço 4 de Pedro Cordeiro.....	193
Figura 135 - Esboço 5 de Pedro Cordeiro	194
Figura 136 - Desenho Final de Pedro Cordeiro	194
Figura 137 -Fotograma do filme <i>A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores</i>	195
Figura 138 - Desenho correspondente	195
Figura 139 - Fotograma do filme <i>A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores</i>	196
Figura 140 - Desenho correspondente	196
Figura 141 - Fotograma do filme <i>A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores</i>	197
Figura 142 - Desenho correspondente	197
Figura 143 - Fotograma do filme <i>A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores</i>	198

Figura 144 - Desenho correspondente	198
Figura 145 - Edição de imagem no <i>Adobe Premiere 2018</i>	200
Figura 146 - Janela de trabalho do <i>Logic Pro X</i>	201
Figura 147 - Efeito Binaural Pan do <i>Logic Pro X</i>	202
Figura 148 - Limitador do <i>Logic Pro X</i>	203
Figura 149 - Equalizador do <i>Logic Pro X</i>	203
Figura 150 - <i>RX 7 De-Click</i> da <i>Izotope</i> no <i>Logic Pro X</i>	204
Figura 151 - Área de trabalho do Cinema 4D.....	205
Figura 152 - <i>Render 1</i> - Cinema 4D	206
Figura 153 - <i>Render 2</i> - Cinema 4D.....	207
Figura 154 - <i>Render 3</i> - Cinema 4D.....	207
Figura 155 - <i>Render 4</i> - Cinema 4D.....	208
Figura 156 - <i>Render Final</i> - Cinema 4D	208
Figura 157 - Área de trabalho do <i>3D Vista Tour</i>	209
Figura 158 - Área de trabalho do <i>3D Vista Tour</i>	209
Figura 159 - Área de trabalho do <i>3D Vista Tour</i>	210
Figura 160 - Pré-visualização do projeto no <i>browser</i> da Internet	211
Figura 161 - Pré-visualização do projeto no <i>browser</i> da Internet.....	212
Figura 162 - Pré-visualização do projeto no <i>browser</i> da Internet	213
Figura 163 - Pré-visualização do projeto no <i>browser</i> da Internet	214
Figura 164 - Janela do servidor <i>amen.pt</i>	215

Figura 165 - Janela do <i>FileZilla</i>	216
Figura 166 - Cartaz <i>Entre Tempos</i>	217
Figura 167 - Divulgação do evento no <i>Facebook</i>	218
Figura 168 - Publicação sobre o evento no <i>Instagram</i>	218
Figura 169 - Gráfico com os resultados do questionário	220
Figura 170 - Gráfico com os resultados do questionário.....	220
Figura 171 - Gráfico com os resultados do questionário	221
Figura 172 - Gráfico com os resultados do questionário.....	222
Figura 173 - Gráfico com os resultados do questionário.....	222
Figura 174 - Gráfico com os resultados do questionário.....	223

“I remember loving sound before I
ever took a music lesson”.

(CAGE, 1973: 114)

Introdução

Este projeto de investigação teórico-prática foi concretizado ao longo do meu percurso no doutoramento em Media-Artes da Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior, na Covilhã. O texto apresentado incide sob o processo de investigação baseado na prática artística levado a cabo ao longo do ciclo de estudos e as próximas páginas servirão como base teórica para justificar, legitimar e possibilitar a materialização de duas obras artísticas que serviram, simultaneamente, como ponto de partida e como síntese de possíveis respostas aos questionamentos que foram sendo colocados ao longo do processo.

A redação deste documento foi iniciada em setembro de 2017, quando começou esta etapa do meu percurso académico. Uma das razões que motivou o meu ingresso neste ciclo de estudos foi precisamente a possibilidade de conjugar num único projeto de investigação uma dimensão teórica com a componente prática, algo que considerava fundamental para poder refletir sobre algumas questões e hipóteses com que tenho convivido desde que iniciei a minha atividade docente nos cursos de cinema da Universidade de Beira Interior.

A etapa doutoral foi uma realidade algumas vezes adiada porque não me motivava investir recursos, pessoais e financeiros, num projeto exclusivamente teórico. Estava decidido que haveria de desenvolver uma investigação baseada na prática artística, partindo de algumas possibilidades de abordagem em relação ao tipo de obras que pretendia desenvolver e de algumas referências claras de autores e artistas que poderiam ser uma fonte de inspiração e de fundamentação teórica. Nesse sentido, devido à multiplicidade de abordagens e propostas típicas de um mundo cada vez mais global e diverso, fui delineando criteriosamente o meu campo de investigação.

Ao longo do meu percurso profissional e a partir da experiência acumulada em mais de uma década na área do cinema e do audiovisual, particularmente na captação e pós-produção de som, fui desenvolvendo um enorme interesse por questionar e refletir sobre práticas e processos que fui adquirindo empiricamente, integrado em equipas com uma formação académica e um perfil mais técnico. À medida que fui adquirindo conhecimentos técnicos que me permitiam desenvolver mecanismos de atuação na

indústria profissional, comecei a cultivar o desejo de materializar conceitos e experiências sonoras que poderiam ser pertinentes e enriquecedoras partindo do princípio que poderiam estimular alguma discussão e a produção de historiografia nesta área de estudos que, em áreas particulares como o Som para cinema, é extremamente desvalorizada. No seguimento desta constatação e a par com a minha investigação na área do Som para cinema, que venho desenvolvendo há alguns anos devido à minha atividade profissional complementar enquanto docente dessa área de estudos, comecei por tentar interligar a minha experiência prática com as questões teóricas colocadas por alguns autores e artistas sonoros.

As minhas atividades enquanto professor assistente convidado na Universidade da Beira Interior abrangem os cursos de Cinema (licenciatura e mestrado) e Design Multimédia (mestrado). Devido à minha formação científica e ao meu percurso profissional, as unidades curriculares lecionadas são, maioritariamente, da área do Som para cinema e outras de âmbito projetual.

Na licenciatura em Cinema desempenho funções docentes nas unidades curriculares Laboratório de Som, Laboratório de Cinema II, Projeto de Cinema I, Projeto de Cinema II e Projeto Final. A unidade curricular Laboratório de Som é lecionada no 1º ano do curso de cinema, no 2º semestre, e incide sobre aspetos técnicos relacionados com a captação de som, nomeadamente, a importância da acústica e dos fenómenos psicoacústicos, equipamento de captação e de reprodução e exercícios práticos de captação de som direto baseados em técnicas mono e estéreo.

A unidade curricular Laboratório de Cinema II é lecionada no 2º ano da licenciatura em cinema, no 1º semestre, e é dividida em três módulos distintos: som, imagem e montagem. Sou responsável pela área de som e, sendo um módulo opcional, o número de alunos é mais reduzido e o programa tem uma lógica de continuidade em relação à unidade curricular do 1º ano. Neste enquadramento, para além da importância fundamental de todos os aspetos técnicos relacionados com a captação de som para cinema e com a pós-produção (edição de som, desenho de som, dobragens, mistura e masterização), tenho como principal objetivo estimular os alunos para a importância de uma Escuta atenta e para as potencialidades que o Som representa na construção cinematográfica. Confesso que a componente prática é interiorizada muito mais

rapidamente pelos alunos do que a valorização efetiva do Som enquanto parte fundamental de uma obra fílmica, e que esta constatação me encoraja e incentiva a continuar o meu trabalho de investigação nesta área, pelo facto de constatar que ainda há muito trabalho a desenvolver no sentido de dignificar o papel da banda som de um filme. Tratando-se de uma disciplina opcional, é sempre gratificante e verdadeiramente estimulante reunir um grupo de alunos com especial interesse na área do Som para cinema e promover discussão em torno de opções técnicas e estéticas.

As unidades curriculares Projeto de Cinema I, Projeto de Cinema II e Projeto Final são, tal como o nome indica, disciplinas de âmbito laboratorial e assentes numa metodologia baseada na prática artística. A minha participação nestas disciplinas envolve um acompanhamento, em formato tutorial, dos projetos, principalmente da área do som, mediado pelas necessidades individuais de cada projeto, recorrendo a exemplos de trabalho em contexto profissional, mas acima de tudo, estimulando os alunos para uma construção sonora criativa e estimulante para o espectador. Como tal, o Projeto de Cinema I serve como primeira experiência de trabalho no contexto de uma produção cinematográfica com cargos avaliados individualmente. É interessante verificar como os alunos colocam em prática todos os ensinamentos prévios e constatar que, em algumas situações, o confronto com o processo prático de produção de uma obra cinematográfica pode alterar, significativamente, as áreas de interesse prévio.

A unidade curricular Projeto de Cinema II representa uma oportunidade para os alunos repensarem decisões e opções tomadas anteriormente e, adicionalmente, servir como uma antecâmara do projeto final de conclusão da licenciatura. Como é compreensível é um momento pedagógico extremamente importante por vários motivos, mas principalmente pelo facto de poder representar um momento decisivo para o aluno decidir trabalhar na área do som, no final do ciclo de estudos, ou optar por outra área. Estando consciente das implicações que este tipo de escolhas poderão ter no percurso académico e pessoal dos alunos é extremamente importante que estes definam o perfil que pretendem explorar no futuro: se o da dimensão técnica, baseada em cargos indispensáveis para a realização da captação de som, da mistura e masterização de som, ou então assumir um perfil mais direcionado para as potencialidades do som e outros processos criativos relacionados com o trabalho de um diretor de som, de um artista de *foley* ou de um *designer* de som. Apesar de ambos os perfis serem muito importantes

para uma sonorização competente e criativa de um filme, é fundamental distinguir os interesses e motivações dos alunos de modo a poder realizar um acompanhamento mais personalizado.

Tal como o nome indica, a unidade curricular Projeto Final representa o final de um ciclo e o encerramento de todo o processo pedagógico. A partir da realização de uma curta-metragem com uma equipa de produção cinematográfica completa, é neste momento que os alunos colocam em prática tudo o que foram apreendendo ao longo do ciclo de estudos. É também o momento em que é fundamental comprovar que a qualidade da captação e da pós-produção é essencial e só pode ser obtida respeitando os mais altos padrões de qualidade e possuindo um conhecimento aprofundado do material necessário para cada circunstância. Contudo, todo este exercício terá que ser acompanhado, sempre, por um trabalho de conceção que vá muito além da captação de som direto e que apresente soluções sonoras criativas e inovadoras.

No mestrado em Cinema sou um dos docentes afetos à unidade curricular Oficina de Cinema, que visa capacitar alunos de outras áreas de estudos com afinidade ao cinema, mas que não possuem experiência técnica adequada. Nesse sentido, trata-se de uma disciplina introdutória à produção cinematográfica e um primeiro contacto com o material de captação de som direto para cinema.

No mestrado em Design Multimédia, tenho lecionado a unidade curricular Laboratório de Design de Som. Tal como o nome indica, trata-se de uma unidade curricular assente na manipulação e utilização criativa do Som. A partir de exercícios relacionados com a criação de ambientes sonoros inovadores, narrativas sonoras e, para terminar, de uma instalação sonora, os alunos são estimulados a pensar nas potencialidades do Som não apenas no campo cinematográfico, mas no âmbito das interfaces, do *design* e da arte sonora. Sendo uma disciplina relativamente distinta daquelas que leciono nos cursos de cinema, reconheço que é extremamente interessante trabalhar com alunos de outras áreas científicas com motivações e métodos de trabalho relativamente distintos.

Considerarei necessário reunir esta descrição sumária da minha atividade docente pelo facto de poder explicar e justificar algumas questões apresentadas ao longo deste

documento e que surgiram, precisamente, no contexto de sala de aula e em projetos desenvolvidos com os alunos.

Foi a partir destas premissas da minha atividade profissional que comecei a definir este projeto de investigação, que intitulei “Escutar as paisagens: experiências sensoriais subjetivas e ressignificadas”. Tal como o título indica, há desde logo algumas palavras chave que devem ser identificadas e devidamente valorizadas:

- Escuta – baseada na significação da Escuta proposta por Pierre Schaeffer (1966) e Michel Chion (2011).

- Paisagem – Apesar da multiplicidade de possibilidades para a apresentação do termo, neste contexto interessa-me particularmente a conceção de paisagem aplicada ao cinema e, mais concretamente, o conceito de Paisagem Sonora proposto por Murray Schafer (1997) [1977].

- Experiência – enquanto rito mediado pelo dispositivo tecnológico nas sociedades industrializadas que reorganiza a noção de experiência “na era da comunicabilidade em declínio”, seguindo a proposta de Miriam Hansen (1987).

- Sensorial – porque todas as experiências levadas a cabo propõem estímulos relativos a sentidos e sensações, replicando Steve Shaviro (1993), na sua sugestão do cinema como ativador dos sentidos, e Laura Marks (2000), na proposta de “re-hierarquização” dos sentidos.

- Subjetiva – por se tratarem, sempre, de experiências pessoais e intransmissíveis, partindo da proposta de “obra aberta” de Umberto Eco (1991) [1962].

- Ressignificada – termo essencial, aqui entendido sobretudo no contexto de recriação do quotidiano proposto por Marcel Duchamp (1986) [1957].

A partir da análise do título deste texto é possível vislumbrar alguns autores e conceitos envolvidos no processo proposto, mas importa sublinhar o contributo essencial de outros que, não sendo tão evidentes, serão essenciais para compreender os pressupostos e o

enquadramento das obras concebidas e dos mecanismos envolvidos no processo de conceção.

Decidi estruturar o texto em capítulos distintos que pudessem delimitar as subjetividades e especificidades de cada um dos termos essenciais para a construção da minha investigação e decidi iniciar este processo a partir do conceito de “Paisagem Sonora”.

De acordo com Murray Schafer (1997: 23), “a paisagem sonora é qualquer campo de estudo acústico. Podemos referir-nos a uma composição musical, a um programa de rádio ou mesmo a um ambiente acústico como paisagens sonoras”. Apesar da controvérsia de alguns autores que, ao longo dos últimos anos, foram questionando e ressignificando o termo proposto pelo investigador Canadano, no meu caso particular entendo que a conceção proposta pelo autor continuar a ser adequada para a representação das obras que irei desenvolver, particularmente pelo facto de ambas possuírem uma camada sonora que se encaixará na definição do autor, apesar de concordar com a possibilidade de, em algumas situações, esta poder ser demasiado vaga. Como tal, a utilização deste termo está condicionada pela reinterpretação a partir do conceito de Território, mais concretamente da junção entre território e meio sonoro proposto a partir da interpretação do livro *Condição da escuta: mídias e territórios sonoros*, do artista e investigador brasileiro Giuliano Obici (2008).

Esta ideia de delimitação será extremamente importante na construção teórica de ambas as obras concebidas no âmbito deste projeto, nomeadamente a partir da conceção de “Território Sonoro” proposta e da análise de alguns textos de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997). Esta questão colocar-se-á não apenas na circuncisão de um campo sonoro proposto pelas obras artísticas onde os elementos se mantêm em constante mutação enquanto se refletem pelo espaço, mas será também fulcral para delimitar fisicamente o local de criação enquanto fonte sonora independente, mas simultaneamente, enquanto ação delimitadora que separa a projeção da obra artística das atividades que continuam a decorrer no exterior do espaço de intervenção.

Por último, mas igualmente essencial, refletirei em torno da questão da Escuta. Neste campo particular não me refiro, evidentemente, ao processo biológico de escuta,

particularmente os mecanismos fisiológicos e os órgãos envolvidos nesse processo e no modo como o cérebro processa a informação auditiva, mas antes às influências, mediadores de atenção, e por fim, de que maneira a relação entre a visão e a audição será fundamental para analisar as questões referidas.

Nesse sentido, percebi que trabalhar a noção de Escuta a partir dos resultados propostos no campo dos estudos cinematográficos seria a melhor opção para a minha investigação por vários motivos: em primeiro lugar pelo facto de ambas as obras artísticas propostas possuírem uma dimensão visual que assenta no conceito de projeção cinematográfica, seja nas proporções da projeção, seja na relação que, por vezes, estabelece com o espectador. Em segundo lugar, o conceito de Escuta proposto por Pierre Schaeffer (DONATO, 2016:32) é extremamente útil e servirá como uma base inicial, mas creio que os conceitos de *Escuta Causal*, *Escuta Semântica* e *Escuta Reduzida* propostos por Michel Chion (CHION, 2008) no processo de análise cinematográfica serão essenciais para analisar este processo de prática artística. O primeiro capítulo “Paisagem, Território e Escuta” incidirá sobre a investigação dos autores referidos e serão enumerados todos os termos e conceitos essenciais para a concretização desta investigação.

No capítulo seguinte, intitulado “Propostas de Escuta no cinema português”, irei analisar várias obras produzidas desde a década de 60 até à atualidade e que constituem exemplos e referências indispensáveis para a concretização das obras artísticas propostas. Seja pelo trabalho de *design* de som, seja pelas técnicas de captação e paisagens visuais retratadas nos filmes, todas estas obras serão relevantes para a conceção teórica das instalações sonoras propostas neste texto. Estes estudos foram sendo desenvolvidos em simultâneo com o ciclo de estudos, a propósito da participação em vários congressos internacionais, de publicações em atas ou em livros internacionais dedicados a estas questões. Sendo uma parte integrante do meu trabalho nos últimos anos, é fundamental colocar nesta tese os principais resultados desta investigação.

O capítulo seguinte incide sobre o campo da “Arte Sonora”, e servirá, principalmente, para reunir e identificar o trabalho de vários artistas que contribuíram para o meu processo de criação artística. A partir de alguns exemplos do trabalho desses autores e da enumeração de algumas obras em concreto, pretendo elucidar o leitor para alguns dos intervenientes no meu processo criativo.

Com a finalização do estado da arte, da definição do campo de estudos e das referências que considerarei fundamentais para a conceção teórica deste trabalho, o capítulo seguinte é dedicado a uma descrição minuciosa, em formato de relatório (teórico-prático), correspondente às obras artísticas concretizadas durante este projeto de investigação.

O primeiro subcapítulo incide sobre o projeto prático *Retro Instalação* e reúne todos os elementos patentes na conceção teórica que está na génese desta investigação e os procedimentos e técnicas utilizados. Resumidamente, este projeto é uma transcrição formal do título desta tese, uma vez que coloca perante o ouvinte uma paisagem que pode ser manipulada com recurso a um *tablet* e a uma lista de sons que este pode selecionar e reproduzir mediante um conjunto de regras. Uma vez que o ouvinte poderá observar o seu reflexo num espelho colocado frontalmente, a partir deste mecanismo ilusório, cria-se a ilusão de que ele próprio faz parte integrante da paisagem que tem projetada nas suas costas.

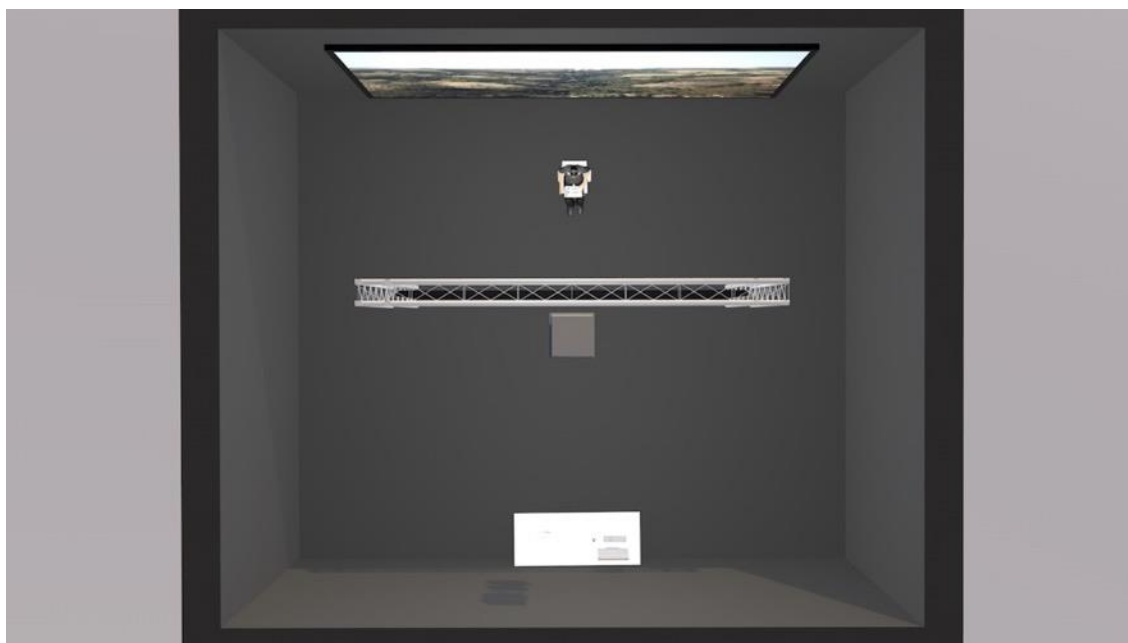


Figura 1 – Maquete em 3D do projeto *Retro Instalação*

O subcapítulo seguinte tem o título *Entre Tempos* e, tal como o anterior, reúne toda a informação pertinente relativa a este projeto. Com o objetivo de reforçar os resultados esperados na primeira abordagem prática e servir como ponto final para esta reflexão, esta criação explora o facto de o Som servir para contextualizar, a partir do presente, imagens do passado e do futuro. A partir de uma abordagem com técnicas diversificadas que conjugam fotogramas de um filme realizado em 1921 sobre a cidade da Covilhã, com sons da atualidade e com desenhos criados com o intuito de projetar o futuro, numa sala vazia, o passado é projetado num dos extremos, o futuro no outro e a perceção sonora do espaço estabelece o Território Sonoro sugerido pelo presente.

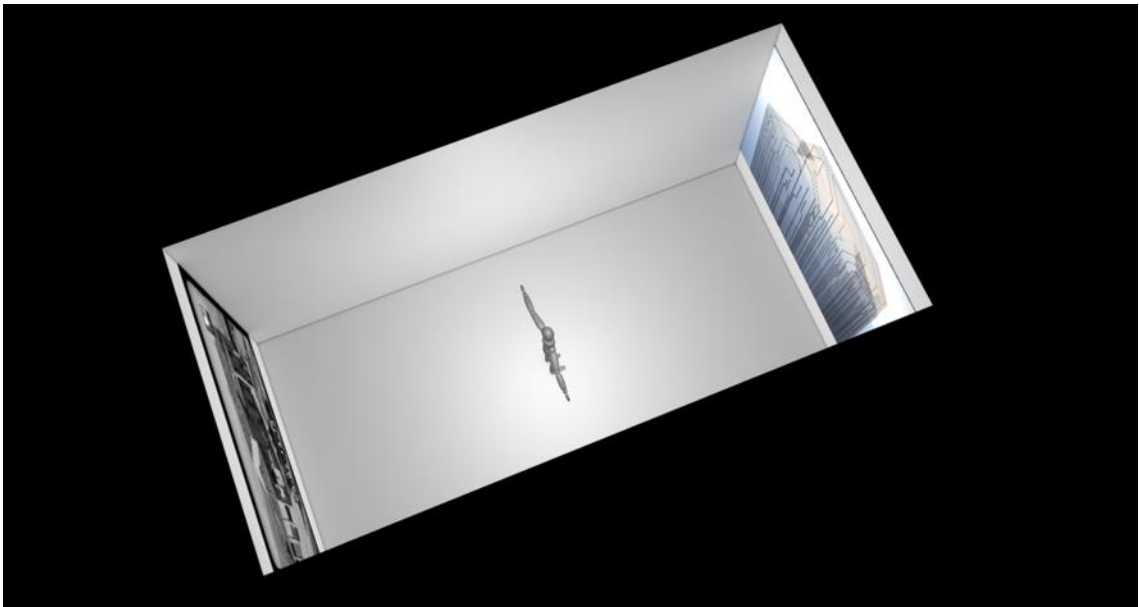


Figura 2 - Maquete em 3D do projeto *Entre Tempos*

Por fim, o capítulo “Conclusões” reúne os resultados obtidos a partir da prática artística levada a cabo e sintetiza as deduções essenciais deste projeto de investigação.

Para finalizar esta nota introdutória, importa referir que “fruidor” será o termo utilizado para fazer alusão ao público participante nas obras artísticas, intervenientes fundamentais para a perceção e levantamento dos resultados de todo este processo de experimentação. É importante salientar que não sendo uma palavra dicionarizada, justifico esta seleção com a definição de “fruir” descrita no dicionário “desfrutar, gozar

(...) desfrutar prazenteiramente (algo ou de algo)” (VILLAR *et al*, 2011), mas acima de tudo, por se tratar de um neologismo criado por Umberto Eco e que se encontra muito próximo da definição empregue pelo autor na seguinte citação:

“As poéticas contemporâneas, ao propor estruturas artísticas que exigem do fruidor um empenho autónomo especial, frequentemente uma reconstrução, sempre variável, do material proposto, refletem uma tendência geral da nossa cultura em direção àqueles processos em que, ao invés de uma sequência unívoca e necessária de eventos, se estabelece como que um campo de probabilidades, uma “ambiguidade” de situação, capaz de estimular escolhas operativas ou interpretativas sempre diferentes.” (ECO, 1991 [1962])

Importa também referir que ao longo deste texto serão utilizados vários elementos de suporte como maquetes, fotografias, fotogramas e outros recursos multimédia devidamente identificados.

A presente tese está escrita de acordo com o Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

Capítulo 1 - Paisagem, Território e Escuta

1.1. Paisagens Sonoras

Partimos da palavra “Paisagem” e da multiplicidade de aplicações e ligeiras distinções que o termo acarreta dependendo do campo onde é aplicada, e que pode ir de áreas tão distintas e simultaneamente tão próximas como a arquitetura, a geografia, o urbanismo e, particularmente, aquelas que me interessam no âmbito desta investigação, no cinema e no campo sonoro.

No caso concreto do cinema, para Martin Lefebvre:

“Quando contemplo um fragmento de um filme, paro de seguir a história por um momento, mesmo que a narrativa não desapareça completamente da minha consciência - posso acrescentar que é precisamente porque a narrativa não desaparece da minha consciência que posso facilmente lembrá-la de novo. A interrupção da narrativa pela contemplação tem o efeito de isolar o objeto para um olhar atento, de libertá-lo momentaneamente da sua função narrativa. Dito de forma diferente, a contemplação do espetáculo cinematográfico depende de uma contemplação “autonomizante”. É essa contemplação que permite a noção de paisagem cinematográfica no filme de ficção narrativa (e documentário baseado em eventos); torna possível a transição do cenário para a paisagem.”¹ (LEFEBVRE, 2006: 29).

Geralmente, quando se contempla a “paisagem cinematográfica” de uma montanha esquece-se o motivo da subida. Nesse momento há uma suspensão da narrativa, enquanto o observador foca o olhar na imensidão do monte. Contudo, nesse ato de olhar, importa também ter em conta a subjetividade do espectador, as suas memórias e vivências. O modo como observa e compreende a montanha é singular e pessoal, é tendencialmente intransmissível.

“a paisagem é, desde a sua génese, um conceito subjetivo e visual, e, por depender do olhar de quem a retrata e de quem a contempla – ou vice-versa – permite interpretações multidisciplinares

¹ Tradução do texto original: “(...) When I contemplate a piece of film, I stop following the story for a moment, even if the narrative does not completely disappear from my consciousness – to which I may add that is precisely because the narrative does not disappear from my consciousness that I can easily pick it up again. The interruption of the narrative by contemplation has the effect of isolating the object of the gaze, of momentarily freeing it from its narrative function. Said differently, the contemplation of filmic spectacle depends on an “autonomising” gaze. It is this gaze which enables the notion of filmic landscape in narrative fiction (and event- based documentary) film; it makes possible the transition from setting to landscape.”

daquele espaço/lugar, daquela representação de espaço/lugar. Tudo isto leva a que a paisagem se defina pela sua transdisciplinaridade.” (ROSÁRIO & ÁLVAREZ, 2017: 57).

Esta transdisciplinaridade referida é fundamental para se entender este ato de observação, prorrogado pelo sujeito em relação à paisagem, mas também, não menos importante, pelos estímulos recebidos.

Contudo, há outros “olhares” que são frequentemente esquecidos, mas que são fundamentais para a criação de determinada paisagem, nomeadamente o trabalho da equipa de som, coordenada pelo seu diretor que, eventualmente, poderá ter a seu cargo mais alguns pares de ouvidos dos assistentes. É frequente associar a experiência de uma paisagem apenas ao seu aspeto visual, à camada mais recorrentemente analisada na história da arte. Mesmo que as condições de contacto sejam más, o espectador faz um esforço para conseguir vislumbrar, pelo menos, os recortes da paisagem. Contudo, geralmente, enquanto se esforça para ver, esquece-se que continua a ouvir. Na experiência cinematográfica, os sons projetam-se a partir do sistema de reprodução da sala e propagam-se rapidamente.

Importa então, antes demais, considerar esta dimensão sonora da paisagem, não a reduzindo a um simples complemento da imagem, mas considerá-la como uma variação autónoma e extremamente dependente de uma audição subjetiva.

Nesse sentido, será fundamental, refletir um pouco acerca do conceito de *Soundscape*, um neologismo criado por Raymond Murray Schafer (compositor, investigador e escritor canadiano), que tem sido consensualmente traduzido nos países latinos, como “Paisagem Sonora”. No seu livro *A Afinação do Mundo*, publicado em 1977, o autor formula um relevante raciocínio para caracterizar a ideia de ambiente sonoro:

“O ambiente sonoro. Tecnicamente, qualquer porção do ambiente sonoro vista como um campo de estudos. O termo pode referir-se a ambientes reais ou a construções abstratas, como composições musicais e montagens de fitas, em particular quando consideradas como um ambiente.” (SCHAFER, 1997 [1977]: 366)

Em primeiro lugar, devemos considerar que se poderá entender enquanto Paisagem Sonora qualquer ambiente sonoro, independentemente do facto de se tratar de uma situação real, onde subsistem várias fontes sonoras do quotidiano; ou registos gravados e manipulados que serão posteriormente reproduzidos a partir de sistemas de som mais ou menos complexos (SCHAFER, 1997: 23). Esta questão, da captação e posterior

reprodutibilidade, fora de tempo e fora do espaço de registo (geograficamente) é, antes demais, uma ideia essencial do jogo de ilusão. Quando se ouve um Som no seu contexto, com todas as fontes sonoras em perspectiva ou com uma sugestão muito forte do local onde se poderão encontrar, opera-se uma observação da paisagem absolutamente distinta daquela que se pode observar após o processo de criação artística.

Esse processo ocorre, antes de mais, devido à quantidade de olhares e ouvidos que foram referidos anteriormente, e que estarão envolvidos no processo de conceção de determinada obra. Mas acontece também devido a limitações técnicas, defeitos da sala de exibição, condições meteorológicas no momento da captação, e outros inúmeros incidentes que poderão afetar a nossa perceção. É natural que um processo tão transdisciplinar comporte interpretações igualmente complexas.

É a partir desta ideia, que combina o processo de seleção sonora com o processo de interpretação realizado pelo ouvinte, que pretendo guiar as obras artísticas desenvolvidos ao longo deste projeto de investigação. A partir dos sons que compõem essas obras e da manipulação sonora dessas paisagens, pretendo comprovar que existe, sempre, uma ressignificação total da paisagem a partir da experiência do ser humano.

Começando na fase de registo sonoro, e partindo de algumas premissas técnicas básicas, há detalhes fundamentais que justificam determinada técnica de captação de acordo com a perceção pretendida. Num sistema de captação em estéreo são utilizados dois microfones com cápsulas específicas dispostos de acordo com uma das técnicas fundamentadas pelos estudos acústicos realizados até à atualidade e que têm, como principal propósito, garantir uma captação de som com qualidade e que salvaguarde os princípios mais elementares da reprodução e captação de som.

Para além disso, e não menos importante, usamos esta técnica com o objetivo de simular a perceção sonora do ser humano a partir dos seus dois ouvidos e da correspondente descodificação da informação das vibrações sonoras que chegam até eles e que, para além da categorização dos sons imersos na paisagem permite, também, que os possamos localizar num palco sonoro imaginário onde poderemos identificar com precisão os sons que se encontram à nossa esquerda e à nossa direita (HUBER & RUNSTEIN, 2010: 142).

No entanto, esta abordagem técnica não se resume simplesmente a uma captação de Som consistente e rigorosa do ponto de vista acústico, mas antes de mais, preocupa-se com o seu propósito final: provocar sensações distintas aos ouvintes. Seja na mistura da banda sonora de um filme ou de um álbum da história da música, as preocupações dos engenheiros de som não se resumem a critérios técnicos. Independentemente da técnica utilizada, da qualidade dos microfones e do sistema de pré-amplificação e digitalização, importa considerar que, em momento algum, se poderá simular com precisão uma experiência auditiva idêntica entre os sons que ouvimos num ambiente real ou aqueles que ouvimos num ambiente simulado, e que foram registados e posteriormente reproduzidos:

“Diferentemente dos olhos que direcionam a visão ao espaço frontal, os ouvidos captam os sons de forma onidirecional. Se substituirmos nossos ouvidos por um microfone, este captará indiscriminadamente os sons no espaço, sem o crivo subjetivo da atenção, e teremos “ao alto-falante final um produto que não foi selecionado como haviam feito nossos ouvidos diretamente em sua escuta ativa”. (OBICI, 2008: 33)

Tal acontece por vários motivos, mas principalmente pelo facto de todo o material de captação e reprodução possuir os seus limites físicos que configuram respostas distintas e peculiares que, de um modo geral, constituem sempre colorações da realidade. Nesse sentido, importa salientar que ambas as obras artísticas planeadas e concretizadas no âmbito deste projeto partem de registos sonoros captados previamente ao momento da experiência, reforçando a ideia de ressignificação da realidade e de um determinado espaço, que poderá ir de um tamanho territorial reduzido no patamar mínimo até a uma escala global no patamar máximo. Nesse sentido, Schafer refere:

“A paisagem sonora mundial é uma composição indeterminada, (...) ou seremos nós, os seus compositores e executantes, encarregados de dar-lhe forma e beleza?” (SCHAFER, 1997: 19)

A partir desta citação iminente poética, Schafer parece querer afirmar que dependerá do ser humano, enquanto maestro e simultaneamente “músico”, trabalhar a Paisagem Sonora mundial e assim dar-lhe “forma e beleza”. É consensual que o ser humano exerce um poder abismal no modo como se relaciona com a natureza. A partir da sua capacidade de se movimentar no espaço, das atividades diárias e da manipulação de fontes sonoras dentro e fora de casa, estará natural e literalmente nas suas mãos manipular a reprodução de vários sons do nosso quotidiano.

Partindo de exemplos tão simples, como manter-se em silêncio quando poderia estar a comunicar, o ser humano pode produzir transformações abismais na Paisagem Sonora, nomeadamente através da manipulação da sua energia acústica, ou seja, identificar concretamente os sons que compõem determinada Paisagem Sonora e definir estratégias concretas para o equilíbrio desses sons.

“Os silêncios falam; o menor ruído, uma folha de papel amassado, a batida de uma porta, e nossos ouvidos parecem escutar pela primeira vez. Sim, as coisas agora têm uma linguagem, como a própria semelhança das palavras o diz: imagem que é a linguagem para o olho e ruído (sonoplastia), que é linguagem para o ouvido.” (SCHAEFFER, BRUNET & PALOMBINI, 2010: 69)

Mas se essa tarefa de “equalização da energia acústica” se poderá configurar problemática e complexa no contexto do nosso quotidiano, uma vez que não controlamos a reprodução de inúmeros sons presentes no nosso meio, como seria essa experiência caso nos fosse dada a possibilidade de, interactivamente, poder seleccionar, isolar e adicionar várias camadas de Som a uma determinada paisagem?

É precisamente essa ideia, de construção baseada na subjetividade e na capacidade de simular uma Paisagem Sonora abstrata, mas que mesmo assim se materializa numa presença física palpável, que se desenham os dois projetos artísticos desenvolvidos. Ou seja, apesar dos sons serem recolhidos em determinado local, a partir das possibilidades propostas pela interação e dos dispositivos analógicos de reprodução, que poderão ser materializados por um simples par de auscultadores, voltarão a encontrar, em última análise, um novo meio de propagação e de materialização sonora composta por várias camadas de sons. Não é, portanto, de estranhar que, no meio desta paleta de sons, encontremos os “ruídos (...) os sons que pretendemos ignorar” (SCHAFER, 1997: 18), ou seja, todos os sons que fazem parte da Paisagem Sonora que escutamos e que não desejaríamos ouvir.

Mas essa tarefa pode ser muito mais complexa do que aquilo que pode parecer num primeiro contacto, uma vez que somos constantemente abordados por novas texturas sonoras que não existiam no passado e que predominam no presente. É também neste sentido, de uma consciencialização dos “ruídos” e da possibilidade de os atenuar ou até anular, que se justifica, novamente, a possibilidade de entregar ao fruitor a total manipulação dos sons que compõem o seu universo sonoro. Como referimos anteriormente, sendo impossível um exercício pleno deste conceito em condições

normais, poderá ser a partir da Arte, concretamente da Arte Sonora, que este tipo de experiências poderá encontrar uma possibilidade concreta que nos permita refletir e experienciar uma nova significação.

É nesse sentido, de uma inclusão facilitada no sentido oposto (da exclusão), que poderemos falar de “poluição sonora” como algo que “ocorre quando o homem não ouve cuidadosamente” (SCHAFER, 1997: 18), e que neste contexto de criação artística poderá, acima de tudo, alertar o ouvinte para a importância de uma atitude de Escuta mais atenta.

A propósito das considerações de Schafer, é importa refletir sobre o motivo que poderá dificultar a audição proposta. Neste sentido, poderá ser útil analisar a interpretação de Giuliano Obici (2008) sobre a distinção entre ruído e o silêncio proposta por José Wisnik:

“Ruído e silêncio não são concepções fáceis de ser definidas, pois se constituem socialmente mudando conforme o entendimento que temos do mundo. Não são categorias abstratas da música, vivem em estado de mudança constante.” (José Wisnik *apud* OBICI, 2008: 45)

Nesta última citação fica claro que, no âmbito das experiências sensoriais propostas, será relevante ter em conta a origem dos fruidores, uma vez que a sua herança acústica e a percepção que têm do silêncio (a percepção de silêncio enquanto habitante de um espaço rural será diferente da percepção de silêncio de um cidadão residente numa grande metrópole) constituem limitações e variações importantes a ter em conta na experimentação sonora proposta.

Esta dificuldade em definir o ruído e o silêncio é um dos problemas que se pretende colocar em evidência nos projetos apresentados nesta tese. Como se verifica, a concepção de silêncio está intimamente ligada com a Escuta Subjetiva e é um fator determinante a ter em conta na análise aos intervenientes dos projetos. Esta dificuldade poderá legitimar o facto de que “formular uma impressão exata de uma Paisagem Sonora é mais difícil do que a de uma paisagem visual” (SCHAFER, 1997: 23), particularmente pelo facto de que na apreciação visual de uma paisagem que se encontra no nosso campo de visão poderemos, facilmente, fazer uma descrição sumária dos elementos visuais que a compõem. No caso do Som é uma experiência bastante diferente.

Em primeiro lugar, devido às características sonoras da paisagem (mais ou menos sons) e à forma como o nosso ouvido foi trabalhado, as pessoas podem prestar mais atenção a um detalhe do que a outro. Para além disso, há sons que necessitam de uma descrição muito mais complexa e precisa do que a maioria dos elementos visuais. A somar a todos esses detalhes importa ainda referir que, dependendo da forma como vemos a paisagem, esta perceção pode ser ainda mais conturbada.

O mesmo acontece com a captação de som de uma paisagem. Dependendo da motivação, do tipo de microfones utilizado ou dos respetivos padrões polares², poderemos adulterar a perceção de determinada paisagem, dando mais relevo a determinados elementos.

“podemos dizer que o microfone também exerce aspectos do foco subjetivo, não irá transcrever a realidade sonora sem deixar suas marcas, pois dependendo do posicionamento na gravação, sua proximidade da fonte sonora, o tipo de microfone, valorizará certas características do objeto sonoro.” (OBICI, 2008: 34)

Contudo, há um tipo de sons que dificilmente é ignorado, devido às características únicas que o definem enquanto Som fundamental: os sons que “não precisam ser ouvidos conscientemente; eles são entreouvidos mas não podem ser examinados, já que se tornam hábitos auditivos, a despeito deles mesmos”, que em conjunto com outro tipo de “sons criados por sua geografia e clima: água, vento, planícies, pássaros, insetos e animais” (SCHAFER, 1997: 26), se configuram como elementos habituais de uma Paisagem, que se poderão definir como “marcas sonoras”, quando “se refere a um som da comunidade que seja único ou que possua determinadas qualidades que o tornem especialmente significativo ou notado pelo povo daquele lugar.” (SCHAFER, 1997: 27).

Estas marcas sonoras são extremamente relevantes pois poderão provocar familiaridade quando reproduzidas no seio da comunidade de onde são originárias (por exemplo, Fado ouvido por um habitante de Lisboa ou de Coimbra) ou enorme estranheza quando são deslocadas do seu território de origem ou sem qualquer tipo de contextualização (por

² “Além de microfones poderem ser classificados segundo seus elementos geradores, eles também podem ser identificados por suas propriedades direcionais, isto é, quão bem captam som de diversas direções.” Consultado em 20 de janeiro de 2020, no *website* da *Audio-Technica*: <https://www.audio-technica.com/cms/site/193088c106b67d27/index.html>

exemplo, os tocadores de flauta andina que atuam em espetáculos de rua em diversas cidades europeias).

Nesse sentido, decidi incorporar alguns exemplos de marcas sonoras distintas no âmbito dos meus projetos artísticos de modo a poder comprovar a importância desta categoria de sons. Em certo aspecto, esta constatação justifica que haja sons que podemos descrever pormenorizadamente e outros que apenas podemos imaginar: antes de visitar o interior do vulcão Algar do Carvão, numa viagem à ilha Terceira, apenas poderia imaginar a sua sonoridade.

É então, a partir dessa constatação de que os sons podem ser captados, misturados, reciclados e ressignificados, que no final de todo o exercício de reflexão proposto no âmbito da criação artística será possível que o ser humano possa equalizar a Paisagem Sonora que o rodeia no dia a dia. Pretende-se igualmente que seja valorizada a importância de uma Escuta mais atenta, uma percepção singular do ambiente sonoro e uma atitude de Escuta mais inclusiva: “o que é o som de uma árvore caindo na mata, se ninguém estiver lá para ouvi-lo?”, pergunta um aluno que estuda filosofia (SCHAFER, 1997: 46).

Tal como Schafer indica, para que possamos ter noção do Som, é importante que possamos ter percepção do lugar e condição fundamental que alguém esteja no local para ouvir determinado Som, caso contrário: “quando uma árvore cai na floresta e sabe que está sozinha, ela soa como qualquer coisa que queira – um furacão, um cuco, um lobo” (SCHAFER, 1997: 46).

1.2. Territórios Sonoros

Para lá da ideia de “harmonia sonora” proposta por Schafer, devemos também ter em conta a ideia de Território Sonoro proposta por Giuliano Obici, um artista e investigador brasileiro que trabalha essencialmente com questões ligadas ao som:

“o (Território Sonoro) TS opera dois tipos de funções: propriedade e qualidade. A primeira estabelece posse, domínio por meio de placas e assinaturas. A segunda estabelece qualidades expressivas, subjetividades e intensidades.” (OBICI, 2008: 98)

Tal como o autor indica, um Território Sonoro pode simultaneamente adquirir a função de propriedade ao delimitar um campo de Escuta e a função de qualidade ao criar expressividade. Por outro lado, um Território Sonoro e, convenhamos, uma Paisagem Sonora, não são prévias à nossa percepção, uma vez que é necessário existir um receptor para que a mensagem seja efetivamente recebida: “Um TS não existe de antemão, ele se constrói e é fabricado, levantando muros sónicos, que podem proteger, mas também, aprisionar. A dinâmica do ritornelo, de territorializar e desterritorializar o som, está imbricada na produção dos TS.” (OBICI, 2008: 98)

Uma vez que o conceito de Território Sonoro “não existe de antemão”, e tem necessariamente que ser construído, é crucial delimitar um espaço de Escuta onde qualquer Som intruso (alguém que chama por nós, um carro da polícia que passa) pode modificar o nosso estado de concentração e invadir o “território” que criámos propositadamente para a fruição da obra.

As obras artísticas que desenvolvemos vão no sentido de preservação do espaço acústico evitando que seja invadido por outras sonoridades e, em simultâneo, preservação do Território Sonoro tal como é definido por Obici. Ainda na tentativa de construção de uma dinâmica que permita circunscrever os “Territórios” retratados, Obici refere, frequentemente, a dinâmica de *ritornelo* proposta por Deleuze e Guattari:

“O ritornelo é a síntese de três dinamismos implicados: territorialização, desterritorialização e reterritorialização. O termo provém da música, de onde Guattari e Deleuze o tomam de empréstimo para pensar melhor alguns aspetos do território. Em seu campo de origem, conforme o Dicionário Grove de Música (1988), ritornelo refere-se a uma breve passagem recorrente de um padrão a ser repetido numa peça musical. No entanto, para os autores, ele é, em uma de suas aceções, “todo conjunto de matéria de expressão que traça um território”. (Gilles Deleuze & Félix Guattari *apud* OBICI, 2008: 76)

A partir da dinâmica de *ritornelo*, o Território assume o ponto central do qual estamos constantemente de saída e de regresso, o ponto a partir do qual podemos territorializar, desterritorializar ou reterritorializar. É neste relacionamento de partidas e de chegadas que um Território Sonoro se constitui enquanto matéria híbrida que está constantemente em transformação. Sendo assim, interessa-me acima de tudo constituir esta ideia de território em metamorfose constante e a ideia de que, apesar das sonoridades poderem ficar registadas na memória coletiva dos intervenientes, continuam a constituir um território fértil e abstrato que se vai transformando constantemente.

“O Fator de Territorialização (FT) que o som exerce delimita o lugar seguro da casa que nos protege do caos. Por outro lado, o Fator de Desterritorialização nos faz sair de uma condição de escuta confortável, gerando movimento para além dos modos sonoros que oferecem proteção e segurança. Um TS está sempre prestes a se desterritorializar.” (OBICI, 2008: 98)

Creio que esta constatação de que um Território Sonoro estará sempre pronto para se desterritorializar poderá classificar convenientemente as experiências propostas em ambos os projetos apresentados neste documento. Ao possibilitar a manipulação desses Territórios Sonoros, escolhendo os sons que pretendemos ouvir ou retirando-os do contexto onde foram captados e colocando-os noutra localidade, estamos precisamente a mudar o território em que foram registados e, igualmente, a ressignificá-los em absoluto. Para o efeito, é importante verificar as possibilidades de registo que temos atualmente e das quais não dispúnhamos no passado:

“Com a manipulação elétrica, aconteceram importantes inovações tecnológicas, que mudaram significativamente a forma de geração, difusão e receção do som. (...) Com o advento de dispositivos de gravação (fonógrafo, fita magnética) surge a possibilidade de armazenar, repetir e examinar sons efêmeros que, antes, só eram possíveis de ser escutados em presença da fonte mecânica que os produziu.” (OBICI, 2008: 21-22)

Como é natural, esta condição de registo e análise do Som é fundamental para a concretização de qualquer projeto sonoro e este projeto de investigação não é exceção. A partir da análise desses sons:

“Imaginamos nossos ouvidos como envolvidos numa teia sonora, produzindo afetos, intensidades, sensações e potências que independem da vontade ou intenção do sujeito que escuta. É nesse terreno que pretendemos pensar qual a condição da escuta” (OBICI, 2008: 24).

É precisamente esse o objetivo do trabalho desenvolvido neste projeto de investigação: questionar e clarificar a “condição de Escuta” do sujeito.

1.3. Escuta

Com o aparecimento de dispositivos de gravação como o fonógrafo, a gravação em fita magnética e, mais recentemente, a gravação digital, surge também a possibilidade de registar, documentar e analisar sons captados em múltiplos locais.

Para Pierre Schaeffer, um teórico e musicólogo francês fundamental para estas questões, as transformações ocorridas em relação à Escuta podem ser comparadas com o

fenômeno ocorrido em relação à fotografia: “Pelo enquadre [da foto], somos dispensados de ver o resto, nossa atenção se fixa sobre aquilo que é necessário ver.”³ (SCHAEFFER, 1966: 80).

O microfone tem alguns princípios muito semelhantes ao que acontece no processo fotográfico, em que seleciona aquilo que se quer registrar com maior intensidade. A partir de uma variedade de cápsulas para microfone com diversos padrões polares, que configuram ângulos de captação e sensibilidades distintas, pode-se comparar estes últimos elementos à objetiva de uma câmara fotográfica.

A partir da análise dos padrões polares e diagramas de captação, e possuindo os conhecimentos suficientes para o efeito, pode-se, efetivamente, definir ângulos de captação que asseguram uma maior amplitude de determinados elementos sonoros em relação aos restantes. Se uma cápsula com um comportamento omnidirecional permite captar melhor, teoricamente, sons dispersos por um ângulo de 360°, também teremos, no extremo oposto, soluções constituídas por cápsulas hipercardióides montadas num microfone *shotgun*, modelo amplamente utilizado num estúdio de cinema e de televisão e que será conveniente para isolar diálogos e outros elementos sonoros devido ao seu ângulo mais apertado/direcional e à sua hipersensibilidade.

Pode-se definir, desde já, que o exercício de Escuta de qualquer material sonoro é, antes demais, uma captação subjetiva do técnico de som que executou a gravação. A posição do microfone, a distância em relação à fonte sonora, o padrão polar utilizado e até, o tipo de microfone escolhido, serão determinantes para a captação de determinada fonte sonora e poderão ter resultados extremamente distintos.

Quando faço esta consideração não ponho em causa a qualidade da gravação, uma vez que para cada situação específica poderão ser aplicadas diversas soluções, mas sobretudo a sensibilidade do ouvinte para escolher determinada técnica de captação. No extremo oposto, quando um dispositivo de gravação é operado por alguém que não possui

³ Tradução do texto original: “Per le cadrage, on nous dispense de voir le reste, on fixe notre attention sur ce qu'il faut voir.”

conhecimento suficiente para analisar as especificações referidas anteriormente, creio que continuaremos a poder falar de uma captação baseada numa leitura subjetiva em que, mais que não seja, aproximamos e direcionamos o microfone de acordo com o nosso “interesse sonoro”.

Contudo, seria demasiado simplista considerar a Escuta enquanto relação básica de causa-efeito e, nesse sentido, Schaeffer afirma que se trata acima de tudo de um processo seletivo da consciência que conduz a atenção do ouvinte de acordo com uma série de sons do espaço, um fenómeno que o autor denomina de “atitude mais ativa” (Pierre Schaeffer *apud* DONATO, 2016: 33).

“Com o som executado no alto-falante, a escuta tende a ficar circunscrita pelo enquadre, quando comparada ao evento no espaço originário, perdendo certas características de focalização e localização da *escuta direta*. Se por um lado, com o microfone, ocorre perda na escuta ativa que localiza e direciona, por outro, torna audível o que era imperceptível, possibilita o som maior do que é por natureza.” (Pierre Schaeffer *apud* OBICI, 2008: 34)

Efetivamente, simplificando todo o processo de captação e de reprodução, um Som que é captado com maior amplitude em relação ao seu fundo sonoro, tende a ficar ainda mais isolado no momento da reprodução, uma vez que os restantes sons são silenciados no momento que é reproduzido no altifalante. Sons que anteriormente poderiam passar absolutamente despercebidos, agigantam-se e ganham preponderância no palco sonoro. Contudo, a partir de alguns fenómenos acústicos facilmente identificáveis, particularmente o excesso e ausência de reverberação, poderemos afirmar que “o objeto sonoro capturado guarda em si características do espaço. Por exemplo, a “nossa Escuta tende a reconhecer se o material foi gravado em sala pequena ou grande, em ambiente aberto ou fechado etc.” (OBICI, 2008: 34).

É relativamente simples subentender algumas características do espaço em que determinado Som foi registado, como tal, de um modo geral, poderemos afirmar que à exceção dos registos efetuados em alguns estúdios de som preparados para eliminar esse efeito, qualquer Som incorporará características físicas do espaço em que foi captado.

Este processo de seleção, análise e reprodução é extremamente importante para ambos os projetos desenvolvidos ao longo deste ciclo de estudos, na medida em que:

“A possibilidade de repetir a partir da gravação permite entrar em contato com o mesmo objeto fixado na fita. Porém, como percepção, ele nunca será o mesmo. É o mesmo suporte, a mesma

gravação, no mesmo aparelho, no entanto, sempre é percebido de maneira diferente quando escutado. Mesmo assim, o objeto sonoro mantém suas características e, por isso, não se restringe ao material da fita nem à percepção individual, sempre distinta e subjetiva, que se dá durante o contato com o objeto. O facto de o objeto sonoro nunca ser o mesmo à percepção não significa imperfeição do ouvido ou que o registo do sinal sonoro não é suficientemente nítido. Essa variação é uma condição própria da percepção, mas não do objeto, que mantém suas características a partir do registo.” (Pierre Schaeffer *apud* OBICI, 2008: 29 - 30)

É neste mecanismo de ilusão, proposto pelas possibilidades acústicas de um altifalante, que poderemos estar perante o fenómeno de um Som “acusmático, adjetivo: diz-se de um ruído que se ouve sem saber as causas de onde provém.”⁴ (Pierre Schaeffer *apud* OBICI, 2008: 147)

“Antigamente, era uma cortina que constituía esse dispositivo; hoje, a rádio e a cadeia de reprodução, em meio ao jogo de transformações eletroacústicas, nos coloca como modernos ouvintes de uma voz invisível, nas condições de uma experiência similar.” (Pierre Schaeffer *apud* OBICI, 2008: 32)

Esta ideia de Som acusmático, referindo-se ao Som que é retirado do seu conceito original, manipulado e reproduzido posteriormente, sem qualquer vislumbre da fonte sonora, será fundamental para o desenvolvimento dos dois projetos artísticos propostos.

Se, por um lado, o Som do vento pode embalar determinada pessoa, também poderá, noutras circunstâncias, ser causa de desconforto ao invocar o frio provocado por baixas temperaturas. A partir da paisagem que observamos e dessa seleção mais ou menos criteriosa, o ouvinte poderá experimentar um tipo de escuta mais atento do que aquele que normalmente leva a cabo no quotidiano e que, naturalmente, produzirá resultados bastante distintos. No caso concreto do cinema, é fundamental analisar as possibilidades de Escuta propostas por Michel Chion:

Escuta causal – Ouvir um Som com o objetivo de obter informações acerca da sua causa ou fonte sonora; “consiste em servirmo-nos do som para nos informarmos, tanto quanto possível, sobre a sua causa.” (CHION, 2011: 27). Esta primeira atitude de Escuta denominada como causal, será importante para a percepção sonora proposta no âmbito dos projetos de investigação

⁴ Tradução do texto original: “Acousmatique, adjectif: se dit d’un bruit que l’on entend sans voir les causes dont il provient.”

desenvolvidos. Uma vez que os elementos sonoros serão deslocados do seu contexto, creio que será interessante perceber como é que o ouvinte interligará causa e efeito, uma vez que ocorreu uma distorção absoluta da realidade.

Escuta semântica – Ouvir de acordo com um código ou uma linguagem; “Chamamos escuta semântica àquela que se refere a um código ou a uma linguagem para interpretar uma mensagem: a linguagem falada, evidentemente, bem como os códigos, a exemplo do morse.” (CHION, 2011: 29). Este tipo de Escuta é importante para constatar elementos orais que estarão presentes em ambas as obras (fado, saudação do senhor que passa, etc.). É, necessariamente, uma atitude de Escuta frequente e fundamental para percebermos os códigos que nos rodeiam.

Escuta reduzida – Ouvir efetivamente o Som e as suas características acústicas, sem saber a causa ou significado; “A escuta reduzida implica, portanto, a fixação dos sons, que acedem assim ao estatuto de verdadeiros objetos”. (CHION, 2011: 30). Tendo como ponto de partida a definição de escuta reduzida proposta por Pierre Schaeffer e que “trata das qualidades e das formas específicas do Som, independentemente da sua causa e do seu sentido; e que considera o Som – verbal, instrumental, anedótico ou qualquer outro – como objeto de observação, em vez de o atravessar, visando através dele outra coisa.” (CHION, 2011: 29 - 30)

Com efeito, esta análise baseada nas características acústicas de determinado Som é interessante do ponto de vista conceptual, uma vez que alguns dos sons poderão impossibilitar uma Escuta semântica ou reduzida e, principalmente, porque se trata de uma atitude de Escuta efetivamente criteriosa. Nesse sentido, importa principalmente definir que todas as atitudes de Escuta propostas são essenciais para a interpretação dos projetos artísticos que serão desenvolvidos.

1.4. O Som no Cinema

É do conhecimento geral que um objeto artístico pode dar azo às mais diversas interpretações e que terá sido através dessa multiplicidade de observações, prorrogadas por um raciocínio crítico individual, que a arte foi quebrando cânones e foi progredindo enquanto atividade híbrida. Como não podia deixar de ser, o cinema, enquanto arte em constante mutação, foi também acompanhando as redefinições estéticas e técnicas que pudessem alimentar, mais substancialmente, as mentes criativas de várias gerações de cineastas.

Das “ilusões” de George Méliès às mais recentes tecnologias de som *surround* da “Dolby Digital” reproduzidas a partir do sistema “Dolby Atmos”⁵, o cinema personificou um “tubo de ensaio” onde vários elementos foram recorrentemente alterados e misturados. Falo, claro está, não só das inovações técnicas inerentes a cada expressão artística, mas, inclusive, da redefinição da sua “utilidade” enquanto recurso estético. Creio, então, ser justo afirmar que, enquanto fenómeno puramente físico, o Som acompanhou o cinema desde a sua génese.

Para o efeito pretendido, tomarei como ponto de partida a primeira sessão pública de cinema organizada por Auguste e Louis Lumière:

“Os dois irmãos franceses August (1862-1954) e Louis (1864-1948) Lumière (...), fariam a primeira apresentação pública conhecida do cinema acompanhada de música ao vivo. A data era sábado, 28 de dezembro de 1895. O local era o Grand Café, no 14^o Boulevard des Capucines, em Paris, França.”⁶ (TIMM, 2014: 57)

A partir desta breve citação, não será difícil imaginar um pouco do ambiente sonoro que acompanharia a sessão, nomeadamente o Som característico do cinematógrafo enquanto rodava a película, as exclamações de espanto de um público absolutamente fascinado

⁵Tecnologia de som surround criada pela empresa americana Dolby Digital. Consultado em 20 de janeiro de 2018, no *Website da Dolby Digital*: <https://www.dolby.com/us/en/technologies/cinema/dolby-atmos.html>.

⁶ Tradução do texto original: “two French brothers August (1862-1954) and Louis (1864-1948) Lumière (...), would give the first known public performance of cinema accompanied by live music. The date was Saturday, December 28, 1895. The location was at the Grand Café at 14 Boulevard des Capucines in Paris, France.”

com o dispositivo, os ruídos do exterior da sala (que não estava isolada acusticamente) e a música ao vivo mencionada.

De acordo com Stephen Bottomore (2001: 129-130), as primeiras sessões de cinema eram frequentemente acompanhadas por efeitos sonoros, com efeitos produzidos por máquina específicas, como a *Ciné Multiphone Rousselot* ou a *Alleflex*. Apesar de muito populares entre os espectadores, muitas vezes recebiam críticas por causa da falta de preparação de alguns operadores destas máquinas, que exageravam nos efeitos. De forma irregular, este tipo de efeitos foi sendo usado ao longo das duas primeiras décadas do séc. XX, com destaque para os britânicos *Kinematograph Weekly* (1907) e *Bioscope* (1909), mas a aleatoriedade dos operadores acabou por ser importante na descontinuidade deste tipo de espetáculos.

Na Rússia do tempo do Czars, ainda antes da Revolução Socialista, Vasily Goncharov (1861-1915) protagonizou experiências criativas, como *Yermak Timofeevich - Conqueror of Siberia* (1908), uma peça de teatro inovadora que incluía dez passagens de filmes com acompanhamento musical para os intervalos. A peça teria uma adaptação para cinema três anos mais tarde, com música composta por Mikhail Ippolitov-Ivanov, tendo estreado em novembro de 1914, no moscovita teatro Pegasus, com acompanhamento musical de uma orquestra e um coro (YANGIROV, 2001: 114-115).

Um estudo surpreendente de Isabelle Raynauld (1997: 201-217) sobre os argumentos de filmes mudos produzidos em França entre 1895 e 1915 identificou várias referências sonoras: 3.616 ocorrências sonoras diferentes num total de 5.348 argumentos analisados, incluindo 414 de Méliès. Ou seja, apesar de não haver gravação de Som, os argumentos eram escritos tendo em atenção as ambiências sonoras específicas para a ação narrativa.

Estas seriam algumas das fontes sonoras que preenchiam o espaço. Evitarei a afirmação de que o cinema nunca foi mudo porque se tornou demasiado comum, mas, mesmo assim, merecedora de uma breve reflexão. Mais rigorosos, os anglo-saxónicos privilegiaram o uso da expressão “filmes silenciosos” (*silent movie*) para classificar o que em Portugal se designava por “filme mudo”. Do mesmo modo, também privilegiaram o uso da expressão “*talkie*” para o que nós designaríamos “fonofilme”.

Regressando à sala onde os irmãos Lumière fizeram a sua primeira exibição pública, importa, em primeiro lugar, constatar que os filmes apresentados não foram, como já sugeri, vistos em silêncio. Mas o mesmo acontece no nosso quotidiano com uma mescla infundável de sons que preenchem a nossa Escuta, permitindo que afirmemos que, com maior ou menor amplitude sonora, nenhum filme terá sido até ao dia de hoje, com rigor, observado em absoluto silêncio.

Neste aspeto, Michel Chion elucida-nos da seguinte forma:

“Devido aos factos naturais conhecidos por todos (a ausência das pálpebras para as orelhas, a omnidirecionalidade da escuta e a própria natureza física do som), mas também à ausência de uma verdadeira cultura de escuta, este imposto a ouvir é tal que, nele, dificilmente podemos excluir, selecionar e distinguir seja o que for.” (CHION, 2011: 32-33)

Sendo então determinado que, no dia a dia, estamos constantemente rodeados por uma diversidade de fontes sonoras, o mais importante é considerar uma atitude de Escuta que permita refletir sobre os estímulos que determinados sons provocam no ser humano.

Enquanto na literatura, para que o objeto artístico transite sem atrito para o leitor, é necessário que haja, da parte do último, uma compreensão perfeita apenas conseguida a partir do domínio da língua e do vocabulário utilizado, no caso do Som, o processo é diferente. A música, por exemplo, mesmo ouvida por quem não tem qualquer conhecimento de solfejo pode provocar um estado de satisfação pleno. Embora a leitura de um livro possa provocar o mesmo tipo de estado de espírito, ao contrário da música, é necessário saber ler e dominar o idioma em que está escrito para o entender.

A simplicidade com que o sujeito retém um tema musical é, no entanto, precedida por uma Escuta atenta, a partir de uma abstração completa de todos os outros sons “intrusos” que vão inundando o nosso campo de Escuta. Em adição, haverá um *background* acústico que permitirá distinguir o timbre dos instrumentos, mas isso acaba por não ser significativamente relevante para o efeito referido.

Na mesma linha de raciocínio, poderemos encontrar aqui a explicação para que, ao longo das décadas, várias gerações de imigrantes portugueses utilizassem o telefone para simular uma sensação de proximidade. Através do timbre familiar preservado na memória dos intervenientes, mesmo que adulterado por uma chamada de longa distância com uma gama de frequências reduzida, a consciência de que alguém que é

importante para nós poderia estar efetivamente “do outro lado” bastaria para atenuar um pouco a saudade. Será também esta particularidade do ser humano que permitirá que, a partir de registos previamente feitos, vários músicos falecidos provoquem nos seus ouvintes e nos fãs confessos um sentimento de proximidade e de pertença.

Vários animais têm a audição mais refinada que o homem. Isto não quer dizer que escutem “fisicamente” melhor, mas que inferem mais facilmente, a partir de tais índices, as circunstâncias que provocaram o evento sonoro ou são reveladas por ele (SCHAEFFER, 1966: 120).

No mesmo sentido, esta curta premissa justificará que obras como as que analisarei de seguida perdurem no tempo como testemunhos sensoriais e duradouros.

1.5. O Som síncrono

Apesar de, como constatado anteriormente, o cinema nunca ter sido verdadeiramente “mudo” ou “silencioso”, há, no entanto, um momento-chave para o advento do Som síncrono com as imagens em movimento. Em 1927, depois de algumas experiências desenvolvidas nos anos anteriores, a 6 de outubro a *Warner* estreia *The Jazz Singer* (1927), um filme realizado por Alan Crosland e protagonizado por Al Jolson.

Ainda que tecnicamente fosse um filme mudo com momentos sonoros, *The Jazz Singer* foi recebido pela crítica e pelo público com grande entusiasmo, simbolizando um momento de rutura na história do cinema que também se revelaria um conflito geracional. Atentos ao fenómeno, outros estúdios de Hollywood apressaram-se a converter as suas produções ao sonoro. Até 1930, em poucos meses, a maioria das salas de cinema norte-americanas estariam equipadas com sistemas sonoros e Hollywood abandonaria definitivamente a produção de filmes mudos (DIBBETS, 1996: 211-212).

The Jazz Singer, realizado por Alan Crosland e produzido pela *Warner*, assinalaria “o início do cinema sonoro”, sendo considerado o primeiro filme com alguns momentos de som síncrono da história do cinema. No entanto, como é natural, o Som inicialmente era entendido apenas como um meio de comunicação verbal que seria usado principalmente na ficção, o que significou que “durante muito tempo os ruídos foram esquecidos do Som do cinema, não só na sua prática, mas também na análise.” (CHION, 2011: 115)

Em 1933, a RKO estreia *King Kong*, filme que inauguraria a história do *sound design* no cinema. O sonoplasta russo-estadunidense Murray Spivak é assim considerado a primeira pessoa a fazer uso criativo do Som no cinema. Em 1940, a Disney lança *Fantasia*, que se tornaria o primeiro filme com um formato sonoro multi-canal pioneiro, o *Fantasound*, que apresentava diversas inovações: “a faixa de clique, sistema de som com alinhamento de dispersão e aviso, potenciômetro de panorâmica, controlo de expansão do nível de faixa, gravação de peças orquestrais, gravação multipista simultânea e desenvolvimento de um sistema surround multicanal.”⁷ (DAKIC, 2007: 1-2)

Ao longo das décadas de 1930 e 1940, a indústria de Hollywood adaptou-se às novas formas linguísticas, nomeadamente a verbal e a musical. O *western* é um excelente exemplo de um género que pré-existia ao sonoro, mas que se potenciou com a nova componente sonora. Como lembra Felicity Colman (2009: 194), o *western* criou um universo afetivo próprio que também era caracterizado pelos sons, com muita da carga dramática a ser transmitida pela banda som:

“As convenções sonoras territoriais e icónicas dos *westerns* formam uma mistura de sons e ruídos que criam uma entidade forçada - o público sabe que o vento é brutal e corajoso, ou quente e abrangente, a partir da forma, estilo e força dos sons usados para transmitir o efeito do vento”⁸

Esta identidade sonora do *western* seria mais visível nos anos 60, com as célebres músicas que Ennio Morricone compôs para vários *westerns spaghetti* de Sergio Leone: *Per un pugno di dollari* (1964), *Per qualche dollaro in più* (1965), *Il buono, il brutto, il cattivo* (1966) ou *C'era una volta in West* (1968), entre outros.

Mas, naturalmente, o género musical é o principal produto da revolução sonora e da evolução dos códigos narrativos em Hollywood, tornando-se rapidamente num género

⁷ Tradução do texto original: “the click track, dispersion-aligned loudspeaker system with skewed-horn, the pan-pot, control-track level expansion, overdubbing of orchestral parts, simultaneous multitrack recording and the development of a multichannel surround system.”

⁸ Tradução do texto original: “The Westerns iconic and territorial sound conventions form a mix of sounds and noises that create a forcible entity – the audience knows that wind is either brutal and gritty, or warm and embracing, from the form, style and force of sounds employed to convey the wind s affect.”

muito popular. À medida que outras indústrias cinematográficas nacionais se vão convertendo ao sonoro, o musical começa a surgir noutras latitudes, sempre com o musical de Hollywood como referência. Ao contrário da generalidade desses musicais nacionais, com intérpretes e temas geralmente locais ou nacionais (o tango na Argentina ou o fado em Portugal), o musical de Hollywood aposta numa expansão internacional, assente em géneros mais populares e intérpretes com fama global (CREEKMUR, 2009: 256).

Há vários exemplos de usos criativos e dramáticos do Som na indústria de Hollywood, mas Alfred Hitchcock (1899-1980) e Bernard Herrmann (1911-1975) são seguramente dois dos maiores exemplos expressivos que podemos estudar. De todas as colaborações entre ambos a mais célebre foi *Psycho* (1960), um filme singular na história de Hollywood, também em termos sonoros (EISENTRAUT, 2009: 440-441). Hitchcock é lembrado como um dos realizadores mais “controladores” do cinema clássico e o Som não era exceção. Aproveitando relevantes evoluções tecnológicas, Hitchcock planeava cuidadosa e pormenorizadamente o *sound design* da generalidade dos seus filmes, procurando potenciar criativa e dramaticamente cada cena.

Houve, no entanto, outros cineastas, como Fritz Lang, Jacques Tati e Robert Bresson, que rapidamente constataram as verdadeiras potencialidades do Som enquanto recurso verdadeiramente estético e com implicações significativas na maneira como se observa um filme. No caso do documentário, esta transição foi um pouco mais lenta, justificada provavelmente pelo facto de existir:

“uma resistência a esse recurso por parte dos documentaristas devido não apenas ao engessamento que a tecnologia impunha na dinâmica de produção, mas, principalmente, pela aversão formalista que tais cineastas tinham ao naturalismo supostamente empobrecedor dos diálogos sincrônicos no cinema ficcional.” (WELLER, 2013: 328, em linha)

Nesta fase de transição complexa é fundamental referir o papel de John Grierson enquanto fundador da Escola Britânica, que viria a definir o documentário como um género. Ao questionar o uso do Som, tal como era usado na ficção, defenderia:

“A questão principal é que o som deve ajudar a preencher o silêncio e o silêncio deve ajudar a preencher o som. Não se trata de cinema silencioso com o som adicionado. Uma nova arte, a arte do filme sonoro.” (John Grierson *apud* WELLER, 2013: 329, em linha)

Tal formulação seria também seguida por Alberto Cavalcanti, cineasta brasileiro que teve

um papel primordial nesta primeira fase de experimentação das potencialidades do Som no documentário e que trabalhou como técnico de som sob a alçada de Grierson na *GPO Unit*⁹. Cavalcanti tentaria reduzir a palavra ao máximo e valorizar o chamado “som complementar”:

“Estávamos habituados a utilizar as imagens para sugerir a atmosfera, para criar as situações cômicas ou dramáticas e pensamos que era um erro deixar o som depender completamente das imagens [...] banimos o sincronismo absoluto e as leis da encenação teatral. E tomamos os sons naturais como matéria-prima, os quais cortamos, regravamos, orquestramos e tentamos estilizar o conjunto.” (Alberto Cavalcanti apud WELLER, 2013: 330, em linha)

Esse momento embrionário da inclusão de som assíncrono na produção de documentários marcaria um pouco os anos seguintes: gradualmente, o Som foi sendo valorizado e a sua utilização criativa foi sendo inúmeras vezes repensada. Desde *O homem da câmara de filmar* (1929) que, em plena época do cinema mudo, foi originalmente concebido como um filme sonoro – “esta longa-metragem silenciosa, que retrata uma infinidade de cenários urbanos que vão da manhã até à noite, foi originalmente concebida como um filme sonoro”¹⁰ (BIRDSALL, 2015: 22) – a trabalhos de outros cineastas como Chris Marker, em que o Som foi valorizado e evidenciado como um elemento essencial para a concepção de um filme:

“Para Marker, a banda sonora de um filme não é um complemento para a imagem, mas um pré-requisito. De facto, como será confirmado pelas análises de filmes que estão por sair, os ensaios de Marker destacam o poderoso efeito que a banda sonora pode ter na nossa perceção da imagem. Além disso, Marker usa a trilha sonora - e em particular a música e os comentários - para desenvolver uma forte crítica audiovisual da ética da objetividade apresentada pelas formas documentais “realistas”.” (MCMAHON, 2015: 87)

Tal significa que, apesar de na história do cinema existirem diversos exemplos de cineastas que manipularam o Som de forma extremamente criativa, atualmente e de forma recorrente, parecemos estar perante os primeiros anos de indefinição estética. Salvo algumas exceções pontuais, o Som parece novamente resumido à verbalização e a um trabalho medíocre em relação ao “Som complementar”.

⁹ Sub-divisão dos Correios do Reino Unido onde eram produzidos filmes relacionados com as atividades da “UK General Post Office”. Consultado a 1 de novembro de 2019, no website: <http://www.screenonline.org.uk/film/id/464254/index.html>

¹⁰ Tradução do texto original: “this silent feature-length film, which depicts a multitude of urban settings spanning from morning until night, was originally conceived as a sound film”.

Capítulo 2 - Propostas de Escuta no Cinema Português

Havendo um peso evidente do que se entende por “paisagem visual” neste processo de criação de uma Paisagem Sonora individual, decido iniciar a minha investigação com alguns estudos da relação entre o som e a imagem no caso do cinema e mais concretamente do cinema português. Ao longo da minha análise poderei abordar e justificar alguns dos conceitos que farão parte de toda a componente prática, uma vez que a projeção será um elemento comum de ambos os projetos levados a cabo no decorrer deste percurso académico.

No caso do cinema português, desenvolvi um trabalho retrospectivo de investigação acerca das últimas seis décadas, com início na época delimitada pelo que viria a ser o Novo Cinema Português. A partir do visionamento de várias dezenas de filmes, tentei seleccionar aqueles que, dentro de determinada década, mereceriam uma análise mais aprofundada e pudessem personificar melhor a conceção de Paisagem Sonora proposta por várias gerações de cineastas até à atualidade e que, mesmo confrontados com inúmeras dificuldades técnicas e limitações económicas, não pouparam esforços na conceção de bandas sonoras inovadoras e disruptivas.

Os primeiros resultados deste trabalho de investigação foram apresentados em Aveiro, em maio de 2018, durante o “VIII Encontro Anual da AIM” (Associação de Investigadores da Imagem em Movimento), realizado no Departamento de Línguas e Culturas da Universidade de Aveiro. Também apresentei a evolução desta pesquisa no Congresso Internacional “Paisagens Sonoras: Património, História, Territórios Artísticos e Arqueologia Sonora”, que se realizou na Universidade do Minho (Braga), em 2019. Novos resultados foram apresentados no “IX Encontro Anual da AIM”, em maio de 2019, na Universidade de Santiago de Compostela, Espanha. No mesmo ano, participaria no II Encontro “Paisagem Sonora Histórica” que se realizou na Universidade de Évora, e no XXIV Encontro Nacional de Cineclubes, realizado em Cúria, em 2019, organizado pela Federação Portuguesa de Cineclubes, e ainda no Seminário “Cinema, Ação e Transformação”, realizado na Universidade da Beira Interior, em outubro. Finalmente, já em fevereiro de 2020, apresentei algumas conclusões desta pesquisa na conferência

internacional “O Processo Criativo - Investigadores e Cineastas”, realizado na Universidade da Beira Interior.

Mais do que momentos de exposição dos resultados parcelares que foram resultando do meu processo de investigação, estas participações foram importantes porque mereceram vários comentários, dúvidas e sugestões por parte de investigadores nacionais e internacionais. Desse diálogo muito produtivo, pude melhorar as minhas conclusões e redigir as páginas que integram este capítulo.

2.1. Novo Cinema Português

Usada pela primeira vez em França, a 3 de outubro de 1957, na revista *L'Express*, no artigo “*Raport sur la jeunesse*” assinado pela jornalista Françoise Giroud, a expressão *nouvelle vague* representaria o início de uma “nova vaga” na história do cinema. De acordo com François Truffaut:

“diante dos acasos do festival uma mostra de filmes de jovens cineastas – não somente da França, mas também dos países estrangeiros –, os jornalistas que cobriam a área de cinema serviram-se dessa expressão para designar um certo grupo de novos cineastas, que não vinham necessariamente da crítica, uma vez que tanto Alain Resnais quanto Marcel Camus estavam incluídos nesse rol, e assim se forjou esse slogan.” (*Jornal de Letras e Artes*, 20-XII-1961: 5)

No caso específico de Portugal, a partir da tese de doutoramento de Paulo Cunha (2014), podemos recolher informação crucial para analisar a introdução de um termo que servisse para caracterizar uma nova geração de cineastas.

Nesse sentido, em 1977, Eduardo Geadá referiria o seguinte:

“Em Portugal, como em todo o lado, a designação de «cinema novo» começou por ser uma fórmula jornalística, cujo principal objetivo era promover o chamado cinema de autor, contra a dominação económica e ideológica do cinema industrial controlado por Hollywood, de onde, aliás, tinham surgido os expoentes máximos da política de autores, defendida, na época, pelos *Cahiers du Cinéma*. No início dos anos sessenta, ao cinema de autor, produzido sobretudo na Europa, passou a chamar-se cinema novo, na esteira da nova vaga francesa; novo porque tinha a particularidade de ser jovem, tanto no que diz respeito à idade dos realizadores como no que se refere a uma maneira diferente, outra, possivelmente nova, de pensar e fazer o cinema” (GEADA, 1977: 92)

Para Paulo Cunha (2014: 23), “mais do que uma construção historiográfica ou jornalística”, o chamado Novo Cinema Português foi sobretudo uma construção da crítica de cinema, na medida em que, ao invés de uma análise consistente a partir de uma historiografia cinematográfica consistente, a definição foi sendo delineada ao longo das décadas por uma imprensa pouco precisa e facciosa. Ora, cabendo à imprensa o papel pouco justo de delinear um momento de rutura entre o “velho cinema” e o “novo cinema”, e após expressões como “*nouvelle vague* portuguesa” (*Filme*, X-1960: 43), “nova vaga” (revista *Celulóide*) e “jovem cinema” (*Celulóide*, XII-1966: 3) seria a expressão “Novo Cinema” proposta pela revista filme, a que viria a perdurar nas décadas seguintes até aos dias de hoje. Pela primeira vez, em novembro de 1960, a revista dedicou um dossier temático com o título de “novo cinema português” onde incluía 5 realizadores: Fernando Lopes, Fonseca e Costa, Paulo Rocha, Manuel de Oliveira e Manuel Costa e Silva.

Com uma abordagem e uma conceção cinematográfica diferentes dos seus pares, podemos supor que o Novo Cinema resultaria do desejo de vários realizadores que, independentemente do formato/género, tinham o objetivo comum de ressignificar o cinema português em linha com o que se ia fazendo no resto da europa. Apesar do termo só ficar realmente consolidado a partir das obras *Os Verdes Anos* (1963), *Belarmino* (1964) e *Domingo à Tarde* (1965), de acordo com Paulo Cunha (2014: 357),

“assistiu-se na década de 70 a um momento de forte experimentação de formas e de tendências que conheceu uma maior expressão na produção de curtas-metragens documentais. Algumas propostas criativas ou tecnológicas de maior risco foram experimentadas por diversos autores nas curtas antes de as aplicarem nas longas.”

Tendo como base tudo o que foi referido, analisaremos, de seguida, duas obras essenciais para entender de que modo as aspirações de um “novo cinema” e a ânsia de experimentação se concretizaram no caso específico das primeiras obras de dois cineastas portugueses.

2.1.1. *As Pedras e o Tempo*

As Pedras e o Tempo (1961) foi o primeiro filme de Fernando Lopes, então recentemente diplomado em Direção Cinematográfica na *London School of Film Technique*. Encomendado pelo Secretariado Nacional de Informação, Cultura Popular e Turismo, que resultava da anterior SPN (Secretariado de Propaganda Nacional) e à qual cabia “coordenar a informação dos ministérios; regulamentar as relações da imprensa com as autoridades públicas; preparar manifestações nacionais e festas públicas com intuito «educativo» ou de propaganda; combater as «ideias perturbadoras e dissolventes da unidade e interesse nacional»; contribuir para a solução dos problemas referentes à «política do espírito»; utilizar a rádio, o cinema e o teatro como meios de valorização do regime.” (*Avante.pt*, em linha) De acordo com o próprio Fernando Lopes (*Cinemateca.pt*, em linha), com esta obra quis:

“fazer sentir a presença do tempo em Évora, estabelecendo um contraste entre o silêncio das pedras e o ruído da vida, entre o vazio das praças e a gente que passa, entre o preto e o branco, tudo isto salientando os extraordinários valores plásticos da capital alentejana”.

Com música de Filipe Sousa, textos de Sá Caetano e locução de Jacinto Ramos a construção sonora da obra é singular e disruptiva. Contudo, é a partir dos efeitos de som de Alexandre Gonçalves, o primeiro técnico de som que aparece com a geração do “Novo Cinema” e que era natural do Alentejo, que o desenho de som do filme assume um carácter extremamente inovador e pouco comum para esse tipo de filmes, principalmente naquela época.



Figura 3 - Fotograma do filme *As Pedras e o Tempo* (1961)

Logo na cena inicial do filme, ao invés do som direto de um automóvel que se vai aproximando, podemos escutar pontuações demarcadas por uma sonoridade eletrónica que muito mais facilmente faria parte de um filme de ficção científica como *Forbidden Planet* (Fred McLeod Wilcox, 1956) do que de um filme turístico gravado em plena ditadura no interior do país. O som que vai percorrendo as linhas elétricas alentejanas acaba por ser misturado com o típico cante alentejano, enquanto vamos observando os habitantes locais nas suas lides agrícolas que algum tempo depois darão lugar a uma música executada ao piano por Filipe Sousa e com *voice-over* de Jacinto Ramos. Apesar do texto cuidado e bem escrito, é a nível musical que podemos evidenciar um teor mais experimental.

De seguida, entre os minutos 9:27 e 9:52, o som direto registado da feira, do povo que habita a cidade e do circo, configura planos sonoros únicos daquela época e desse território em particular, que foram trabalhados “artesanalmente” pelas mãos hábeis de Alexandre Gonçalves. O som das máquinas agrícolas nos campos contrasta com a calma da planície e dos “sinos”, substituídos por algumas notas ao piano, e que ditarão, novamente, uma abordagem peculiar da Paisagem Sonora retratada. Na última cena do filme, tal como no início, após um murmúrio minimal que invade as planícies, de novo, o pulsar da eletricidade que percorre as linhas elétricas.



Figura 4 - Fotograma do filme *As Pedras e o Tempo* (1961)

2.1.2. *A Cidade*

No início da sua carreira, tal como Fernando Lopes e outros realizadores da altura, José Fonseca e Costa realizou algumas curtas-metragens encomendadas por empresas ou entidades públicas (filmes publicitários, regionais ou turísticos) que serviam “como terreno fértil para a experimentação, para a aquisição de “vícios” que eram depois transpostos para as longas-metragens” (SAMPAIO, MOTA & SÁ, 2016: 121). Primeiro em *...E era o Mar* (1966) um filme turístico sobre o Hotel do Mar em Sesimbra; e dois anos depois com o filme *A Cidade* (1968), o jovem cineasta realizaria as suas primeiras incursões cinematográficas.

No caso particular de *A Cidade* o filme apenas se encontra disponível para visionamento no ANIM (Arquivo Nacional das Imagens em Movimento) a quem agradeço para agradecer a total colaboração ao disponibilizar cópias de vários filmes nas suas instalações, sendo uma condição obrigatória para que pudesse realizar a minha investigação. O filme em questão foi encomendado pela Câmara Municipal de Évora e pela Junta de Turismo de Évora a Francisco de Castro¹¹, foi escrito pelo próprio Fonseca e Costa e por Borges Coelho, inspirado numa página do *Diário* de Miguel Torga e em dois sonetos de Florbela Espanca verbalizados por Lourdes Norberto e Rui de Carvalho.

A partir da música composta propositadamente pelo virtuoso guitarrista português Carlos Paredes, da Tocata N^o 37 de Carlos Seixas e de fragmentos sonoros e trechos de música popular Alentejana recolhidos por Michel Giacometti¹², figura ímpar na preservação e documentação das Paisagens Sonoras portuguesas que seriam, posteriormente, conjugadas com o trabalho de desenho de som levado a cabo por Alexandre Gonçalves, que, nesta obra em particular, desenvolve um trabalho verdadeiramente singular. José Fonseca e Costa, em depoimento de 2015, no âmbito do projeto de investigação “Atrás da câmara: práticas de visualidade e mobilidade no filme

¹¹ Francisco de Castro (1925-2000) foi um dos principais produtores de filmes de encomenda, na sua maioria turísticos e industriais, nas décadas de 1950, 60 e 70.

¹² Michel Giacometti foi um etnólogo e coletor corso que fez importantes recolhas etno-musicais em Portugal.

turístico português”, declararia:

“Eu era muito amigo do Carlos Paredes, que era a pessoa mais modesta que você possa imaginar – um músico fabuloso, extraordinário, mas, de facto, de uma modéstia incrível. Eu encontrava-o às vezes, e disse-lhe: Ó Carlos, eu estou a fazer uma curta-metragem em Évora, você tem que me fazer a música. (...) Ah, mas eu estou doente, com uma grande gripe. Eu não posso fazer isso... – Ó Carlos, o estúdio está marcado, de maneira que vamos fazer uma coisa, eu vou mandar alguém buscá-lo a casa, você traz a guitarra e faz. E assim foi, o Carlos vem para o estúdio de gravação, Nacional Filmes, é posto na sala, põe-se o filme a correr e o Carlos começa a improvisar. Portanto, o filme resulta de uma grande improvisação da pessoa a quem o filme foi encomendado e de uma improvisação total do Carlos.” (SAMPAIO, MOTA & SÁ, 2016: 131)

Logo após o início do filme, ao mesmo tempo que se refere a importância dos antepassados e visualizamos alguns das obras mais relevantes do ponto de vista do património religioso e arquitetónico da cidade, somos “embalados” por uma abordagem poética bem característica do todo o trabalho do realizador:

“Ora nenhuma cidade nossa salvo Évora foi capaz de me dizer com pureza e beleza que eu sou latino, que eu sou Árabe, que eu sou Cristão, que eu sou Peninsular, que eu sou Português, que eu sou a trágica mistura de sangue místico e pagão que faz de mim o homem que sabemos” (Poema do filme *A Cidade* (1968))



Figura 5 - Fotograma do filme *A Cidade* (1968)

A partir destes breves exemplos fica bem clara a abordagem singular e metafórica com que o autor encarou a construção da obra. Contudo, toda a banda sonora ganha ainda mais protagonismo com o trabalho de mistura e desenho de som levado a cabo (novamente) por Alexandre Gonçalves. Sobre isso, diria José Fonseca e Costa:

“o Alexandre Gonçalves, que eu conheci bem, é o primeiro técnico de som que aparece com a geração daquilo que haveria de chamar-se o “Cinema Novo”, a pensar de maneira diferente dos habituais técnicos de som. Era um homem (...) muito interessante, muito intuitivo, e que interpretava bem as coisas que se lhe diziam. Não se limitava a registar aquilo que tinha que ser registado, ele próprio propunha coisas ou ouvia, das conversas que estávamos a ter, o bastante para [as] utilizar...” (SAMPAIO, MOTA & SÁ, 2016: 132-133)

É então a partir daqui, do trabalho levado a cabo por Alexandre Gonçalves, que pretendo direcionar a minha análise. Através de uma mistura extremamente criativa e da aplicação de processamento dinâmico do som (nomeadamente do *delay*) o artista sonoro concebe uma banda sonora extremamente interessante e inovadora. Quando vemos algumas das imagens do centro da cidade de Évora e de alguns automóveis que circulam pela cidade, o técnico de som poderia optar por utilizar o som direto tal como foi registado, ao longo de toda a obra, o que resultaria num trabalho tecnicamente aceitável, mas muito pobre do ponto de vista estético.

Contudo, o rumo seguido resultou num registo demarcado da prática comum e muito mais relevante. A partir do som do sino e do poder metafórico que este carrega conjugado com o som do chocalho a ser construído, sons característicos do folclore alentejano e metáforas para a importância do homem e da agricultura na composição de uma Paisagem Sonora característica de Évora no final da década de 60. Logo após, numa incursão pela arte sacra da cidade e por templos de contemplação, a música de um órgão parece ter sido captada no próprio local sem que nunca apareça o seu executante. É precisamente no interior da igreja que começamos a escutar o som de chicotes misturados com a música. Sobre este aspeto particular do filme e do som que acompanha as cenas gravadas no interior da igreja, diria o realizador:

“quando estávamos a montar o filme, na altura da Capela dos Ossos, ele fez-me essa proposta. A ideia foi dele, não foi minha. Eu disse-lhe: *Ó Alexandre, isso é uma excelente ideia! Embora estas caveiras que estejam aqui não tenham sido resultado de massacres perpetrados pela força bruta hitleriana – não é? – mas pela força, não menos bruta, da Igreja Católica. Esta é a verdade, e não te esqueças da Inquisição, as pessoas eram maltratadas. Ora, aqui assim em Évora, por exemplo, havia um convento onde foram descobertos uma data de esqueletos e de caveiras de crianças, que eram das relações que haviam entre as freiras...* Começámos a imaginar a cena das chicotadas, quando estávamos a filmar na catedral. Sobretudo, havia uma história – que eu agora não me lembro qual era (...) sobre castigos corporais infligidos pelos padres a freiras malcomportadas. Pronto, veio daí.” (SAMPAIO; MOTA & SÁ, 2016: 133)

Em relação ao último plano da capela dos ossos, mais concretamente o grande plano da caveira com o som de disparos de metralhadora cada vez mais altos, é assinalável a ousadia com que aquela situação, em particular, foi trabalhada.



Figura 6 - Fotograma do filme *A Cidade* (1968)

Já próximos do final do filme, quando a pomba “pica” a senhora com uma intensidade sonora claramente manipulada, somos levados a crer que houve uma intenção clara de reforçar aquele momento em particular, tal como acontece com o som das mãos a trabalhar o barro. Se por um lado o autor queria dar a ideia de que são as pessoas que “constroem” as cidades, tal ideia ficaria também bem patente na obra fílmica, protagonizada pelas mãos que desenharam este som. Por fim, o filme termina exatamente com a mesma música que começa, uma gravação do tradicional cante alentejano recolhida provavelmente por Michel Giacometti e que, mesmo na ausência de imagens, nos colocaria imediatamente nas planícies Alentejanas.

As Pedras e o Tempo (1961) e *A Cidade* (1968), enquanto dois filmes turísticos encomendados por órgãos públicos na mesma década, ao contrário da generalidade dos filmes realizados no mesmo contexto de produção, são sobretudo assumidas tentativas de reinventar uma linguagem cinematográfica que se encontrava relativamente formatada e standardizada pelos paradigmas do mercado, reproduzindo um modelo de narração e de banda sonora acriticamente estabelecido para essa categoria de filmes.

A partir de uma abordagem inovadora do ponto de vista sonoro que tirava partido da oralidade e de composições musicais pouco habituais para esse tipo de obras, seja pelo género musical, seja por improvisações totais como a que foi levada a cabo por Carlos Paredes, a banda som deste tipo de filmes foi criativamente reinventada e absolutamente ressignificada.

Contudo, é na colocação de vários efeitos sonoros distintos que ambas as obras atingem uma relevância artística que as distingue completamente de outros filmes dentro do mesmo género. Os autores podiam limitar-se a utilizar o tipo de música habitual misturado com um *voice-over* absolutamente descritivo e banal, que na maior parte dos casos bastaria para deixar os “clientes satisfeitos”. Contudo, ambos os autores encararam a oportunidade de filmar, tão escassa naquela época, como um momento onde poderiam experimentar e delinear aquela que seria a sua abordagem cinematográfica do ponto de vista sonoro nas décadas seguintes. Inspirados eventualmente pela *Nouvelle Vague* e por uma ansiedade em reinventar a linguagem cinematográfica estandardizada em plena ditadura, há outras exceções como a obra *Covilhã – Cidade da Serra e do Vale* (1970) que, apesar do tom “mais promocional”, contaria com uma banda sonora peculiar composta pelo Quarteto 1111. Ou também o filme *Cenas de Caça no Baixo Alentejo* (1973) que, apesar da abordagem sonora mais contida, também apostaria num *voice-over* dentro do mesmo registo, nas transições sonoras, na utilização de música alternada com o som direto e na aplicação de vários efeitos sonoros pontuais, que voltáramos a observar outros exemplos relevantes.

Será, então, inegável evidenciar o papel que Fernando Lopes e José Fonseca e Costa tiveram numa geração de realizadores que ganharam coragem para experimentar e reinventar um desenho de som clássico e pouco criativo nesse tipo de filmes e que trará marcas até aos dias atuais. Mais uma vez, é essencial reforçar o papel absolutamente fundamental que Alexandre Gonçalves tem nas duas obras e em toda a época do “Novo Cinema”. Mas como se não bastasse, as opções levadas a cabo nas duas obras aqui analisadas, serão um contributo essencial para definir as paisagens sonoras da cidade de Évora no final da década de 60.

2.2. Trás-os-Montes: representações cinemáticas de um Território Sonoro

Portugal é um país composto por várias regiões com relevo, clima e tradições muito distintas. Apesar de se tratar de um território relativamente pequeno em área absoluta (cerca de 92 mil quilómetros quadrados) e em número de habitantes (cerca de 10 milhões), Portugal é um país repleto de contrastes sonoros. Se, por um lado, temos uma costa marítima que banha o país de norte a sul onde se concentra o maior fluxo populacional e onde predomina o som do mar e da indústria, no extremo oposto temos um território de baixa densidade populacional que atravessa toda a faixa do interior e onde se multiplicam os sons da natureza e dos fenómenos meteorológicos adversos. Para além disso, ainda existem os arquipélagos dos Açores e da Madeira, com todas as particularidades insulares e biológicas.

É no extremo nordeste do país, bem próximo da fronteira com as comunidades autónomas espanholas de Galiza e de Castilla y León, que se localiza a região de Trás-os-Montes, um território único e singular que é constituído por um relevo acidentado, um clima rigoroso e por tradições seculares que lhe conferem um interesse particular. Não é então de estranhar que, tal como em outras cinematografias mundiais onde se verifica um elevado interesse por territórios com este tipo de características, o nordeste transmontano se apresente como uma paisagem repleta de costumes e comunidades que tem merecido, nas últimas décadas, uma atenção particular no cinema português.

Contudo, nas análises existentes a várias obras filmadas neste território, os aspetos visuais acabam por ter todo o protagonismo em relação a outros aspetos que também compõem essa paisagem, nomeadamente, as suas complexas e diversificadas camadas sonoras. É a partir desta premissa que proponho analisar de que forma os elementos sonoros de uma paisagem contribuem para a construção de uma determinada identidade regional, nomeadamente em termos de valores afetivos, estéticos e civilizacionais.

Para além disso, interessa-me refletir particularmente sobre o processo de construção subjetiva da Paisagem Sonora a partir da análise de duas obras cinematográficas relevantes para uma análise histórica e sociológica desse território, mais concretamente, os filmes *Trás-os-Montes* (1976) e *Portugal – Um dia de Cada Vez* (2015), já que partem

do relevo antropológico da Paisagem Sonora transmontana como um eixo de construção de uma experiência transcendente e impermeável à passagem do tempo.

Desde a fundação de Portugal, Trás-os-Montes tem sido uma das regiões com as fronteiras mais definidas e estabilizadas. No século XV, o país encontrava-se dividido em seis grandes unidades administrativas, chamadas comarcas, e Trás-os-Montes era uma delas, com uma dimensão geográfica muito aproximada da atual. No séc. XVII, essas comarcas passaram a denominar-se províncias, com Trás-os-Montes a incluir as comarcas de Bragança, Miranda, Moncorvo e Vila Real. Em 1835, em pleno período liberal, são criados os distritos, unidades administrativas que vigoram até à atualidade, com Trás-os-Montes a incluir os distritos de Bragança e Vila Real, exatamente os mesmo de hoje.

A Reforma Administrativa de 1936, em conformidade com o que ficou definido pela Constituição da República Portuguesa de 1933, foi aprovada pelo regime fascista do Estado Novo (1933-1974) e alterou a designação da região para Trás-os-Montes e Alto Douro, compreendendo o território a norte do rio Douro e a oeste do rio Tâmega, ou seja, mantendo exatamente as fronteiras que vigoravam desde o séc. XV.

Apesar das diversas reorganizações administrativas do território, Trás-os-Montes e o Algarve foram as únicas regiões do país que se mantiveram mais ou menos inalteradas ao longo dos últimos cinco séculos, o que consolida a sua unidade e reforça a sua identidade. Apesar dos esforços de alguns geógrafos em considerar que os concelhos a sul do Douro (da Guarda e de Viseu) fariam parte de uma “Beira Transmontana”, com capital em Lamego, essa denominação não se chegou a instituir (SOBRAL, 2008, em linha).

Mesmo com diversos recursos naturais, o período do Estado Novo acabou por isolar irremediavelmente a região:

“As fracas acessibilidades tornaram Trás-os-Montes uma região periférica e isolada pelo próprio relevo, permitindo ‘manter ainda hoje arcaísmos que têm resistido tenazmente às influências da vida moderna propalada pelos meios de comunicação social’, pelas melhores vias de comunicação e pelos mais rápidos meios de transporte: daí a originalidade da região no contexto nacional.” (VISEU, 2018: 179)

Ou seja, o isolamento a que a região foi sentenciada, que num primeiro momento iria no sentido de isolar e aprisionar, acabou por despoletar uma série de fluxos imigratórios ilegais e de contrabando que constituem episódios muito relevantes para a história do país. No mesmo sentido, as fracas e limitadas vias de acessibilidade permitiram que o território se fosse mantendo assim mesmo após a revolução de 1974, uma vez que, apesar de não se localizar muito distante da capital do país (cerca de 500 quilómetros), a viagem de autocarro ou de comboio demorava demasiadas horas.

No fundo, todas estas evidências seguem a linha de visão predominante ao longo do séc. XIX de que o mundo rural e as atividades camponesas eram dicotómicas, principalmente devido ao pensamento predominante na época (romantismo e progressismo) e à distinção entre o mito e a realidade. Por um lado, existia a visão romantizada que definia os agricultores e o seu quotidiano “como sendo patriarcal, religioso, moralmente são e ainda não pervertido pelas influências exteriores e valores materiais” (VAQUINHAS, 1998: 479-491). Por outro, esse quotidiano era muitas vezes retratado “como passivo, atrasado e fruste, agarrado a rotinas ancestrais e hostil à modernização da agricultura [...], este ainda não assimilara os valores culturais e políticos das classes dominantes” (Ibidem). De acordo com a mesma autora, essas visões institucionalizaram “imagens estereotipadas, fruto de fontes subjetivas e perspetivas pessoais, que tanto conciliavam a imagem de um campesinato pueril, ignorante, retrógrado, submisso aos poderes instituídos, mas também como generoso, leal e estruturalmente bom, tal como o ‘bom selvagem’ de Jean-Jacques Rousseau.” (Ibidem). No mesmo sentido, Paulo Cunha (2001: 8) refere que essa visão romântica do mundo rural é uma manifestação de “um desejo de conhecimento do ‘país real’, dos usos e costumes, das crenças e lendas, predominando o gosto pelo pitoresco e pelas cenas rurais idealizadas”.

Todos estes acontecimentos e especificidades fizeram com que os habitantes desenvolvessem um sentimento afetivo muito vincado pelo território e pelas várias manifestações culturais que aí foram acontecendo ao longo dos tempos. Neste contexto político e social que referimos é natural que a vinda de uma equipa de filmagens ansiosa por retratar um território que, por força do governo central, se mantinha cada vez mais “distante” do resto do país, colocasse algumas reservas aos habitantes.

O cinema português foi refletindo isso ao longo das décadas. À parte dos filmes turísticos que foram sendo filmado um pouco por todo o país nas primeiras décadas, dedicando-se à cartografia visual do território, e os jornais de atualidades (cine-jornais ou *newsreels*), com objetivos de propaganda política, a região de Trás-os-Montes não foi particularmente cinematografada ao longo do Estado Novo.

Curiosamente, na década de 1910, Trás-os-Montes seria uma das regiões mais filmadas pelas duas missões cinegráficas estrangeiras que rodaram dezenas de filmes em Portugal:

“Vamos começar com os fatos. É 1917. Gaumont, uma grande produtora internacional, enviou um operador de câmara chamado Anatole Thiberville a Portugal com uma missão cinegráfica: ele precisaria de atravessar Portugal de norte a sul para filmar o máximo possível no menor período de tempo, um trabalho que resultaria em cerca de 40 filmes. No ano seguinte, 1918, o principal concorrente de Pathé Gaumont - enviou o cinegrafista René Moreau a Portugal com uma missão idêntica, resultando desta vez em 24 filmes. A grande maioria desses filmes - tanto de Thiberville quanto de Moreau - faz parte de um registo muito particular, situado entre o turista e os filmes culturais. Consequentemente, eles estavam tão preocupados em documentar assentamentos e paisagens quanto interessados em promover e disseminar uma certa imagem: “um “cartão postal” que apresentava vistas surpreendentes da paisagem e opiniões curiosas sobre as tradições locais.” (CUNHA, 2018: 179)

Ainda de acordo com Paulo Cunha (Ibidem: 183), a missão cinematográfica da *Gaumont* concentrou-se no Nordeste de Portugal, com particular atenção para a região envolvente ao rio Minho (fronteira com a Galiza) e ao rio Corgo (que nasce na região de Vila Pouca de Aguiar, em Trás-os-Montes, e desagua no rio Douro na Régua). Só ao longo da linha de caminho-de-ferro do Corgo, inaugurada em 1906, com uma extensão de 97 quilómetros, foram rodados cinco dos 32 filmes produzidos por Anatole Thiberville: *Régua, Vila Real, Pedras Salgadas, Vidago e Chaves*.

A partir da minha pesquisa, constatei que a primeira longa-metragem rodada maioritariamente em Trás-os-Montes foi produzida apenas após o 25 de Abril de 1974. Ou seja, durante cerca de 80 anos, o cinema português de grande produção, aquele que normalmente teria maior visibilidade, praticamente ignorou aquela região. Apesar das suas imensas belezas naturais, a distância em relação aos estúdios Lisboetas terá sido um fator determinante. Assim, *Máscaras* (1976) terá sido a primeira longa-metragem a ser rodada em Trás-os-Montes. A partir de um registo documental, o filme acompanha as festividades de inverno transmontanas em diversos locais: a Festa dos Rapazes em Varge,

Santo Estevão em Grijó da Parada, o Fim de Ano na Bemposta, o Dia de Reis em Rio de Onor, o Entrudo em Podence e a Quarta-Feira de Cinzas em Bragança.

A partir do registo de várias tradições locais, de acordo com Catarina Alves Costa (2010: 87), *Máscaras* é um filme testemunho de uma ideia de cinema que, sobretudo nos anos 70,

“procurou o país (...); que saiu da cidade e se encontrou no rural, na interioridade, na procura da autenticidade, legitimou, de certa maneira, a procura uma certa ideia de povo, através de atitudes diferentes: a atitude mais científica, ou etnográfica, a atitude mais politizada, que corresponde aos anos da revolução e finalmente a mais assumidamente poética.”

António Reis e Margarida Cordeiro realizariam em conjunto *Trás-os-Montes* (1976), *Ana* (1982) e *Rosa de Areia* (1989), docuficções filmadas integralmente em Miranda do Douro e Bragança. Na década de 90 é fundamental referir *Vale Abraão* (1993), uma ficção realizada por Manoel de Oliveira, rodada na região do vale do rio Douro, numa quinta em Peso da Régua, pertencente ao distrito de Vila Real.

Após a viragem do milénio a região tem sido visitada com maior frequência: *Mal Nascida* (2007) é uma ficção do género drama baseado na tragédia grega e o terceiro título de uma trilogia que teve início com o filme *Noite Escura* (2004). Foi a primeira vez que o realizador João Canijo escolheu o território transmontano, a aldeia de Alturas, para um projeto da sua autoria. Após ficar fascinado pela região, acabou por revisitá-la nas suas obras mais recentes, nomeadamente, no filme *Fátima* (João Canijo, 2017) uma ficção sobre um grupo de peregrinas rodada em Vinhais.

Nos últimos anos, a região tem sido cenário para diversas obras de outros autores: *Campo de Víboras* (2016), *Rio Corgo* (2015) ou *Volta à Terra* (2014).

Contudo, apesar de todos os exemplos citados anteriormente, Trás-os-Montes continua a ser uma região pouco visitada pelo cinema português. Para além disso, sempre que se verificam incursões por esse território é habitualmente sob a perspetiva de um olhar documental que tenta captar a essência de determinada comunidade, o que reforça a ideia de exploração de um território distinto, distante e exótico.

Uma vez que, como referi anteriormente, não existem muitos estudos sobre o Som no cinema Português, importa referir que esta análise é um estudo exploratório que seguirá

uma metodologia analítica e comparativa. Como tal, numa primeira fase, procederei a uma análise fílmica da banda som dos filmes e, num segundo momento, a uma análise comparativa entre duas obras que se propõem a olhar e a ouvir um território com uma distância temporal de exatamente 39 anos.

2.2.1. *Trás-os-Montes*

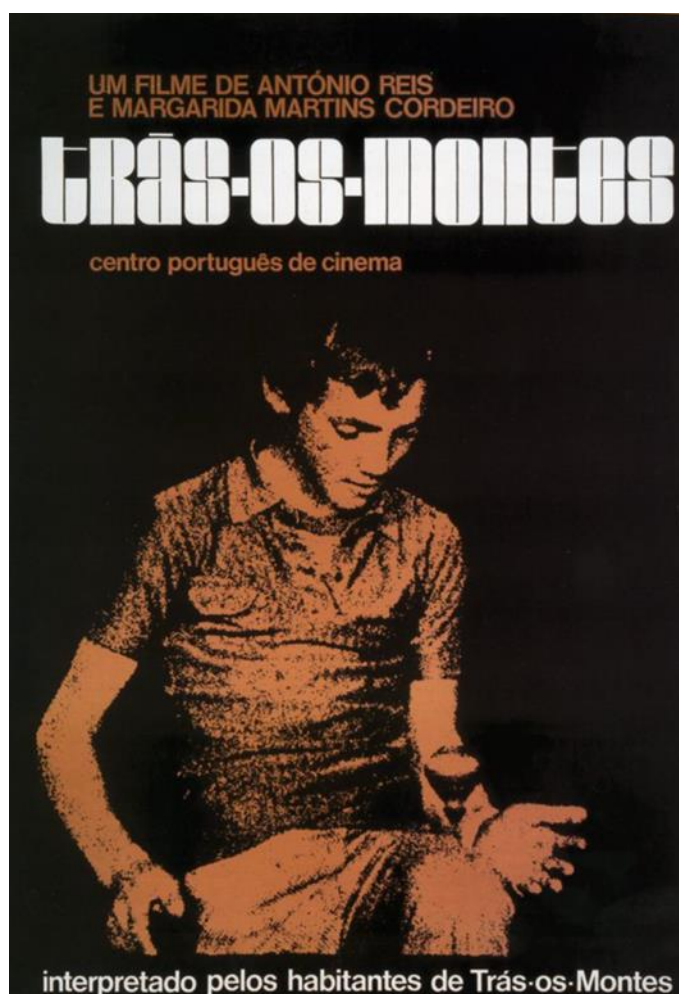


Figura 7 - Cartaz do filme *Trás-os-Montes* (Cinept.pt/*Trás-os-Montes*, em linha).

O primeiro filme, *Trás-os-Montes*, foi realizado pelo casal António Reis e Margarida Cordeiro. Foi filmado em 1975 em várias localidades dos concelhos de Bragança,

Miranda do Douro, Mogadouro e Vinhais. Estreou em 1976 e propõe uma viagem a um Portugal profundo e a uma das regiões simbolicamente mais ancestrais do território português. Para além disso, procura expor as vicissitudes de um país saído de 48 anos de ditadura que romantizava o espaço rural, mas que o marginalizava em termos sociais.



Figura 8 - António Reis nas rodagens do filme *Trás-os-Montes* (antonioreis.blogspot.com, em linha).

É então natural que, à época da sua estreia, o filme tenha sido recebido com imensa polémica. Ao decidirem fazer a primeira exibição do filme em Trás-os-Montes (a estreia oficial aconteceu em Lisboa, no cinema Satélite, a 11 de junho de 1976) por acharem que seria uma maneira de homenagear o povo que aparece no filme. Infelizmente, a receção não foi tão boa como seria de esperar.

Alguns momentos dessas exibições são recordados por João Bénard da Costa num ciclo de conversas organizado pelo Núcleo de Cinema da Faculdade de Arquitetura da Universidade Técnica de Lisboa, que teve lugar na Cinemateca Portuguesa entre outubro de 2007 e março de 2008:

“Digo isto para que saibam que o António Reis e a Margarida ficaram extremamente infelizes e tristes com esta recepção em Trás-os-Montes, dizendo que, exatamente ali onde queriam fazer a maior homenagem à gente de Trás-os-Montes, era onde encontravam a maior hostilidade. Não das pessoas que entravam no filme, que só o viram depois, mas de uma pequena burguesia completamente fora deste mundo, que aspirava a ser uma burguesia urbana e que reagiu com violência contra o filme.” (Bénard da Costa cit. in TAVARES, 2014: 3)

Como fica bem patente nesta memória de Bénard da Costa, a má recepção do filme não se verificou junto dos protagonistas, mas acima de tudo de uma “pequena burguesia” que não concordou com a abordagem dos autores ao território transmontano. Para além disso, ao afastarem-se da capital de distrito para os territórios mais próximos da fronteira espanhola, a hostilidade foi crescendo:

“Em Bragança o acolhimento foi relativamente civilizado, mas extremamente frio. Era óbvio que as pessoas não tinham gostado nada, o que deixou o António muito triste. Em Miranda do Douro, as coisas foram muito piores, e as pessoas começaram a olhar – ainda por cima era uma projeção ao ar livre, no Verão –, começaram a ver o filme e a achar-se insultadas.” (*Ibidem*)

Apesar das reações negativas serem mais ou menos vincadas, podemos concluir que, no geral, as exhibições do filme foram um autêntico fracasso. Mas o que poderia explicar essa recepção por parte da população? Em primeiro lugar, o isolamento a que a região estava votada e que imprimia uma ideia de inferioridade em relação ao resto do país, consumada com uma incompreensão do filme e das opções estéticas dos autores. Em segundo lugar, a ideia de que o progresso industrial patente na melhoria das redes ferroviárias e na reconstrução dos edifícios não estava muito presente na obra, o que se poderia traduzir numa representação adulterada da ideia de atraso civilizacional contra a qual a população lutava do ponto de vista político (com a reivindicação de obras) e intelectual a partir da ideia pré-concebida de que Trás-os-Montes estaria menos evoluído do que o resto do país.

“Ou seja, queriam ver Trás-os-Montes como naquele momento, em 1976, começava a ser. «Onde é que estão as nossas estradas? Onde é que estão os edifícios modernos? Onde é que estão os campos bem tratados? Onde é que está a modernidade?» – ou o que eles entendiam por modernidade.” (*Ibidem*)

Como é natural, percebemos neste tipo de reações uma ânsia das comunidades retratadas no filme em renegar para primeiro plano a sua camada rural e trazer para o primeiro plano uma ideia de modernidade que destruiria todos os pontos fortes do filme, nomeadamente da documentação de tradições, das lides agrícolas e da relação única do homem com a natureza.



Figura 9 - Fotograma do filme *Trás-os-Montes* (Cinept.pt/Trás-os-Montes, em linha).

2.2.2. Portugal, um dia de cada vez



Figura 10 - Cartaz do filme *Portugal, um dia de cada vez* (Cinept.pt/Portugal, em linha)

Exatamente 39 anos depois, com o filme *Portugal, um dia de cada vez* (2015), João Canijo e Anabela Moreira, propõem, novamente, uma viagem ao interior de um Portugal profundo, procurando expor as vicissitudes de um país saído de 41 anos de democracia. Filmado no concelho de Vinhais, apesar de o filme não ter sido alvo de uma recepção crítica tão exacerbada como no caso da obra de António Reis e Margarida Cordeiro, a partir de algumas conversas que mantive com alguns amigos naturais do concelho retratado no filme, pude constatar que continua a existir a ideia de que as produções cinematográficas rodadas nesse território continuam a transmitir uma ideia de atraso civilizacional para quem desconhece aqueles locais.



Figura 11 - Fotograma do filme *Portugal, um dia de cada vez* (2015)

Apesar de terem passado várias décadas, continua a predominar a ideia de que devemos esquecer os traços que constituem a singularidade e relevo social do território para dar lugar a uma formatação mais linear onde predomine a ideia de evolução e de progresso civilizacional.

Importa então referir que, para os habitantes do território, ambos os filmes trazem para o espaço mediático uma visão do interior do país que vulgarmente é retratado como uma zona de atraso civilizacional, economicamente desfavorecida e que nada mudou nas quase quatro décadas que separam as duas obras, mesmo que tenham existido mudanças drásticas no contexto político e social.



Figura 12 - Fotograma do filme *Portugal, um dia de cada vez* (2015)

No caso desta última obra, importa referir que, por uma questão de linearidade, apenas será objeto de análise a parte correspondente ao território transmontano, mais concretamente, a primeira parte do filme.

2.2.3. Análise técnica e estética

Em termos técnicos, o primeiro filme apresenta um sistema de som mono, ou seja, o som vem apenas de uma direção, enquanto o segundo é em estéreo, com o som a vir de “dois lados”. Uma vez que no longo do período compreendido entre a produção das duas obras houve lugar a inúmeras evoluções tecnológicas no âmbito da captação de som para cinema e na reprodução do som em sala, é evidente que a questão técnica não será comparável, mas antes a utilização narrativa do som em ambas as obras.

Já do ponto de vista estético verifica-se uma clara distinção. Enquanto que em *Trás-os-Montes* o desenho de som é extremamente criativo, nomeadamente com a colocação de música não diegética e de vários sons fora de campo que reforçam o olhar poético dos

realizadores, no caso de *Portugal, um dia de cada vez*, e da parte correspondente a Trás-os-Montes, há total predominância do som direto das cenas. Se em 1975 se optou por trabalhar, misturar e ressignificar toda uma Paisagem Sonora de determinado território, em 2015 optou-se por fazer um mero registo linear dos sons que compõem cada uma das cenas do filme.

Uma vez que João Canijo e Anabela Moreira, os realizadores, apenas tomaram esta opção na parte do filme que aqui temos em análise (nas partes restantes há alguns detalhes mais criativos), podemos ser levados a crer que houve uma tentativa dos autores em preservar a sonoridade real dos locais retratados no filme, o que pode significar que o som direto registado na rodagem constituiria uma base sonora consistente e que não necessitaria de um trabalho muito criativo na fase de pós-produção.

No caso do primeiro filme, logo no início, começamos por ouvir o assobio de um pastor enquanto observamos uma paisagem. Alguns segundos mais tarde percebemos que se trata de uma criança que tenta controlar o seu rebanho a partir dos assobios característicos dessa atividade agrícola. No meio da calma aparente de um meio rural a criança e o seu rebanho personificam um turbilhão de sons violentos que vão transformar em absoluto a Paisagem Sonora daquele Território.



Figura 13 - Fotograma do filme *Trás-os-Montes* (1976)

No caso do segundo filme, no início assistimos a um grupo de pessoas de várias idades (criança, jovens e adultos) que estão a carregar fardos para o reboque de um trator agrícola. Uma vez que o ruído da máquina em movimento vai rasgando a paisagem, estes são obrigados a gritar ordens de comando uns para os outros, na tentativa de agilizar o trabalho.



Figura 14 - Fotograma do filme *Portugal, um dia de cada vez* (2015)

Novamente, a calma aparente de um campo agrícola é transformada por um coro de vozes e dos ruídos das máquinas que vão preenchendo a sonoridade daquele lugar. Para além de em ambos os casos se registarem sons com uma amplitude elevada e violentos, começa-se aqui a desenhar o tipo de interferência que o homem representa para o meio envolvente. A sua ação colonizadora e as suas atividades diárias transformam por absoluto a realidade daqueles locais e constituem uma base de análise extremamente sólida do ponto de vista histórico e sociológico.

Se em *Trás-os-Montes* encontramos sons ligados às atividades agrícolas e ao pastoreio, noutras zonas do país encontraríamos sons ligados à indústria ou a outras atividades. Ao

analisarmos a Paisagem Sonora de determinado lugar, estamos também a recolher importantes elementos para a análise das comunidades inseridas nesse espaço geográfico e fílmico.

Mas de modo a poder fazer uma análise ainda mais aprofundada, optei por dividir as camadas sonoras que compõem as duas obras em três eixos essenciais:

a) Oralidade:

A audição da pronúncia típica daquela região do país e a utilização da língua mirandesa no filme de 1976 representam um elemento identitário daquele território. Em primeiro lugar porque a pronúncia transmontana é, tal como as demais pronúncias, um elemento muito característico dos seus falantes. Em segundo lugar porque a língua mirandesa, 2^o língua mais falada no nosso país, pode ser ouvida essencialmente no território de Miranda do Douro, o que revela novamente um traço único daquela região e em particular do povo mirandês.

b) Expressão artística:

A música tradicional, os gaiteiros com as suas gaitas de foles e bombos de pele e os pauliteiros de Miranda do Douro são novamente expressões artísticas e culturais exclusivas daquele território. Como é natural, os instrumentos e as danças associadas podem ser reproduzidos em qualquer outro território, mas perderam irremediavelmente a alma dos seus executantes que, de geração em geração, foram transmitindo a arte de executar determinados instrumentos e as coreografias das danças tradicionais. Como é de prever, toda esta herança cultural é extremamente valiosa para a compreensão e catalogação desse território.

c) Relação homem-natureza

À falta de um termo mais adequado, decidi incluir neste terceiro grupo de sons, todos aqueles que dizem respeito à relação que o homem estabelece com a natureza. Aqui podemos incluir os sons das máquinas (comboio, trator) e todos aqueles em que existe uma intervenção direta do ser humano (sons do lenhador, do cutileiro, etc.). Neste

capítulo abro um parêntesis para referir um momento do filme *Trás-os-Montes* que, em particular, me interessa bastante do ponto de vista desta relação. Na cena em que as crianças partem o gelo do rio com os pés, para além da metáfora de uma “relação abusiva” do homem com a natureza que vai além da transformação da Paisagem Sonora e que aqui culmina na destruição das enormes placas de gelo que cobrem o rio, representa também uma distinção clara com a calma do rio que corre mesmo ao lado.

Já no caso das máquinas industriais e em concreto do comboio que vais rasgando a paisagem no final do filme *Trás-os-Montes*, enquanto que no filme dos irmãos Lumière *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (1896, Auguste Lumière, Louis Lumière) a visualização da chegada do comboio à estação assustou os espectadores, neste caso acontece precisamente o contrário. Apesar de não vermos com rigor o comboio, ouvimos de maneira bem marcada o Som do seu apito. Este elemento, uma sonoridade algo poética, em conjunto com a sonoridade do trator no início do filme *Portugal, um dia de cada vez*, sintetizam a ideia de progresso, por um lado ferroviário, um elemento bem patente no final do séc. XIX, uma vez que na viragem para o séc. XX Trás-os-Montes era a zona do país com mais quilómetros de linha férrea. Por outro lado, a partir da maquinaria agrícola, temos também a ideia de uma modernização da agricultura bem patente no final do século. Quero com isto reforçar que, mesmo que estes últimos exemplos não sejam sons típicos e característicos daquele território, têm uma importância absolutamente fundamental na análise sociológica e na contextualização histórica daquela região que, tal como percebemos nas recordações das primeiras projeções, ansiava em se assumir como uma região moderna e com boas acessibilidades.

Apesar de o homem modificar e adulterar a Paisagem Sonora em qualquer época e sociedade, o que está em causa nestes filmes são as características estéticas dessa manipulação e a importância da oralidade, da música tradicional e dos demais elementos sonoros descritos anteriormente, enquanto peças chave fundamentais para a construção e análise da identidade de um povo.

Apesar das duas obras estarem separadas por várias décadas, creio que, no essencial, a Paisagem Sonora transmontana se mantém revestida por traços singulares que permitem assegurar uma identidade sonora única e inimitável. Após 40 anos de evolução, a maioria dos elementos referidos (música, pronúncia, etc.) continua

estritamente enraizada na sonoridade do quotidiano desta região. Acima de tudo, creio que será importante reforçar a ideia de que o homem marca o espaço, violenta a natureza e impões os seus sons.

2.3. Paisagens Sonoras no cinema de animação contemporâneo

Na produção cinematográfica portuguesa da última década há, no entanto, algumas obras que propõem um exercício de reflexão sonora profundo. De entre elas, num pequeno nicho de um subgénero, aparecem as animações documentais, onde durante a rodagem, não havendo a possibilidade de registo do som direto, obrigará os autores a repensar toda a banda sonora e a construí-la de raiz, favorecendo uma abordagem mais documental.

De entre vários exemplos, optei por centrar a minha análise em duas curtas-metragens portuguesas de produção recente, para explorar e exemplificar o modo como podemos evitar a normalização instalada e seguir outro tipo de abordagens que representem um resultado final mais interessante, quer para o espectador comum, quer para o cinéfilo mais exigente.

2.3.1. Pronto, era assim

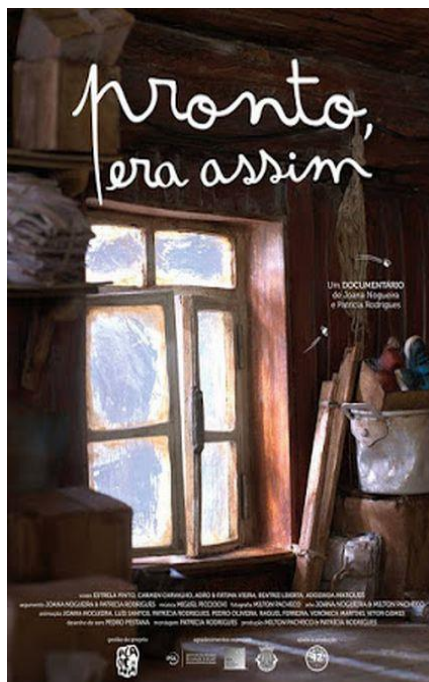


Figura 15 - Cartaz do filme *Pronto, era assim* (2015). ([Cinept.pt/Pronto, era assim](http://Cinept.pt/Pronto_era_assim), em linha)

A curta-metragem *Pronto, era assim* (2015) é uma animação documental que começou a ser produzida em contexto académico, no mestrado em Ilustração e Animação do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, e foi posteriormente concretizada no âmbito do projeto “Academia RTP”. Recorrendo a técnicas de *stop-motion* e animação 2D, as duas autoras apresentam seis personagens distintas: uma balança de cozinha, uma caixa de música, uma cafeteira, uma jarra com flores e um microfone. Assumindo o papel de protagonistas da obra, apesar de materializarem utensílios do dia a dia, estes objetos personificam indivíduos de carne e osso que diariamente habitam ou habitaram o tradicional mercado do Bolhão.

O mercado do Bolhão está localizado na cidade do Porto e é um dos mais emblemáticos mercados da cidade e do país. Ao longo dos seus pisos, várias dezenas de vendedores, com uma pronúncia típica da zona, exibem os seus produtos e configuram uma representação fidedigna das vivências e costumes da nossa cultura popular. Com a

construção de grandes superfícies comerciais, os mercados tradicionais enfrentam uma luta constante pela sobrevivência, que a prazo pode culminar com o encerramento de vários mercados por todo o país. Uma vez que as personagens são ilustrações resultantes de um exercício criativo levado a cabo pelas autoras, o único elemento que nitidamente representa uma abordagem documental, na medida em que evidencia a existência de um ser humano sensível, é dado através do registo sonoro, sob a forma de um testemunho oral previamente registado.

O que se ouve são histórias de vida, tão dispersas quanto as personagens que compõem o filme, apresentadas acima de tudo como uma metáfora para as memórias dos entrevistados e um convite para que o espectador possa conhecer um pouco melhor cada uma das personagens (sem ter uma referência visual das mesmas). Hoje, arrumados dentro de um sótão, longe da agitação de outrora e do movimento frenético da cidade, os pequenos objetos parecem esperar a nossa visita, na ânsia habitual de um vendedor de mercado, a fim de conversar um pouco com quem passa.



Figura 16 - Fotograma do filme *Pronto, era assim* (2015)

Nem de propósito, mal se apercebe que está a ser ouvida, a balança começa de imediato a apregoar as frutas frescas que tem para vender. É aqui, neste primeiro contacto com o lado humano das personagens, que uma voz com a pronúncia típica do norte do país se destaca, começando por falar da sua infância e da experiência pessoal pela qual passou

no início da sua vida profissional. Sem que nada o fizesse prever, somos então confrontados com a possibilidade de estar perante testemunhos reais “mascarados” por elementos ficcionais concebidos pelas autoras.

Uma a uma, as diversas personagens vão falando um pouco das suas dificuldades, dos seus anseios, dos seus medos e de amor. A escala de planos varia entre os grandes planos das suas faces, aos planos de corpo inteiro e aos planos de pormenor de outros objetos que vão decorando o espaço. As histórias, absolutamente verosímeis, acabam por variar entre momentos mais humorados e outros um pouco mais tensos ou dramáticos. A relação dos objetos com as personagens é também trabalhada de forma subtil.



Figura 17 - Fotograma do filme *Pronto, era assim* (2015)

Para o espectador comum, a balança pode personificar a vendedora que diariamente pesa a fruta, enquanto a cafeteira, eventualmente uma das mais óbvias referências, personifica a união de um casal. O microfone, além de ser uma clara personificação da amplificação que as histórias de todas as personagens vão apresentando, representa também o passado artístico daquela personagem específica. Já a jarra de flores, marcada por uma relação conjugal mais complicada, apresenta algumas lesões que remetem para um contexto de violência doméstica, que vai, a custo, tentando reparar com um tubo de

cola. Propositadamente, as flores que em outros tempos estariam cheias de vitalidade, agora jazem tristes e secas sobre a velha jarra. A caixa de música, com uma infância repleta de dificuldades, como todos os outros intervenientes, vai tocando uma música melancólica. No final do filme, e apesar de se tratar de uma animação, o espectador fica com a sensação de que ouviu testemunhos reais, de pessoas reais, com histórias reais.

2.3.2. *Água Mole*

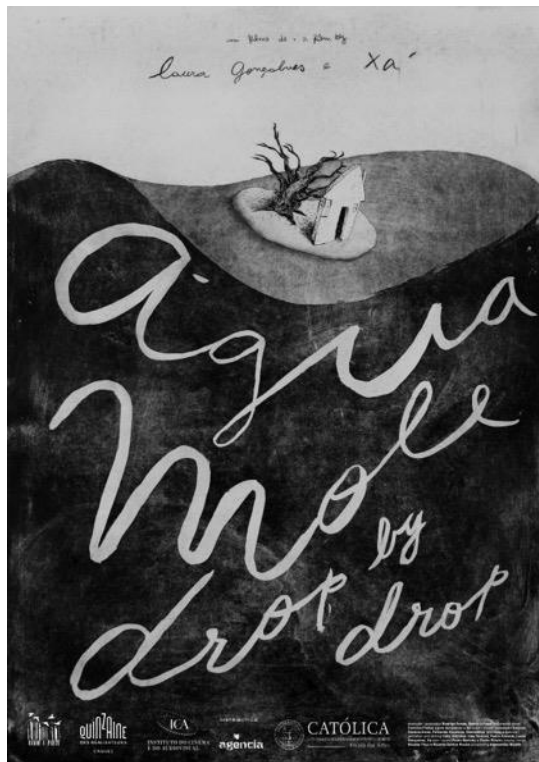


Figura 18 - Cartaz do filme *Água Mole* (2017). (Cinept.pt/*Água Mole*, em linha)

Já no caso da curta-metragem *Água Mole* (2017), produzida pela produtora Bando à Parte, de Rodrigo Areias, trata-se igualmente de uma animação documental feita com recurso a gravura, e que combina, com uma estratégia de conceção semelhante, registos de som documental e uma narrativa ficcionada que convida o espectador a pensar acerca da realidade do despovoamento do Interior do país. Através de uma viagem ao Norte de

Portugal, as autoras efetuaram alguns registos sonoros de conversas com populares relacionados com temas como a emigração e o despovoamento desses territórios. De acordo com elas, seria essa a génese do projeto:

“E foram elas [as pessoas] os pilares da construção do filme, o lado documental. Depois construímos uma ficção, com caretos e tudo, em que a memória é uma ilha rodeada de esquecimento: é a história dos últimos habitantes de uma aldeia que não se deixam submergir.” (CÂMARA, V., em linha)

As aldeias visitadas teriam sido Sistelo, Estrica, Padrão, Merufe, Tua e Aigra Nova, pequenas povoações do Alto Minho que se encontram em risco de desaparecer devido a uma proposta de construção de uma barragem hidroelétrica no rio Vez (SILVA, 2015). Numa zona do país já afetada pelo despovoamento, projetos deste tipo põem em causa o desaparecimento da fauna, da flora e, em última instância, de várias gerações de habitantes.



Figura 19 – Fotograma do filme *Água Mole* (2017)

Com um desenho de som extremamente interessante, que nos primeiros momentos combina uma composição musical ao acordeão com o som dos chocalhos, típicos elementos sonoros das lides agrícolas e que atualmente será mais audível nos fatos de caretos que animam as festas de inverno transmontanas, o filme representa também uma

espécie de celebração do património sonoro de um Portugal cada vez mais profundo. Os sons dos animais, que de seguida complementam a narrativa, acabam por solidificar todo o universo de ruralidade necessário para uma experiência de visionamento apropriada. O vento parece, por seu lado, personificar a entidade que aos poucos vai levando os habitantes daquela aldeia. Depois desta panóplia de sons, eis que a música se detém e dá lugar à água que vai vazando da tradicional fonte no centro da aldeia e começando a inundar tudo o resto.

Através de testemunhos reais, em primeiro lugar, do que parece ser uma idosa que nos fala acerca de um sobreiro e da constituição da sua árvore genealógica, tal como em *Pronto, era assim*, somos novamente convidados a presenciar o fator documental destes dois filmes. De entre uma geração de jovens, uma personagem masculina afirma que foi um dos poucos que não abandonou aquele território.



Figura 20 - Fotograma do filme *Água Mole* (2017)

Nesta fase, as camadas sonoras vão-se tornando inconstantes: o acordeão “teima” em não tocar como antes e dá lugar ao som distópico do que parece ser uma flauta transversal modulada pelo vento. A partir desse momento, sucedem-se vários testemunhos de cidadãos da aldeia que têm em comum a recusa em abandonar o seu

território. Já perto do final, o acordeão parece encontrar novamente o caminho para um tema melancólico em consonância com algumas declarações das personagens. Sequencialmente, um a um, os habitantes vão abandonando o território até que apenas resiste uma pequena “ilha”. A âncora que é lançada no final, ao preservar o ponto geográfico, personificará também o registo bem demarcado e duradouro da memória daquelas gentes.

Em ambos os filmes há lugar para dois tipos de convivências. Numa primeira camada (sem ordem de prevalências), temos personagens que ganham forma através de um exercício de ficção e imaginação das autoras. Através dos seus lápis e da imagem que tinham em mente, fazem chegar até nós uma representação visual daquilo que pretendem transmitir. Numa segunda camada, temos registos sonoros de testemunhos reais que nos vão deixando o seu depoimento sobre o passado, num tom pessoal e memorialista.

Numa construção híbrida, o registo documental coexiste criativamente com a ficção e ambos partilham o mesmo espaço fílmico. Apesar destes dois documentários usarem frequentemente técnicas e procedimentos próprios de outros géneros cinematográficos, aqui assiste-se à fusão criativa entre a animação e o documental, nomeadamente através da construção (em simultâneo) de uma personagem.

Pegando num dos exemplos que considero mais adequados, em *Pronto, era assim*, o elemento cafeteira, através da metáfora evidente, consegue sintetizar duas personagens no mesmo utensílio. É sabido que quando fazemos café numa destas tradicionais cafeteiras, ao atingir o estado de ebulição adequado, líquido e matéria misturam-se e dão origem a um só. Está criada a metáfora perfeita para a representação, sob a forma de um objeto do quotidiano, da imagem de um casal tradicional da cultura portuguesa. Ao mesmo tempo que as duas personagens se vão fundindo, vamos também obtendo a nítida percepção de que as técnicas de animação darão corpo às personagens e a banda sonora será encarregue de lhes evidenciar a alma.



Figura 21 - Fotografia do filme *Pronto, era assim* (2015)

O que é evidente é que estes dois filmes poderiam ter optado por outras estratégias narrativas e criativas, mas o seu carácter híbrido traduz-se em objetos mais complexos e com mais camadas de leitura. Ao colocar excertos de entrevistas feitas a pessoas de “carne e osso”, com sonhos e ambições, dificuldades e desilusões, estes filmes acabam por evidenciar um lado humano que preserva os valores e a identidade dos cidadãos que habitam um imaginário tão fértil, protagonizado, por um lado, pelo carácter insubstituível dos vendedores do Bolhão e a teimosia característica dos habitantes do Interior do país em não abandonar o seu território. Na realidade, se optassem por um registo Hollywood, as autoras poderiam ter escolhido sintetizar os testemunhos recolhidos e, a partir de uma síntese posterior, elaborar um guião e proceder à gravação em estúdio com atores profissionais, o que evidentemente resultaria numa qualidade técnica mais apurada. No entanto, tal opção representaria uma quebra no compromisso ético que acabaram por assumir perante aquelas pessoas, as suas histórias de vida e, consequentemente, enquanto arquivo histórico que documenta uma realidade em “vias de extinção”.

De acordo com Manuela Penafria (2001: 4), “o documentário é o argumento encontrado” e estes dois filmes acabam por ilustrar na perfeição esta constatação, na medida em que o bom uso do testemunho e das texturas sonoras que compõem os dois filmes permite ao

espectador assistir à “magia” da ficção enquanto ouve a veracidade do documental. Mais do que uma mera estratégia criativa, esta opção acaba por conferir a estes dois filmes algumas características que os situam num território híbrido complexo, sujeitos a múltiplas interpretações e reflexões por parte dos espectadores. Todas estas obras analisadas são essenciais para perceber o enquadramento dado pelo cinema à questão das paisagens sonoras e o modo como essa relação é simultaneamente dependente, mas muito modulável.

Capítulo 3 - Arte Sonora

Em paralelo com todos os autores referidos nos capítulos anteriores, é fundamental referir outros artistas que, de forma mais ou menos evidente, contribuíram significativamente para a delimitação dos objetos artísticos desenvolvidos neste projeto de investigação. Após uma incursão pela utilização do som no caso concreto do cinema português, não poderia deixar de referir alguns exemplos de obras de arte sonoras que considero extremamente relevantes à luz de algumas definições referidas anteriormente e que serviram como uma fonte de inspiração importante.

Antes de avançar, é relevante delimitar e compreender o termo Arte Sonora:

“O termo arte sonora é contestado desde o primeiro uso. Os investigadores desejam, sem dúvida, uma definição irrefutável com a qual todos os interessados nas artes sonoras possam concordar; artistas e designers, obviamente, desejam abrir tais definições, uma vez definidas, com o objetivo de encontrar as suas falhas e expansões contemporâneas, bem como perspectivas originais da arte sonora; e um público mais amplo projeta incessantemente essas duas palavras fracas e lança todos os tipos de artefactos culturais que considerem uma parte inerente da arte sonora. É, na verdade, um discurso vívido e dinâmico, posições contraditórias estão em constante conflito irreconciliável enquanto as práticas de curadoria de exposições de arte sonora apresentam instalações de arte sonora para locais específicos, sites de *streaming* on-line com obras sonoras gravadas e críticas de arte sonora em revistas, publicações académicas e plataformas on-line continuam, aparentemente, a aumentar de ano para ano. Este é um discurso em pleno andamento: os seus participantes não concordam definitivamente com os conceitos usados - mas concordam com a necessidade de uma discussão contínua sobre os conceitos usados.”¹³ (GROTH & SCHULZE, 2020: 10).

Qualquer tentativa de fazer uma história da Arte Sonora assemelha-se a um exercício arqueológico de expressões e conceitos que foram sendo propostos sucessivamente ao longo dos anos: *musique concrète* (Schaeffer, 1966), *elektroakustische Musik* (Meyer-Eppler 1949; Eimert 1953), *ars acustica* (Schöning 2011), *musique acousmatique* (1974,

¹³ Tradução do texto original: “The term sound art is one that has been contested since its first usage. Scholars undoubtedly desire one irrefutable definition all stakeholders in sounding arts can agree upon; artists and designers, obviously, desire to open up such definitions, once they are defined, in order to find their flaws and contemporary expansions, as well as original perspectives onto sound art; and a wider public projects incessantly onto these two feeble words and throws in all sorts of cultural artifacts they consider to be an inherent part of sound art. It is, actually, a vivid and dynamic discourse, contradicting positions are in constant and possibly irreconcilable conflict whereas the practices of curating sound art exhibitions, presenting site-specific sound art installations, online streaming-sites with recorded sound artworks, and sound art critiques in magazines, academic journals, and online platforms continue, and seemingly accelerate from year to year. This is a discourse in full swing: its participants definitely do not agree upon the concepts used—but they do agree upon the bare necessity of an ongoing discussion about the concepts used.”

Bayle 1993), *soundscape composition* (Schafer 1997; Truax 2008), *Klangkunst* (Motte-Haber 1999), *sound-based music* (Landy 2011, 2012), *non-cochlear art* (Kim-Cohen 2009), *aural architecture* (Blessner & Salter 2007), *sonic art* (Wishart 1996) ou *sounding art* (Cobussen, Meelberg & Truax 2017), entre outros.

Cada termo define-se em torno de conceptualizações muito específicas e particulares, com variações muito rigorosas e ambiciosas, mas o que importará sublinhar aqui será antes o que estas propostas apresentam como elemento comum: “qualquer coisa feita artística e esteticamente com som, que pode continuar a ser chamado de "obra", mas não pode ser chamado de "música" ou "composição.”¹⁴ (GROTH & SCHULZE, 2020: 11).

Arte Sonora foi uma expressão mais comumente usada no meio académico para analisar e refletir sobre estas experiências artísticas. Nesse contexto académico, a musicóloga alemã Helga de la Motte-Haber propõe, desde a década de 1990, o conceito *Klangkunst*:

“(…) Por um lado, a sua definição de *Klangkunst* procurou conectar a nova e ousada vanguarda de artistas que trabalham com sons, tecnologia de áudio, instalações para locais específicos e performances efémeras às tradições anteriores da vanguardas pré-guerra nas artes e na composição, como Kurt Schwitters, Edgard Varèse, Paul Klee, Filippo T. Marinetti, Bruno Taut e Wassily Kandinsky, bem como à longa tradição de experiências artísticas transgressivas e discursos sobre estética prévios ao século XX, de Richard Wagner ou Aleksandr Skrjabin de até Philipp Otto Runge ou Friedrich WJ Schelling.”¹⁵ (Ibidem)

Motte-Haber propõe uma releitura e reinterpretação da história da arte a partir da história da música, da história da tecnologia e da história das práticas do quotidiano. A proposta da musicóloga alemã acabou por influenciar vários autores e artistas, nomeadamente europeus e norte-americanos. O aparecimento de novas abordagens

¹⁴ Tradução do texto original: “anything artistically and aesthetically done with sound, which can still be called ‘a work’ but not any longer ‘music’ or ‘a composition’.”

¹⁵ Tradução do texto original: “(...) on the one side, her definition of *Klangkunst* sought to connect the new and daring avant-garde of artists working with sounds, audio technology, site-specific installations, and ephemeral performances to earlier traditions of prewar and interbellum avant-gardes in the arts and in composition, such as Kurt Schwitters, Edgard Varèse, Paul Klee, Filippo T. Marinetti, Bruno Taut, and Wassily Kandinsky, as well as to the long tradition of transgressive artistic experiments and discourses on aesthetics before the twentieth century, from Richard Wagner or Aleksandr Skrjabin back to Philipp Otto Runge or Friedrich W. J. Schelling.”

artísticas e possibilidades de exploração vieram colocar em evidência potencialidades e processos artísticos inéditos até aquele momento.

Mais recentemente, o artista multimídia, investigador e curador britânico John Kannenberg tentou captar os principais argumentos apresentados em fóruns de discussão em redes sociais a propósito do termo Arte Sonora, construindo um curioso gráfico que pretende responder visualmente à questão “O que é a Arte Sonora?”. A multiplicidade de variantes reflete a definição metodológica avançada por Motte-Haber, nomeadamente no que diz respeito às influências exteriores (sociais, económicas, religiosas, entre outras) que se interrelacionam com a música.

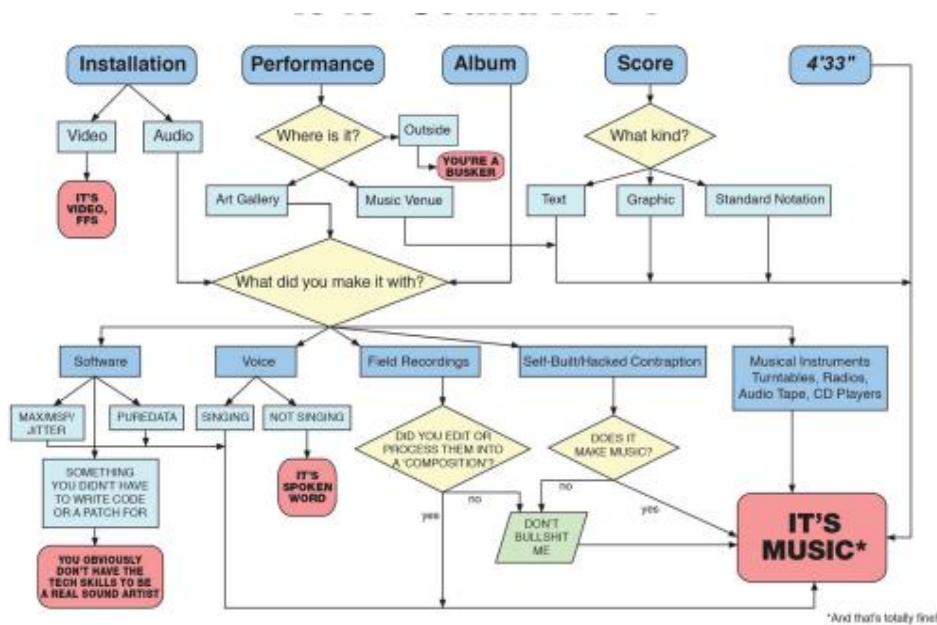


Figura 22 – Diagrama *Is it “Sound Art”?* (JohnKannenberg, em linha)

Não sendo um conceito estanque no tempo, mas antes um retrato de um novo movimento artístico que concentrava no som a sua matéria prima, o termo arte sonora e as obras abrangidas nesse campo constituem um vasto número de criações artísticas singulares que foram sendo produzidas por inúmeros artistas até à atualidade. Contudo, apesar desta proliferação de obras ao longo das últimas décadas, continuam a subsistir algumas dúvidas em relação à definição de uma categoria artística:

“colocam em questão uma caracterização precisa desse repertório e, apesar da expressiva produção realizada especialmente na última década, ainda é discutível se a arte sonora pode se estabelecer como um gênero ou categoria artística independente, ou se essas obras situam-se na relação da música com outras artes estabelecidas por diferentes movimentos experimentais que ocorreram no século XX.” (CAMPESATO & IAZZETTA, 2006: 775)

Independentemente da legitimidade do termo e da conveniência com que é empregue, indico, de seguida, alguns dos artistas mais relevantes para os meus projetos de investigação e que serviram de inspiração para ambas as obras apresentadas.

3.1. John Cage

“Com fontes complexas e principais no futurismo italiano, em Dada (Marcel Duchamp, essencialmente) e surrealismo, no construtivismo soviético da “Levyj front iskusstv” (LEF) (“Frente de Esquerda das Artes”), em Erik Satie e John Cage, na filosofia Zen, a que se juntam os estímulos protoconceituais de Yves Klein - o Grupo Fluxus configurou-se como uma comunidade informal de músicos, artistas plásticos e poetas radicalmente contrários ao *status quo* da arte. Não obstante ainda hoje atraia detratores, a alternativa anticulto que o movimento revelou nos inícios da década de 1960 foi altamente contagiante, recebendo, em sua trajetória, consciente ou inconscientemente, o acatamento de múltiplos artistas espalhados pelo mundo. O debate sobre suas idéias não cessou quarenta anos depois e sequências fluxistas são admitidas na arte mais atual.” (ZANINI, 2004)

O movimento *Fluxus*, iniciado nos anos 60, e alguns dos trabalhos de alguns artistas da época e outros mais atuais, foram fundamentais para reconfigurar uma amostra artística sólida e abrangente.

“Os desenvolvimentos artísticos da década de 1960 introduzem questões de fenomenologia e presença alinhadas com preocupações sociais e políticas, exigindo que a arte se torne indistinguível da vida e que os objetos tenham um diálogo relacional com as pessoas. Começando com *Happenings* e *Environments*, iniciados por Allan Kaprow, Claes Oldenburg e vários estudantes de Cage, a performatividade do corpo e o quadro contextual mais amplo de audiência e espaço tornam-se o foco da arte. Tais mudanças são promovidas na obra de Fluxus, cujos jogos perceptivos definem o objeto artístico como intrinsecamente ligado a uma imediatidade do real.”¹⁶ (LABELLE, 2012: 472)

¹⁶ Tradução do texto original: “The artistic developments of the 1960s introduce questions of phenomenology and presence alongside social and political concerns, demanding that art become indistinguishable from life and that objects take on relational dialogue with people. Beginning with *Happenings* and *Environments*, initiated by Allan Kaprow, Claes Oldenburg, and various students of Cage, the performativity of the body and the larger contextual frame of audience and space are made the focus of art. Such shifts are furthered in the work of Fluxus, whose perceptual games define the art object as inextricably linked to an immediacy of the real.”

Esta ideia de “diálogo relacional” é extremamente válida e pertinente para o trabalho artístico que pretendo desenvolver. No mesmo sentido, os jogos preceptivos estabelecidos a partir de mecanismos de ilusão e de teias sonoras dispostas ao longo do dispositivo são baseadas na confrontação de dois mundos distintos: um real e palpável e um simulado e invisível. Creio que as principais influências do movimento *Fluxus* poderão ter sido fundamentais para delinear a relação entre o objeto artístico e o público.

De seguida apresentarei alguns artistas que, dependendo do objeto de trabalho ou da metodologia adotada, terão sido essenciais para a conceção de ambos os projetos artísticos aqui documentados.

John Cage integrou o movimento *Fluxus* e fundamentou um questionamento constante em relação a vários aspetos da música e não só:

“As ideias de John Cage sobre som, facilmente as mais influentes entre as artes do pós-guerra, foram desenvolvidas com muita dedicação, imaginação e boa vontade, dentro de complexos cenários técnicos, discursivos, institucionais, culturais e políticos, mudando para sempre ao longo de uma carreira longa e produtiva.”¹⁷ (KAHN, 1999: 161)

Cage dedicou a sua vida a várias questões, mas principalmente à definição de silêncio, tal como podemos aferir na sua obra “Silence” (1973) e em vários autores que se foram debruçando sobre algumas das principais notações do autor: “o silêncio é todo o som que não pretendemos. Não existe silêncio absoluto. Portanto, o silêncio pode muito bem incluir sons altos (cada vez mais altos) no século XX”¹⁸ (ZWERIN, 1970: 166)

A partir de toda a sua reflexão teórica assente na ideia de silêncio, é fundamental referir a importância da obra artística 4’33”:

“4’33” foi composta em três movimentos e apresentada pela primeira vez em 29 de Agosto de 1952, pelo pianista (e compositor) David Tudor. A apresentação aconteceu na sala de concerto Maverick (Maverick Concert Hall) em Woodstock/Nova Iorque, como parte de um recital de música contemporânea para piano. A performance consistiu, basicamente, no seguinte: o pianista entra

¹⁷ Tradução do texto original: “john cage's ideas on sound, easily the most influential among the postwar arts, were developed with a great deal of dedication, imagination, and good will, within a complex of technical, discursive, institutional, cultural, and political settings, forever changing over the course of a long and productive career.”

¹⁸ Tradução do texto original: “silence is all of the sound we don't intend. There is no such thing as absolute silence. Therefore silence may very well include loud sounds and more and more in the twentieth century does”

com um cronômetro nas mãos, senta-se junto ao piano e, sem tocar uma nota, atravessa os três movimentos da peça, os quais são separados pela ação de fechar e abrir a tampa do piano, até chegar aos 4 minutos e 33 segundos, quando o pianista se levanta, e sai.” (LIMA, 2014)

Para além da óbvia pertinência da sua obra, fundamental para a minha formação intelectual, não poderia deixar de referir uma aplicação desenvolvida recentemente e que propõe que qualquer pessoa interprete a obra de John Cage recorrendo ao seu *smartphone*. Basicamente, os usuários podem instalar a aplicação, capturar 4’33” de som ambiente do seu espaço e partilhar esse registo com o mundo. (Johncage.org, *em linha*)

A partir de um mapa colocado no site, poderemos ouvir os registos de vários utilizadores espalhados pelos vários continentes que, recorrendo à aplicação proposta, executam a obra 4’33” no interior ou exterior das suas habitações. Esta estratégia de produção colaborativa, em que o ser humano contribui para a construção de um novo Território Sonoro interessa-me bastante, nomeadamente na construção de novos mapas sonoros que vão surgindo um pouco por todo o mundo. Apesar de se tratar de uma aplicação com claros fins promocionais de divulgação do trabalho de John Cage, admito que os resultados alcançados (gravação e mapeamento) são extremamente interessantes e merecedores de uma atenção particular.

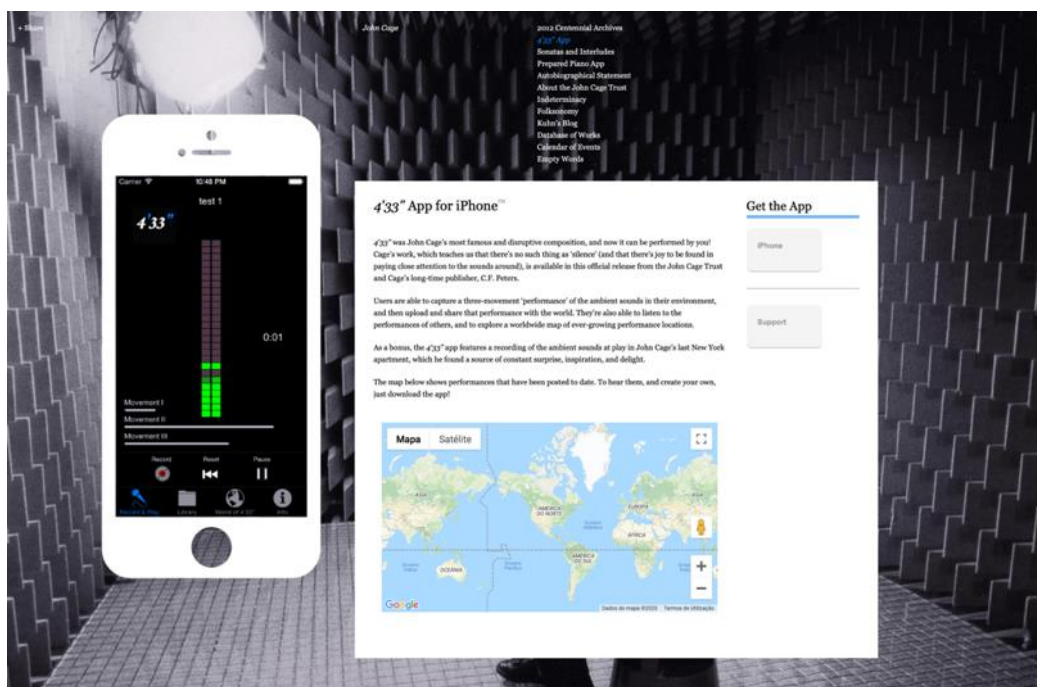


Figura 23 - Aplicação 4'33" (Johncage.org, em linha)

Esta aplicação foi importante, uma vez que me alertou para as potencialidades da tecnologia, nomeadamente, os recursos de geolocalização do *Google Maps* para assinalar os locais de recolha das fontes sonoras. Esta ressignificação da obra 4'33" de Cage foi extremamente importante na construção de ambas as instalações referidas no capítulo seguinte. Na *Retro Instalação* foi utilizado a referenciação de coordenadas GPS baseadas no *Google Maps*, foram utilizados sons registados um pouco por todo o mundo a partir de registos disponíveis em bibliotecas de sons e toda a interface, construída integralmente na Internet, foi um bom ponto de partida para delinear a Instalação *Entre Tempos*, concebida no mesmo suporte.

3.2. Bill Fontana

“Bill Fontana (nascido em 1947, Estados Unidos) é um compositor e artista de media americano que desenvolveu uma reputação internacional pelas suas experiências pioneiras com o som. Desde o início dos anos 70, Fontana usa o som como um meio escultural para interagir e transformar as nossas perceções dos espaços visuais e arquitetónicos. Realizou esculturas sonoras e projetos de rádio para museus e organizações de transmissão em todo o mundo.”¹⁹ (*BillFontana/Resounding*, em linha)

O trabalho de Bill Fontana também serviu, simultaneamente, como fonte de inspiração e de conceptualização para os trabalhos desenvolvidos por mim. Sou apreciador da obra artística desenvolvido pelo autor e considero essencial repensar algumas das suas abordagens e conceptualizações. A obra *Sonic Dreamscapes* foi fundamental para repensar a relação entre a Paisagem Sonora e o espaço.

¹⁹ Tradução do texto original: Bill Fontana (b. 1947, United States) is an American composer and media artist who has developed an international reputation for his pioneering experiments in sound. Since the early 70s, Fontana has used sound as a sculptural medium to interact with and transform our perceptions of visual and architectural spaces. He has realized sound sculptures and radio projects for museums and broadcast organizations around the world.



Figura 24 - Registo fotográfico da obra de Bill Fontana *Sonic Dreamscapes*. (Mbartsandculture.org, em linha)

“Sonic Dreamscapes apresenta uma instalação de som e vídeo criada para visualização diurna e noturna através de sofisticados sistemas de som e projeção Meyer de 72 canais do SoundScape Park. “É o instrumento perfeito para criar coreografias sonoras inspiradas nos ambientes marinhos e naturais do sul da Flórida”, diz Fontana. “Esses vídeos anexos serão de natureza abstrata e explorarão a ideia de uma imagem que um som produz e o som que uma imagem produz, que eu chamo de ‘Visões acústicas.’”²⁰ (Mbartsandculture.org, em linha)

Esta instalação audiovisual é extremamente interessante. Durante o dia são registadas várias gravações a partir de diferentes pontos geográficos do SoundScape Park. No final do dia, a Paisagem Sonora será transformada à medida que sons adicionais forem sendo adicionados à paisagem. Durante noite, vários vídeos são projetados no mural, permitindo que os visitantes experimentem uma infinidade de “sons flutuantes e imagens meditativas”. (Mbartsandculture.org, em linha)

²⁰ Tradução do texto original: Sonic Dreamscapes presents a sound and video installation created for both daytime and evening viewing via SoundScape Park’s sophisticated 72-channel Meyer sound and projection systems. “It is the perfect instrument to create sound choreography inspired by the marine and natural environments of South Florida,” says Fontana. “These accompanying videos will be of an abstract nature and will explore the idea of an image that a sound makes and the sound that an image makes, which I call ‘Acoustic Visions.’”

Esta ideia de registo sonoro em diferentes locais de determinado espaço é interessante, desde logo, pelo registo sonoro efetuado. Contudo, a adição desses sons em momentos distintos do dia, ou seja, retirados da sua posição temporal, mas mantidos na mesma localização geográfica, estimula uma reflexão muito relevante acerca da dualidade reprodução do Som/localização do Som. Em ambas as instalações desenvolvidas neste projeto, esta ideia de registo, de desterritorialização e reterritorialização, assente no deslocamento temporal do som e, em alguns casos, geográfico, é fundamental para assimilar os aspetos chave que pretendo realçar. Considero, então, que esta obra de Bill Fontana foi fundamental para a delineação de alguns dos aspetos mais relevantes que serão abordados nos projetos artísticos desenvolvidos neste doutoramento.

3.3. André Parente

André Parente é artista e pesquisador de cinema e novas mídia. A questão da circularidade está presente em toda a sua obra: circularidade dos dispositivos próprios do cinema, circularidade dos dispositivos psicológicos, circularidade dos corpos em rotação de santos, guerreiros, visionários e mulheres maravilhas que giram sem cessar (...) Seu trabalho com frequência coloca os espectadores no abismo, ou ao lado dele, envolvendo dimensões complexas do visível, como as inerentes à estereoscopia, à visão de paralaxe, anamorfoses, geométrica fractal e topologia". (*Andréparente.net*, em linha)

Nutro uma admiração particular pela obra de André Parente e reconheço inspiração e uma forte influência nas obras desenvolvidas ao longo deste projeto de investigação. Seja nas relações estabelecidas com o dispositivo a nível interativo, seja na abordagem do espaço, o trabalho desenvolvido pelo investigador e artista brasileiro foi fundamental para mim. Contudo, há algumas obras que gostaria de evidenciar, como contributos essenciais para o meu trabalho, nomeadamente *Figuras na paisagem* (abril a junho de 2010, espaço Oi Futuro, Rio de Janeiro) e *Entre margens* (2004, Santander Cultural, Porto Alegre).



Figura 25 - Registro fotográfico do projeto “Figuras na Paisagem” (*Andreparente.net*, em linha)

“Figuras na Paisagem é uma instalação em que o observador usa um dispositivo imersivo que simula binóculos, chamado Visorama, por meio do qual ele interage com ambientes panorâmicos virtuais contendo micro-narrativas. Existem duas séries principais de narrativas, cada uma delas descrevendo a presença de um leitor nas redondezas, alternando entre a linda, antiga e redonda biblioteca e uma praia típica do Rio de Janeiro.” (*Andréparente.net/Figuras*, em linha)

Esta obra, em particular, foi extremamente importante do ponto de vista do dispositivo e da interatividade estabelecida. A utilização de projeção de vídeo e do nível de interatividade proposto pela utilização de binóculos/visorama localizados no centro da sala/instalação foram essenciais para a definição de dispositivo do meu trabalho “Retro Instalação”. Apesar de no meu projeto ser essencial o papel do som e dos auscultadores, a utilização de um dispositivo eletrônico com uma interface que permite selecionar determinados sons e ir transformando a Paisagem Sonora, de acordo com as escolhas do utilizador, é baseada na ideia de interatividade proposta por esta instalação de André Parente.



Figura 26 - Registro fotográfico do projeto “Entre Margens” (Andréparente.net/Entre, em linha)

“Em *Entre Margens* (2004), incorporo, por meio de paisagens visuais e sonoras, a condição intermediária, virtual e metafísica da Terceira Margem do Rio (Terceira Margem do Rio) (João Guimarães Rosa). Em uma extremidade, a foto mostra uma imagem do rio. “O rio muda continuamente: dia, tarde, tarde, noite. A luz e o movimento da água mostram que o tempo passa e não passa, para e não para, circula.”²¹ (Andréparente.net/Entre, em linha)

Esta obra de André Parente foi extremamente importante para a concepção da obra *Entre Tempos*. A ideia de margem e de visitante no centro do espaço e a impossibilidade de olhar as duas imagens projetadas em simultâneo foram determinantes para a construção de todo o dispositivo patente na minha instalação. Para além da clara influência da obra, importa também referir a importância da análise do trabalho de André Parente levada a cabo por outros autores:

“O conceito central do trabalho é a de que o tempo passa e não- passa, percola, como no fluxo turbilhonante de correntes e contracorrentes de um rio. Joao Guimarães Rosa no conto A Terceira Margem do Rio pensou o impensável do tempo, uma ausência que intensifica a presença. Buscamos criar a imagem deste pensamento impensável, quase invisível, telúrica membrana, entre as imagens de um rio.” (MACIEL, *em linha*)

²¹ Tradução do texto original: In *Entre Margens* (2004), I incorporate, by means of visual and sound landscapes, the intermediate, virtual, and metaphysical condition from Terceira Margem do Rio [The Third Bank of the River] (João Guimarães Rosa). On one end, the shot shows an image of the river. “The river changes continually: day, evening, afternoon, night. The light and the movement of the water show that time passes and does not pass, stops and does not stop, it circulates.”

Esta análise do tempo levada a cabo por Katia Maciel e intimamente ligada com o facto de estarmos, definitivamente, entre um tempo passado e futuro, foram fundamentais para a conceção teórica do projeto *Entre Tempos*.

Apesar da importância compreensível destas duas obras, posso considerar que, no geral, todo o trabalho desenvolvido pelo autor ao longo da sua vasta carreira, foi fundamental para os projetos artísticos desenvolvidos no âmbito deste ciclo de estudos.

Capítulo 4 - Experimentação prática

No seguimento das páginas anteriores e de uma análise de todos os conceitos e autores essenciais para a construção de duas obras artísticas singulares e extremamente pessoais, chegou o momento de avançar, com a devida objetividade, para o relatório da conceção, produção e resultados de ambas as obras.

Tal como foi referido no início desta tese, os títulos finais das obras desenvolvidas são *Retro Instalação* e *Entre Tempos*. Uma vez que se trata, em ambos os casos, de instalações sonoras; importa refletir um pouco sobre esta opção artística.

Em relação ao termo instalação:

“Analisando o próprio termo, importa, antes de mais, esclarecer sinteticamente o âmbito em que se insere, dada a multiplicidade de utilizações que, principalmente o termo instalação, pode descrever. De forma abrangente, esta prática artística rejeita a colocação de um objeto como centro, ou seja, como componente autónomo. Por outro lado, favorece as relações entre vários elementos ou a interação entre os objetos e o seu contexto” (Nicolas de Oliveira, Nicola Oxley & Michael Petry *apud* VICENTE, 2013: 8)

Uma vez que o meu interesse foi sempre o de estabelecer uma relação entre aquilo que se ouve e aquilo que se observa, estas instalações serão tentativas assumidas de criação de mecanismos de interatividade e de relações que se estabeleceriam enquanto teias de fluxos de anotações sonoras e fragmentos visuais, sem que houvesse necessariamente um elemento central na ação, mas antes um emaranhado de sensações e emoções que viajam por um espaço delimitado pela segurança proporcionada por quatro paredes e uma divisão delimitada.

Contudo, também ficou definido desde o início que, apesar da inclusão de vários elementos visuais (espelho, projeções, texto), haveria sempre uma sobreposição do som em relação aos demais elementos. Tal facto justificará que, sendo justo, estas obras são acima de tudo instalações sonoras complementadas por uma componente visual que serve para reforçar toda a reflexão no âmbito da análise das paisagens sonoras.

Como tal, “no caso particular de uma instalação sonora essas relações estabelecem-se essencialmente entre o som, o espaço em que a criação é apresentada e o próprio público” (Robin Minard *apud* VICENTE, 2013: 6) sendo então, fundamental, que a interação

entre a instalação e a conseqüente audição por parte do público sejam aspectos fundamentais para a materialização e compreensão de ambas as obras.

Definido o formato de concepção das obras, foi altura de começar a esquematizar e preparar tudo, como tal, as próximas páginas refletem um trabalho levado ao cabo ao longo de dois anos e meio e tentarei ser o mais claro e minucioso possível. De acordo com a ordem cronológica dos acontecimentos, começarei por documentar a obra *Retro Instalação* e de seguida a instalação *Entre Tempos*.

4.1. Retro Instalação

Após visualizar o trabalho de vários artistas e a partir de uma análise subjetiva da história da arte no domínio concreto da arte sonora, decidi que o meu primeiro projeto artístico deveria incidir sob as interações entre a percepção do som e uma construção subjetiva do ser humano. Tendo como premissa essencial o fenómeno descrito comecei a desenhar uma série de ideias baseadas na observação da paisagem e na constatação de que, dependendo do nosso posicionamento, da nossa atitude de Escuta, da captação e reprodução de sons fora do contexto, da compreensão ou incompreensão de determinado marco sonoro e da nossa percepção de silêncio e ruído, poderíamos ressignificar por completo uma Paisagem Sonora.

Como tal, o trabalho que será documentado nas próximas páginas corresponde a um período relativamente alargado (cerca de dois anos) onde foi sendo desenvolvido um trabalho de pesquisa e reflexão teórica que me permitisse concretizar um trabalho artístico mais abrangente.

De seguida, o cronograma relativo a esta instalação:

1/9/2017 a 1/6/2018	1/6/2019 a 15/9/2019	1/6/2019 a 15/12/2019	15/9/2019 a 18/12/2019
Concepção teórica da instalação	Concepção prática da instalação	Captação de imagem e som	<i>Software</i> e concretização da instalação

Figura 27 - Cronograma *Retro Instalação*

Em primeiro lugar, decidi colocar um título que pudesse refletir o carácter temporal do objeto. Ao utilizar o termo *retro* (do latim retro, para trás), pretendo reforçar a ideia de uma paisagem que se encontra para lá do sujeito, para lá da existência física, numa camada metafísica e utópica.

Como tal, decidi que o meu projeto deveria incidir sobre cinco eixos essenciais:

- Paisagem
- Som
- Interação
- Manipulação
- Ressignificação

Em primeiro lugar a paisagem, não apenas no sentido de *Soundscape*, popularizado por Murray Schafer e que já analisei no capítulo intitulado “Paisagens Sonoras”, mas também na conceção de paisagem aplicada ao campo cinematográfico. Através da projeção de elementos visuais com proporções típicas da indústria cinematográfica, a perceção visual será dada através de vários elementos visuais. Tendo sempre presente que o ato de observação poderá implicar uma observação e uma audição atenta, decidi que o meu projeto deveria incluir um terceiro sentido que permitisse interagir com mais elementos cognitivos, particularmente através do tato do fruidor.

Deste modo, defini um nível de interação entre o fruidor e a obra que permitisse manipular o dispositivo, não apenas enquanto ferramenta de seleção de sons, mas também como meio de construção de um desenho de som inédito para o ouvinte e que, dependendo das escolhas individuais de cada pessoa, pudesse representar uma ressignificação completa da Paisagem Sonora.

Nesse sentido comecei por imaginar que o ponto central desta instalação incidiria sobre o elemento arquitetónico representado por uma janela (de nossa casa, da biblioteca, do

automóvel) e as imensas potencialidades sonoras e visuais que esse elemento comporta enquanto abertura para o mundo e, em simultâneo, fronteira sonora para o exterior.

Como tal, no início de todo o processo, o meu objetivo principal seria explorar o posicionamento do fruidor em frente à janela e perante a paisagem (sonora e visual) imposta por essa abertura. Uma vez que a janela estaria fechada, imaginei que poderia colocar um banco no qual o sujeito se sentaria. De seguida, colocaria um par de auscultadores. No exterior do edifício, um dispositivo de captação de som em estéreo MS²² poderia captar em tempo real a Paisagem Sonora que estava perante o olhar do observador eliminando os limites impostos pelas paredes e pelo vidro da janela.

No momento da instalação, em tempo real e com recurso a uma DAW²³, preparada para o efeito e configurada com 16 pistas de áudio com várias camadas de som distintas, assumiria o papel de manipulador ao criar uma camada onde adicionava e subtraía sons aleatoriamente, mas sempre com um critério subjetivo que representaria as suas escolhas perante o material disponível.

Basicamente, neste cenário, a Paisagem Sonora seria construída exclusivamente pelas minhas escolhas, a partir da adição e subtração de sons e de todos os efeitos sonoros que pretendesse utilizar no momento. Apesar de me parecer interessante a expectativa criada pelo fruidor, e o resultado da Escuta imposta pelas minhas opções sonoras, achei que esta estrutura não correspondia às minhas expectativas nem do ponto de vista da interação, nem conceptual.

Para justificar a minha autocritica, recorro a algumas constatações: em primeiro lugar, creio que a experiência vivida pelo fruidor poderia ser muito semelhante à audição de outro tipo de espetáculo sonoro, nomeadamente um concerto de música eletroacústica privado. Apesar de me agradar a ideia de poder criar uma narrativa sonora em que apenas uma pessoa poderia ouvir e num espaço de tempo limitado (a experiência seria

²² Técnica de captação estéreo.

²³ *Digital Audio Workstation*.

irrepetível), senti que ainda faltava trabalhar a questão da interatividade e da subjetividade, aspetos fundamentais de ambos os trabalhos.

Foi a partir daí, do desejo de colocar nas mãos do fruidor toda a conceção sonora da paisagem, que decidi adicionar um suporte que permitisse ao próprio interveniente, enquanto sujeito individual com medos, desejos, curiosidades e uma maneira particular de ver e ouvir o mundo, conceber toda a construção sonora. Ao colocar o fruidor no centro da obra e com o controlo de vários elementos que o rodeiam, atribuo uma importância fulcral às expectativas e desejos do ouvinte.

Evidentemente, teria que desenhar um sistema simplificado e de fácil compreensão, uma vez que não poderia prever quem visitaria o meu trabalho. Nesse sentido decidi que poderia utilizar um sistema informático tátil que me permitisse enviar múltiplos comandos sonoros. Inicialmente, comecei por fazer alguns testes com um telemóvel com um ecrã de 5 polegadas, mas rapidamente percebi que era manifestamente pequeno para poder ser utilizado por vários intervenientes com diferentes hábitos de interação com *gadgets* deste tipo. Como tal, decidi utilizar um *hardware* com maiores dimensões, mais especificamente um *tablet* com um ecrã de 7,9 polegadas.

Com recurso a esse equipamento e a um *layout* previamente definido o fruidor poderia controlar a transição de imagens e a seleção de alguns sons que seriam reproduzidos por um servidor preparado para o efeito. Para que a comunicação entre o *tablet* e o servidor pudesse acontecer nas melhores condições, sem falhas e com a rapidez necessária, recorri a alguns amigos da área da informática (Filipe Branco e Rui Cunha), para que me pudessem auxiliar na conectividade entre os dois elementos, preferencialmente, por razões estéticas, sem recurso a cabos.

Após alguma pesquisa com ligações *bluetooth*, percebi que a melhor solução de conectividade, e a mais concretizável, tanto do ponto de vista financeiro como de programação, seria utilizar uma rede sem fios para colocar ambos os dispositivos (computador e *tablet*) devidamente conectados. Ao definir este tipo de ligação ficou adicionalmente claro que o *layout* desenvolvido deveria ser especificamente com recurso a uma página HTML que permitisse enviar coordenadas num sistema implementado na

década de 80 e testado diariamente por milhares de pessoas, mais concretamente, a internet.



Figura 28 - Testes *Retro Instalação*

Ao selecionar este tipo de interação, garanti que não me distanciava do meu objetivo principal e temática base e que não entrava em campos mais complexos que não seriam, de todo, concretizáveis no espaço de tempo que tinha definido. Decidido o equipamento que serviria como base para o nível de interatividade pretendido refleti bastante sobre algumas questões conceptuais e decidi que o fruidor deveria fazer parte da paisagem de modo a conceber uma experiência sensorial mais rica e mais imersiva.

Inicialmente ponderei a utilização de um sistema de realidade virtual, mas senti que seria “demasiado imersivo” e não permitiria que a pessoa pudesse manipular os sons a partir do *tablet* devido ao simples facto de não o poder visualizar. Ponderei a utilização de grafismo no próprio vídeo de realidade virtual de acordo com alguns exemplos, principalmente nos videojogos, onde o jogador define um determinado comando a partir do local para onde dirige o olhar. Após alguma reflexão e em conjunto com o meu orientador, chegámos à conclusão que seria um sistema demasiado dispendioso, muito utilizado na atualidade e que, eventualmente, deveríamos utilizar um material que desse a ilusão de imersão, mas que ao mesmo tempo nos continuasse a evidenciar a presença

de todo o dispositivo. Após algumas experiências decidimos que um espelho disposto em frente à pessoa poderia ser a ferramenta ideal para o efeito pretendido.



Figura 29 - Maquete *Retro Instalação*

Complementarmente, senti também que deveria adicionar uma nova dimensão a todo o projeto e colocar o sujeito numa paisagem que potencialmente poderia nem conhecer, uma vez que dispunha de um nível de interação proporcionado pelos controlos postos à disposição pelo *tablet* e que lhe permitiam decidir qual seria a paisagem que desejava contemplar. Nesse sentido precisava de um dispositivo que pudesse reproduzir as imagens previamente recolhidas. Nesta fase, a decisão foi relativamente simples, uma vez que já tinha em mente a inclusão do mecanismo cinematográfico e de projeção e o dispositivo mais adequado para o efeito pretendido era, sem dúvida, um videoprojector e uma tela branca. Ou seja, quando o fruidor observasse o espelho, poderia ver não apenas uma projeção do seu corpo, mas também a projeção atrás de si e, conseqüentemente, ser projetado na Paisagem.

Imaginei, então, uma sala branca e vazia. O centro da sala seria ocupado por um espelho, colocado num suporte, na posição horizontal, com a dimensão aproximada de 400 cm x 300 cm.



Figura 30 - Maquete *Retro Instalação*

O espelho seria apoiado por uma estrutura rígida concebida com recurso a peças de *truss* de modo a salvaguardar todas as condições de segurança. Devido à dimensão do espelho e de modo a garantir que ângulo de reflexão comportaria toda a imagem projetada atrás do corpo do fruidor seria colocada uma cadeira a exatamente 127 cm do espelho. Nessa cadeira estariam previamente colocados os seguintes objetos: *tablet* e par de auscultadores circum-aurais fechados. Por cima do espelho (cerca de 100 cm acima), num suporte adequado, estaria colocado um videoprojector que serviria para projetar imagens atrás do fruidor. Opcionalmente, dependendo das características físicas do espaço, poderia ser necessário colocar uma tela de projeção que receberia as imagens projetadas.

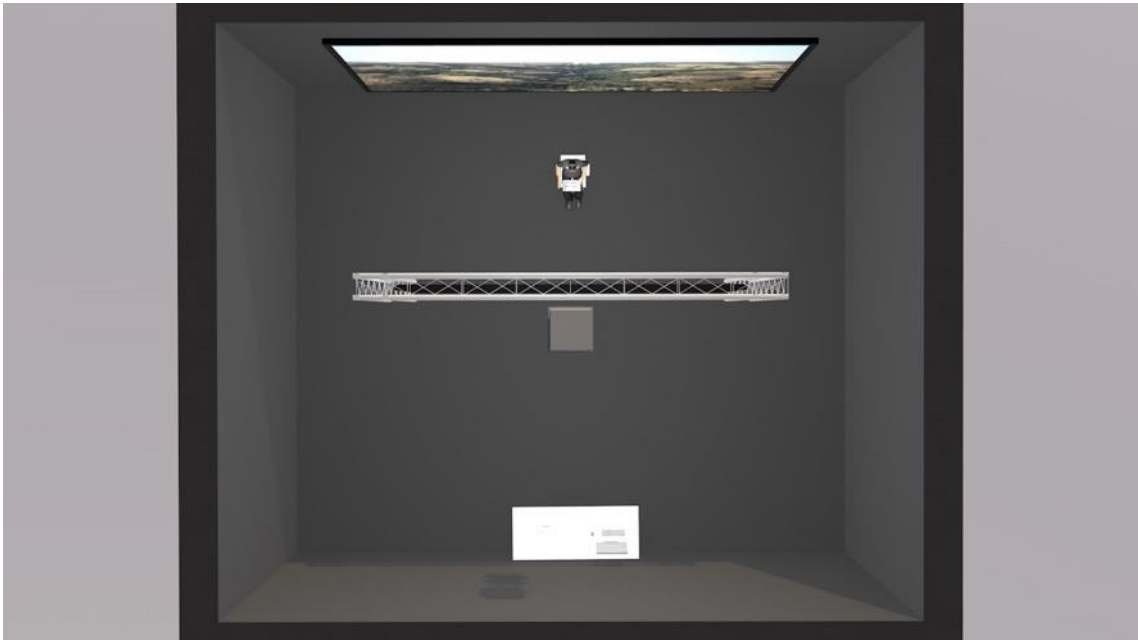


Figura 31 - Maquete *Retro Instalação*

Num local resguardado dos olhares dos visitantes, deveria ser montada todo o equipamento técnico necessário para a realização desta instalação. Antes de entrar na sala, no corredor e à altura aproximada do olhar de um adulto, seriam colocadas várias citações relacionadas com concepção desta obra.

O visitante deveria percorrer todo o corredor com calma e aguardar a sua vez para entrar na sala principal. É essencial que este se sinta preparado para a experiência que se segue, não tanto do ponto de vista conceptual, mas acima de tudo que seja sensibilizado para a importância da Paisagem Sonora e para uma Escuta atenta.

Na porta da sala estaria colocada uma folha com os procedimentos seguintes:

- 1.** Entre na sala.
- 2.** Dirija-se para a cadeira posicionada no centro da sala.
- 3.** Ajusta a cadeira à sua altura (o topo da imagem projetada deve coincidir com o topo do espelho).

4. Coloque os auscultadores.

5. Segure o *tablet* em ambas as mãos. Pressione “Próxima Paisagem”.

Logo que a sala ficasse vazia o fruidor deveria entrar, dirigir-se para a cadeira, pegar no *tablet*, sentar-se, colocar os auscultadores e carregar no botão indicado.

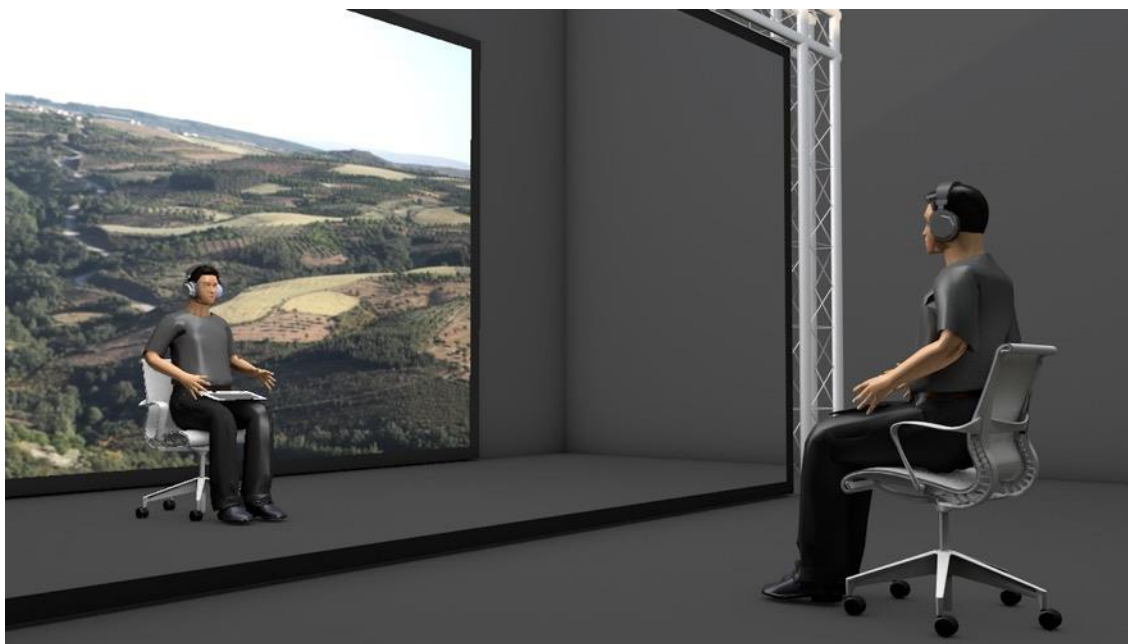


Figura 32 - Maquete *Retro Instalação*

A projeção seria iniciada no preciso momento em que o visitante carregasse no botão indicado, e a fonte de luz provocada pela lâmpada do projetor, ao iluminar o espaço físico, colocaria em evidência uma série de relações, revelações e refrações que inicialmente, na ausência completa de luz, não estariam visíveis. É então que observamos o dispositivo, que à luz da interpretação de Deleuze, constituirá:

“uma meada, um conjunto multilínear, composto por linhas de natureza diferente. E, no dispositivo, as linhas não delimitam ou envolvem sistemas homogêneos por sua própria conta, como o objeto, o sujeito, a linguagem, etc., mas seguem direções, traçam processos que estão sempre em desequilíbrio, e que ora se aproximam ora se afastam uma das outras.” (DELEUZE, 1996: 115)

Ao colocar em evidência a relação estabelecida entre os objetos, o sujeito e uma condição metafórica imposta por uma paisagem projetada na parede que podemos ver e ouvir, mas que efetivamente não podemos localizar num espaço geográfico preciso, caminhamos num primeiro sentido na direção de uma utopia, na medida em que se trata de uma *Retro Instalação* que nos permite “viajar” sem sair fisicamente do local onde nos encontramos. Esta clara analogia entre o espaço privado proposto por uma sala delimitada por quatro paredes e o espaço público proposto por uma paisagem exterior, permitem que, na mesma sala, espaço público e privado coexistam: “Estamos na época da simultaneidade, estamos na época da justaposição, na época do próximo e do distante, do lado a lado, do disperso.” (FOUCAULT, 2013 [1994]: 113)

É precisamente isso que obtemos entre estas quatro paredes onde visualizamos uma paisagem projetada que, não possuindo ali a sua localização geográfica nativa, aí encontra uma representação abstrata, mas também, uma presença física inquestionável. Através da justaposição de elementos, nomeadamente das diversas camadas sonoras dispersas que encontram reprodução física a partir dos auscultadores colocados pelo visitante e da componente interativa que permite a manipulação de todos os elementos (visuais e sonoros), o dispositivo representa uma audiovisão distorcida da realidade e uma dispersão de elementos que se cruzam e se repelem. Toda a experiência, sendo concebida num espaço fechado e isolado do exterior, pretende ser uma clara analogia para rituais que acontecem no resguardo íntimo de um local fechado.



Figura 33 - Maquete *Retro Instalação*

Enquanto isso, os transeuntes caminham no exterior, alheios ao que está a acontecer nesse momento. Esta constatação não é despropositada e assenta na ideia de uma heterotopia semelhante à que encontraríamos nas salas fechadas de um convento ou de outro espaço sagrado com acesso vedado ao exterior: “Em geral, não se acede a uma localização heterotópica como a um local onde é possível entrar e sair sem restrições.” (FOUCAULT, 2013 [1994]: 119)

É exatamente isso que acontece no caso. Não sendo vedada a ninguém, para usufruir da experiência é necessário cumprir uma série de procedimentos semelhantes aos que encontraríamos num ritual, nomeadamente quando o visitante coloca os auscultadores, a projeção é iniciada e este olha para o espelho colocado no centro da sala.

“No espelho, eu me vejo onde não estou, em um espaço irreal que se abre virtualmente atrás da superfície; estou ali onde não estou; uma espécie de sombra que me confere minha própria visibilidade, que me permite olhar-me ali onde sou ausente: utopia do espelho. Mas é igualmente uma heterotopia, na medida em que o espelho existe realmente e tem, no local que eu ocupo, uma espécie de efeito de retorno; é a partir do espelho que me descubro ausente do local onde estou, já que me vejo ali.” (FOUCAULT, 2013 [1994]: 116)

Encontro nesta citação toda a justificação para a presença de um elemento refletor, na medida em que todo o espaço virtual colocado em evidência pelo espelho será preenchido

pela paisagem projetada na parede num mecanismo semelhante ao observado numa projeção cinematográfica: “o cinema é uma sala retangular bem curiosa, no fundo da qual, sobre uma tela de duas dimensões, se vê projetar-se um espaço de três dimensões;” (FOUCAULT, 2013 [1994]: 118)

Ou seja, não basta que o visitante se encontre, aparentemente, no espelho, como também se encontrará enquanto parte integrante de uma Paisagem Sonora e visual específica e única daquela sala: "Quando olhamos no espelho, 'assumimos uma imagem' - ou seja, uma maneira de nos imaginarmos."²⁴ (Jacques Lacan *apud* GAMEL, 2009)

Será então compreensível que, ao recorrer à heterotopia da ilusão proposta, transformemos uma representação utópica numa experiência visível e audível confinada a uma sala fechada (as heterotopias normalmente ocorrem nestes espaços para anular ao máximo as interferências e o controlo social por parte do estado). Resumidamente, poderemos também observar uma reterritorialização na medida em que, a paisagem que filmei previamente será visível na projeção e será permeável à presença do sujeito.

A nível sonoro, ocorrerá, evidentemente, algo semelhante. Se no início nos deparamos com a sonoridade típica do lugar representado, posteriormente serão adicionadas várias camadas sonoras que a complexificam, em relações de convergência ou de confronto com a base inicial. Ao nível interativo ficará literalmente nas mãos do visitante alterar a paisagem na medida em que, ao alterar todos os elementos, estará a recriar e ressignificar todo o dispositivo.

²⁴ Tradução do texto original: “when we look in the mirror, we ‘assume an image’ – namely, a way of picturing ourselves.”



Figura 34 - Maquete *Retro Instalação*.

No final, creio que o visitante obterá uma fruição semelhante à que experimentaria quando vislumbrasse uma encosta do alto de um miradouro. Mas adicionalmente, será o fruitor a provocar uma ressignificação da experiência sensorial, subjetificada através da interatividade.

Todo este processo de criação durou cerca de 9 meses (1 setembro de 2017 a 1 de junho de 2018) e quando senti que tudo estava bastante claro e que todas as opções tinham sido devidamente ponderadas, decidi partir para a concretização prática do projeto.

4.1.1. Pré-produção

Uma vez que necessitava de várias paisagens sonoras, ficou definido que numa primeira fase deveria captar vários locais pelo país. A captação de todo o material audiovisual decorreu entre 1 de junho de 2019 e 15 de dezembro de 2019 em vários pontos de Portugal continental. Em relação ao material de imagem e som, utilizei equipamento que me permitiu concretizar a captação de imagens em alta definição (*Full HD*, 1920x1080

pixels, mov.) e um gravador de som digital portátil que me permitiu registrar o som direto e em estéreo (*Wave*, 96Khz, 24 Bits).

Deste modo, decidi utilizar apenas material próprio que pudesse transportar numa mala e que pudesse andar sempre comigo para a eventualidade de encontrar alguma paisagem relevante. Contudo, acabei por filmar maioritariamente em locais que já conhecia e que à partida seriam interessantes para o meu projeto. A única exceção diz respeito à “Paisagem 4”, que encontrei por acaso numa viagem de trabalho entre a cidade da Covilhã e Viseu.

Deste modo, o kit de material de captação de imagem foi composto pelo seguinte material:

- Tripé de alumínio *Manfrotto*
- Cabeça de vídeo *Manfrotto MVK500190XV*
- Câmara *Sony - A7S*
- Cartão SD 64Gb
- Objetiva *Canon - EF-L 24-70mm F4*



Figura 35 - Material de registo (imagem e som)

Decidi usar o tripé em todos os planos que queria filmar, pois pretendia manter a câmara estática perante a paisagem. O tripé foi colocado sempre à mesma altura (100 cm) por entender que seria a altura média do olhar de alguém que observa a paisagem sentado (tal como acontece na instalação). A escolha de uma objetiva 24 mm justifica-se com o desejo de registar a paisagem na sua plenitude.



Figura 36 - Material de registo (imagem e som)

Em relação ao material de som, foi utilizado o seguinte material:

- Gravador digital de som - *Zoom H6*
- Microfone estéreo - *Zoom MS*
- Proteção de vento
- Auscultadores Sony MDR-7506
- Cartão SD 16Gb
- Cabo jack 3,5 mm/jack 3,5 mm (stereo)



Figura 37 - Captação de Paisagem Sonora

Decidi utilizar o gravador digital *Zoom H6* pela sua portabilidade e qualidade satisfatória dos pré-amplificadores. Uma vez que a constituição de um kit de captação de som compacto seria desejável e aconselhável, dadas as circunstâncias de captação e o orçamento envolvido, acabei por optar por um módulo de microfone *Zoom MS* que seria conectado diretamente ao gravador sem cabos externos e que me permitiria registrar o som em estéreo MS.

“Sistema de estereofonia de intensidade que utiliza duas cápsulas coincidentes, como o sistema XY. O primeiro microfone, geralmente um cardióide ou hipercardióide, é colocado no eixo da fonte sonora e fornece o sinal M (Mid), correspondente à informação monofônica. O segundo microfone, um bidireccional com o lobo positivo orientado para a esquerda, é orientado perpendicularmente ao eixo de simetria do campo sonoro. A membrana capta as informações laterais S (Side).” (Filmebase.com, em linha)

Uma vez que a maior parte das paisagens seriam no exterior em locais altos e expostos ao vento decidi utilizar uma pequena proteção de vento para o microfone estéreo MS. Contudo, rapidamente constatei que a proteção não seria suficiente na maior parte dos

locais e então optei por adicionar uma proteção extra da Rode que utilizo no suporte de microfone da mesma marca. Em baixo, algumas fotos do *upgrade*.



Figura 38 - Captação de Paisagem Sonora

Por fim, para a Escuta, utilizei um par de auscultadores Sony MDR-7506 *closed-back* e circum-aurais, que me permitiram perceber exatamente o que estava efetivamente a ouvir e adicionei também um cabo jack 3,5 mm/jack 3,5 mm que permitiu que o som registado no gravador pudesse ser simultaneamente registado na câmara *Sony A7s*. Basicamente, conectei o cabo à saída *dir. out* do gravado Zoom H6 e à entrada de microfone da câmara *Sony A7s*. Deste modo, garanti que seria gravado na câmara exatamente o mesmo que estava a ser gravado no gravador de som.



Figura 39 - Captação de som com proteção de vento

Como referi anteriormente, o primeiro problema era mais ou menos expectável e aconteceu logo no registo da primeira Paisagem quando me apercebi do excesso de vento. Decidi então solucionar o problema como foi explicado. No geral, tudo correu como esperado e planeado. De modo a poder aumentar a diversidade de sons desejáveis para o projeto, gravei vários sons em inúmeras ocasiões e em inúmeros locais, tal como enunciarei mais à frente.

Após finalizar o registo de imagem e som procedi à pesquisa de mais paisagens sonoras em bancos de sons. Uma vez que me agradava bastante a ideia de incluir sons de outros locais do mundo geograficamente distantes das paisagens recolhidas, decidi que nesta primeira fase, na ausência de financiamento para poder realizar viagens para o efeito, utilizaria exclusivamente sons provenientes de bancos de sons. Contudo, de modo a garantir todos os direitos legais, optei por utilizar apenas sons de duas fontes:

BBC Sound Library (BBCSfx.acropolis.org.uk, em linha), banco de sons da *British Broadcasting Corporation*, que começou a ser constituído há várias décadas e era

maioritariamente utilizado para produções audiovisuais. A 22 de abril de 2018 a BBC decidiu disponibilizar on-line, numa página em versão BETA, um arquivo constituído por 16.000 samples. Os ficheiros ficariam protegidos por uma licença apelidada de “*Reminiscence Archive*” (“arquivo de reminiscência”) abreviado para RemArc e que originalmente era utilizado para que pessoas com demência ou outros problemas de foro psicológico pudessem experienciar elementos sonoros que lhes estimulassem a memória.

Sob esta licença, os sons podem ser utilizados para fins pessoais, educacionais, de pesquisa científica, mas nunca para fins comerciais ou políticos. Para além disso, é suposto que os sons não sejam utilizados de forma danosa ou que ofenda a integridade moral.

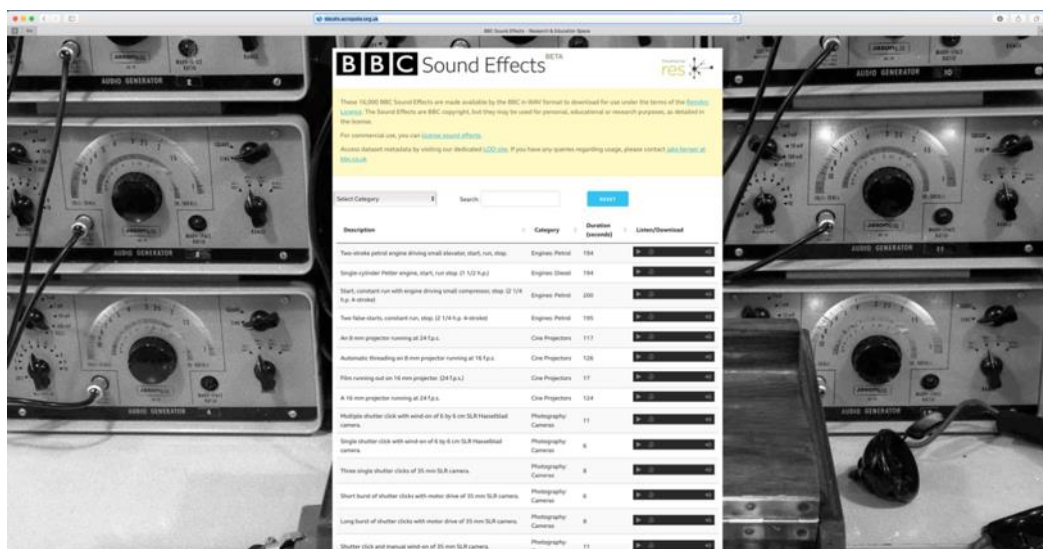


Figura 40 - Banco de sons da BBC (BBCSfx.acropolis.org.uk, em linha)

A segunda fonte é uma organização com o nome de *Freesound* fundada em 2005 pelo grupo de Tecnologia da Música da Universidade Pompeu Fabra, de Barcelona (Freesound.org, em linha). Atualmente é gerido por vários pesquisadores e estudantes e funciona como uma plataforma de partilha de registos sonoros carregados por usuários em qualquer parte do mundo. A inscrição no site é completamente gratuita e a partir

desse momento é possível aceder a uma coleção gigantesca de *audio samples* gravados um pouco por todo o mundo.

Em termos legais, as gravações são licenciadas com base na licença da *Creative Commons* (*Creativecommons.org*, em linha), uma organização sem fins lucrativos que salvaguarda o direito autoral de trabalhos criativos e académicos de maneira gratuita e estandardizada. Dentro da licença padrão CC, cada usuário do site pode seleccionar uma licença mais restrita dentro da seguinte seleção, que apresentarei resumidamente:

CCo - O ficheiro pode ser utilizado sem qualquer restrição.

CC by - Atribuição - O ficheiro pode ser utilizado, mas é obrigatório creditar o autor e fornecer o link do ficheiro.

CC by-nc - Atribuição e não comercial - O ficheiro pode ser copiado, modificado e distribuído, mas nunca pode ser usado para fins comerciais.

Uma vez que o meu projeto é desenvolvido no contexto académico, terei permissão legal para utilizar todos os ficheiros. Contudo, uma vez que alguns dos sons que pretendia utilizar pressupunham a licença de atribuição e atribuição não comercial, elaborei uma folha de créditos com a identificação de todos os autores e com os links de cada um dos sons. A folha seria impressa em A3 e colada de maneira visível no espaço onde decorreria a instalação. Como é natural, todos estes contributos foram essenciais para o meu trabalho e são uma enorme mais valia pois, de outro modo, não teria acesso a paisagens sonoras tão diversas e tão relevantes.



Figura 41 - Banco de sons *Freesound* (*Freesound.org*, em linha)

A principal vantagem da plataforma *Freesound* em relação ao Banco de sons da BBC é o facto da maior parte dos arquivos vir acompanhada de uma descrição do local onde os sons foram recolhidos e do equipamento ou técnicas de captação usadas. Uma vez que tinha decidido utilizar cinco paisagens (recolhi nove no total) e desejava colocar quatro sons em cada uma das paisagens, necessitava reunir 20 ficheiros de som. A partir da diversidade proposta por ambas as fontes, acabei por fazer uma seleção bastante abrangente: nove sons recolhidos do *site Freesound.org* e 11 sons recolhidos do banco de sons da BBC. Ao definir esta estratégia, de utilizar apenas sons provenientes de bancos de sons e ignorar o som direto gravado no próprio local da paisagem, creio poder reforçar a ambiguidade das fontes sonoras uma vez que são completamente distintas dos locais onde as imagens foram registadas.

De seguida, transcrevo uma lista com todas as informações relevantes de cada uma das imagens e de cada um dos sons utilizados. Esta informação detalhada foi criada de raiz na fase de preparação e é um documento essencial para elaborar todos os passos seguintes. No momento da recolha de cada uma das paisagens utilizei o GPS do telemóvel para identificar as coordenadas geográficas exatas e guardei cada uma delas com uma etiqueta identificadora (ex. Paisagem 1) na plataforma *Google Maps*. Para facilitar a leitura do documento, foi adicionada uma hiperligação em cada uma das coordenadas

que nos permite visualizar rapidamente na Internet o local exato onde cada um dos sons foi recolhido, funcionando como uma espécie de mapa sonoro e abrindo a possibilidade de poder fazer algo relacionado com esta temática no futuro.

Para além de uma identificação padrão do local, das coordenadas temporais (data e hora) a que cada paisagem foi recolhida, adicionei também uma curta descrição do som direto recolhido. Em relação aos ficheiros de áudio recolhidos em bancos de sons coloquei uma imagem da *waveform.*, e sempre que foi possível o local onde foi recolhido e a identificação do autor. Uma vez que, normalmente, na plataforma *Freesound* os usuários são identificados a partir do *nickname* escolhido para a plataforma, identifiquei os autores com essa informação de contacto e coloquei o respetivo *link* para cada um dos ficheiros de maneira a salvaguardar integralmente os direitos de utilização e facilitar o acesso aos leitores deste documento.

Paisagem 1

Local: Espadanedo (Macedo de Cavaleiros)

Coordenadas GPS: 41.676046, -6.940698

Data: 1 de junho de 2019

Hora: 17:05

Descrição do som direto: Natureza.



Figura 42 - Paisagem 1

Som 1.1

Fonte: <https://freesound.org/people/swoods800/sounds/136284/>

Autor: swoods800

Descrição: “Trovões em Oklahoma (EUA) registados em setembro de 2011.”²⁵

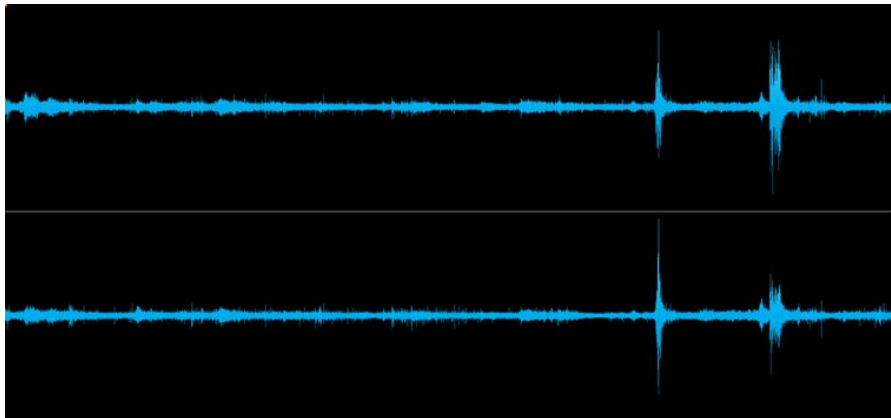


Figura 43 - *Waveform* som 1.1

²⁵ Tradução do texto original: Thunder storm recorded in Oklahoma 9/2011. Consultado em: <https://freesound.org/people/swoods800/sounds/136284/>

Som 1.2

Fonte: <https://freesound.org/people/Strannix1979/sounds/161319/>

Autor: Strannix1979

Descrição: “Gravado com um *iPhone 4* com microfone condensador estéreo Tascam, enquanto esperava pelo meu comboio para Paris na estação ferroviária Liège Guillemins. Ouvimos o tamanho do espaço no princípio, depois um anúncio para passageiro e, finalmente, comboios libertando ar comprimido, comboios chegando, partindo e mais anúncios. Finalmente, podemos ouvir alguns passageiros que passam.”²⁶

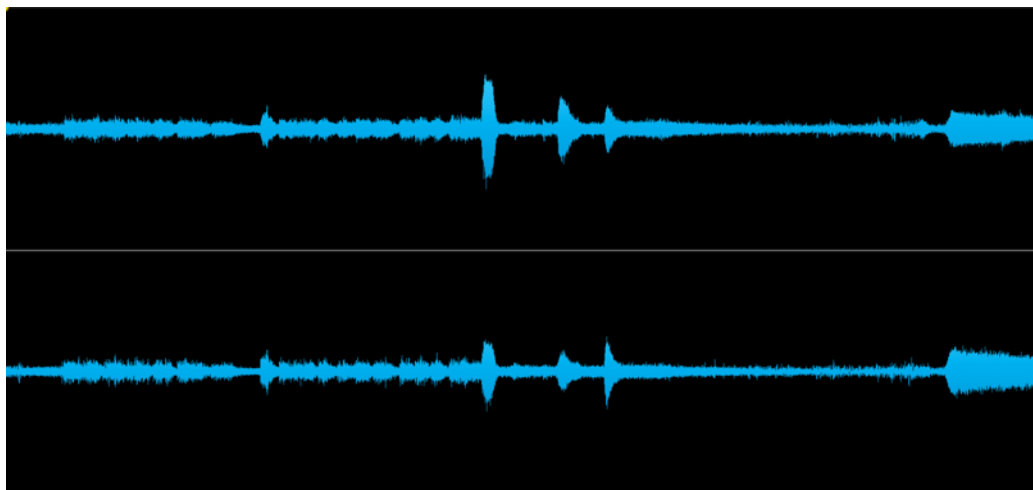


Figura 44 - *Waveform* som 1.2

Som 1.3

Fonte: <https://freesound.org/people/felix.blume/sounds/317384/>

²⁶ Tradução do texto original: “Recorded with an iPhone 4 with Tascam stereo condenser mike, waiting for my train to Paris at the Liège Guillemins train station. We hear the size of the space at first then a passenger announcement and eventually trains letting off compressed air, trains arriving and departing and more announcements. Finally, some passengers passing by can be heard speaking.” Consultado em: <https://freesound.org/people/Strannix1979/sounds/161319/>

Autor: felix.blume

Descrição: “Chuva na Cidade do México durante a noite de 18 de julho (Dia Mundial da Escutar, 2015) registada na varanda acima do Alameda Park (centro da Cidade do México). Trovões e chuva, vozes e carros em segundo plano. Algumas sirenes da polícia (durante muito tempo no final). Gravado com uma instalação da Schoeps MS dentro de uma proteção de vento Cinela Zephyx e proteção de chuva R-Kelly, gravador de som 788T + CL8.”²⁷

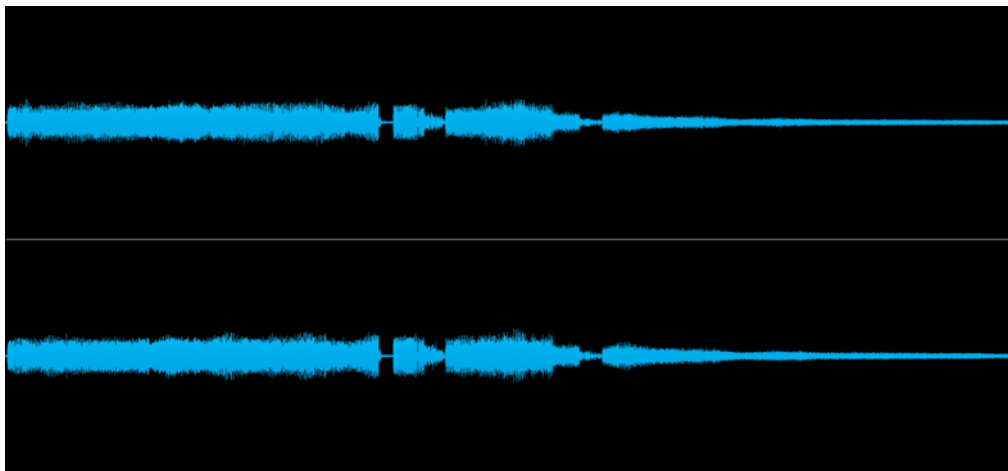


Figura 45 - *Waveform* som 1.3

Som 1.4

Fonte: <http://bbcfx.acropolis.org.uk>

Autor: BBC

Descrição: “Tijuana: Atmosfera de trânsito na fronteira EUA/México. Tijuana.”²⁸

²⁷ Tradução do texto original: “Rain in Mexico City during the night on 18th of July (World Listening Day 2015) recorded from the balcony above the Alameda Park (downtown Mexico City). Thunder and rain, voices and cars in background. Some police siren (during a long time at the end). Recorded by a Schoeps MS Setup inside a Cinela Zephyx Windscreen and Rain Protection R-Kelly, Sound Devices 788T Recorder + CL8.” Consultado em: <https://freesound.org/people/felix.blume/sounds/317384/>

²⁸ Tradução do texto original: “Traffic atmosphere at U.S./Mexican border.” Consultado em: <http://bbcfx.acropolis.org.uk/?q=tijuana%3A+traffic>

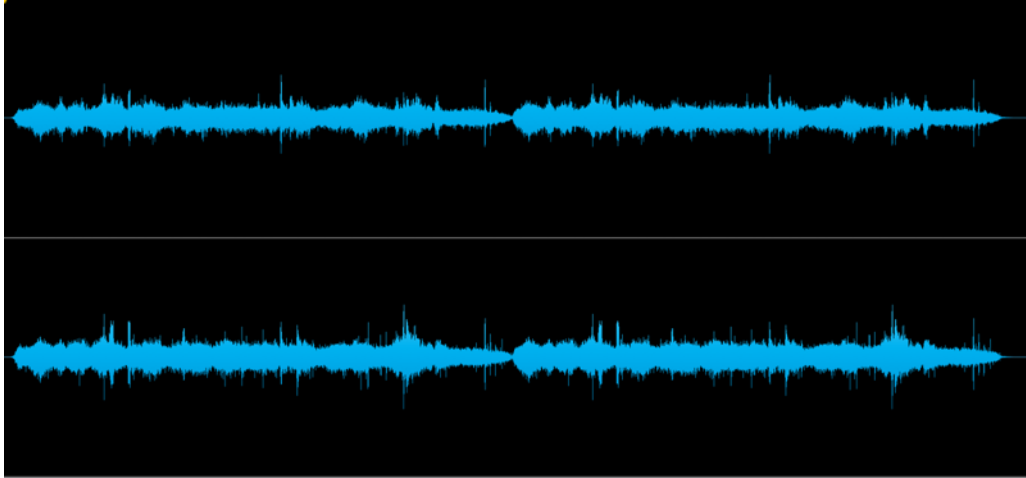


Figura 46 - *Waveform* som 1.4

Paisagem 2

Local: Praia Fluvial do Azibo (Macedo de Cavaleiros)

Coordenadas GPS: 41.586160, -6.906509

Data: 25 de março de 2019

Hora: 18:50

Descrição do som direto: Natureza, Vento



Figura 47 - Paisagem 2

Som 2.1

Fonte: <https://freesound.org/people/caquet/sounds/221161/>

Autor: caquet

Descrição: "Motor de barco passando lentamente, rio Mekong."²⁹

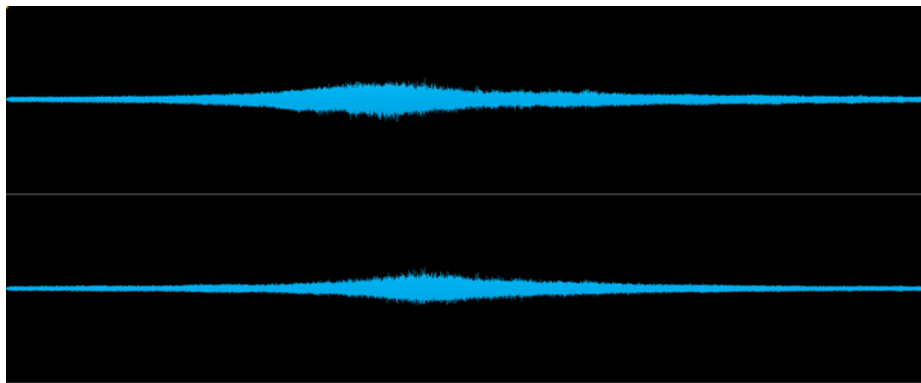


Figura 48 - Waveform Som 2.1

²⁹ Tradução do texto original: "Slow boat engine passing by, Mekong river. Consultado em: <https://freesound.org/people/caquet/sounds/221161/>

Som 2.2

Fonte: <https://freesound.org/people/klankbeeld/sounds/236950/>

Autor: klankbeeld

Descrição: “Praia marítima com crianças a divertir-se e a brincar à distância. Gravado: Praia Westduin, Dishoek, Zeeland, Holanda (Holanda), Europa. Corrente de engrenagem: Rode NT4 XY em Rode Blimp> Sound Devices 302> Tascam dr-100 Mk2.”³⁰

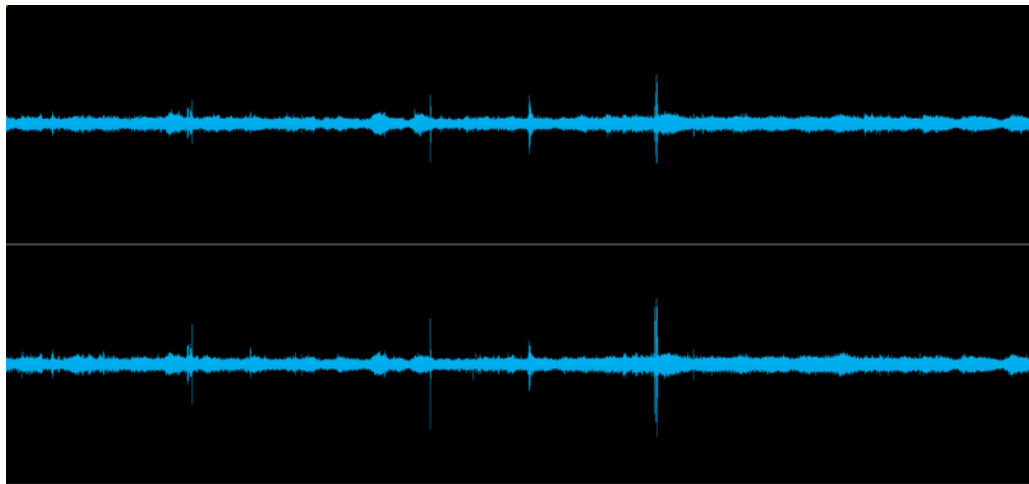


Figura 49 - *Waveform* Som 2.2

Som 2.3

Fonte: <https://freesound.org/people/Soojay/sounds/462462/>

Autor: Soojay

³⁰ Tradução do texto original: “Beach at the sea with children having fun and playing on a distance. Recorded: Beach westduin, Dishoek, Zeeland, the Netherlands (Holland), Europe. Gear chain: Rode NT4 XY in Rode Blimp > Sound Devices 302 >Tascam dr-100 Mk2.” Consultado em: <https://freesound.org/people/klankbeeld/sounds/236950/>

Descrição: “Gravação limpa de um monte de gaivotas” (localização não especificada).³¹

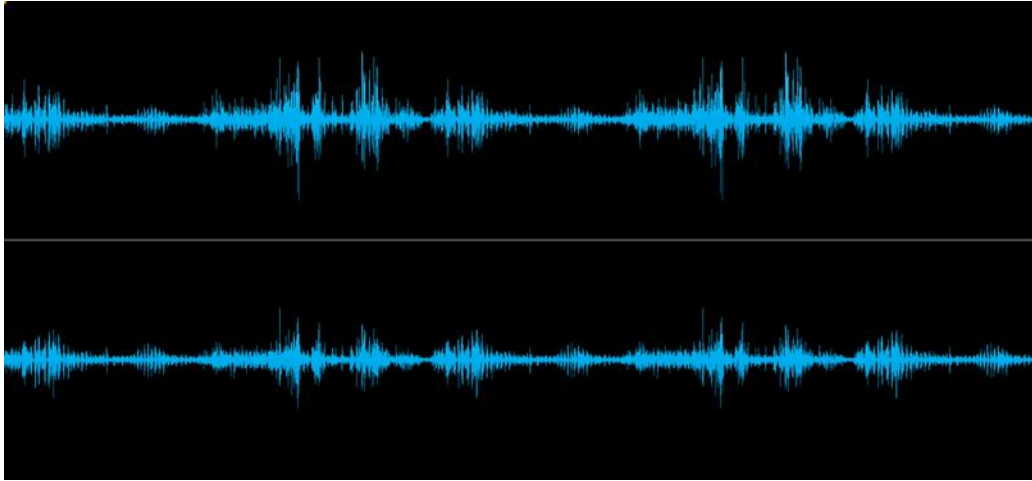


Figura 50 - *Waveform Som 2.3*

Som 2.4

Fonte: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk>

Autor: BBC

Descrição: Cataratas do Niágara. (Gravação em perspectiva fechada).³²

³¹ Tradução do texto original: “Clean recording of a bunch of seagulls”. Consultado em: <https://freesound.org/people/Soojay/sounds/462462/>

³² Tradução do texto original: “Niagara Falls. (Close perspective recording)”. Consultado em: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/?q=niagara+fall>



Figura 51 - *Waveform* Som 2.4.

Paisagem 3

Local: Alvoco da Serra da Estrela (Seia)

Coordenadas GPS: 40.320917, -7.611968

Data: 16 de abril de 2019

Hora: 17:00

Descrição do som direto: Natureza, Vento extremo



Figura 52 - Paisagem 3

Som 3.1

Fonte: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk>

Autor: BBC

Descrição: “Crianças a brincar na neve.”³³ Localização não especificada.

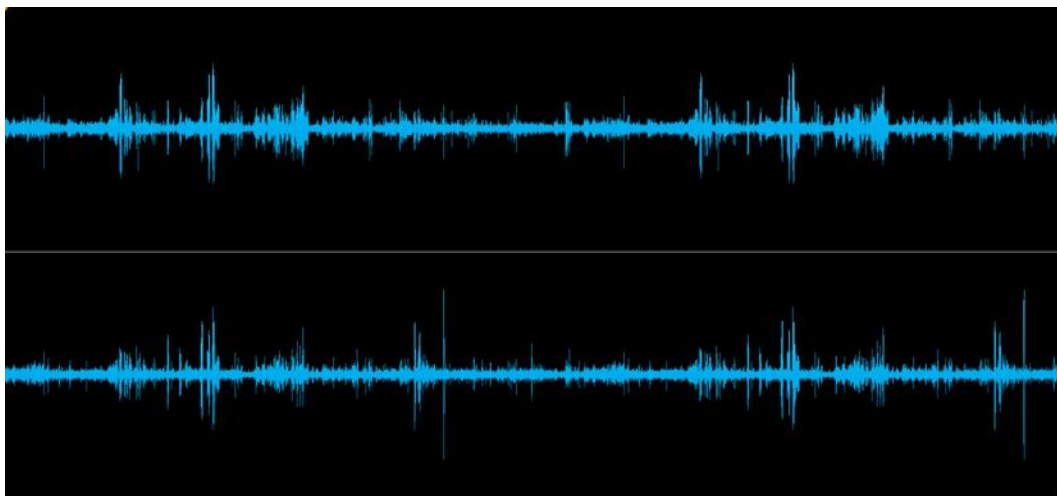


Figura 53 - *Waveform* Som 3.1

Som 3.2

Fonte: BBC

Autor: BBC

Descrição: Áustria: “Plataforma da estação de metro Schwedenplatz.”³⁴

³³ Tradução do texto original: “Children playing in snow”. Consultado em: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/?q=children+in+snow>

³⁴ Tradução do texto original: “Austria: Schwedenplatz underground station platform.” Consultado em: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/?q=schwedenplatz>

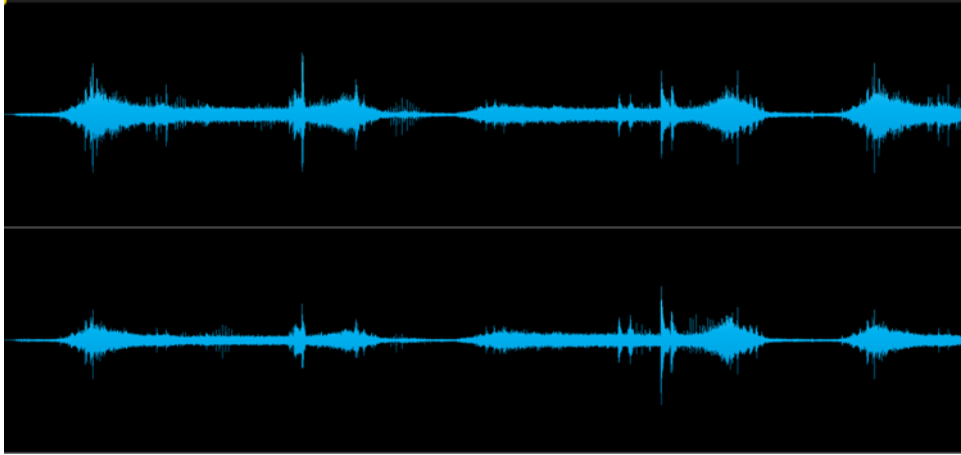


Figura 54 - *Waveform* Som 3.2

Som 3.3

Fonte: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk>

Autor: BBC

Descrição: “Competição de carros de *rally*.”³⁵ Localização não especificada.

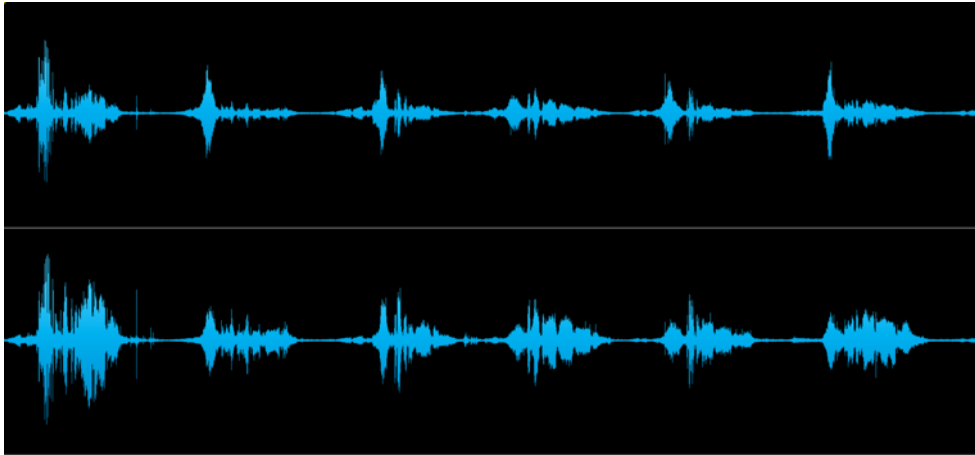


Figura 55 - *Waveform* Som 3.3

³⁵ Tradução do texto original: “Rally Car Racing”. Consultado em: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/?q=car+rally+double>

Som 3.4

Fonte: <https://freesound.org/people/zemp/sounds/466978/>

Autor: zemp

Descrição: “Cerimónia religiosa em Évora (Portugal).”³⁶

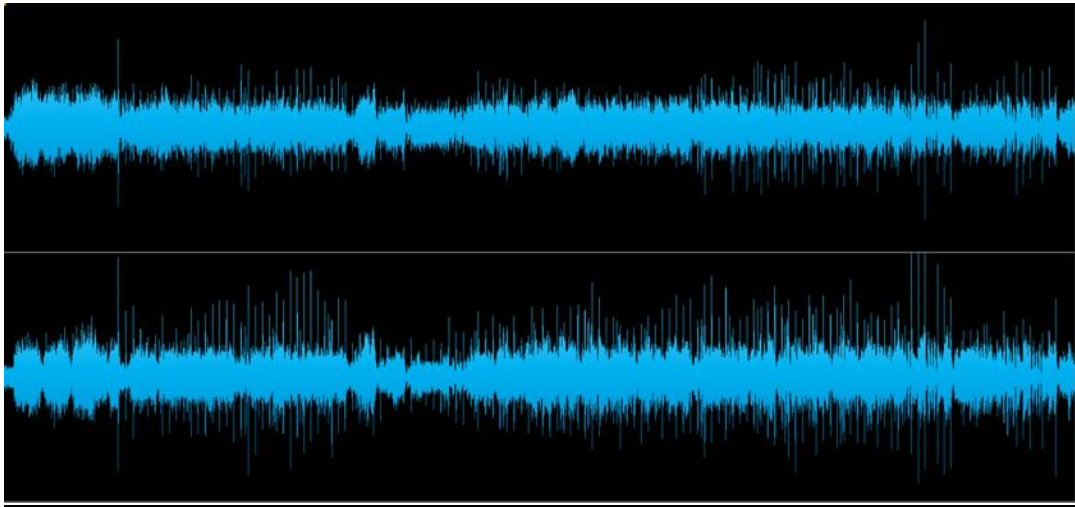


Figura 56 - *Waveform* Som 3.4

Paisagem 4

Local: Miradouro Vale Glaciar (Manteigas)

Coordenadas GPS: 40.311914, -7.583615

Data: 7 de dezembro de 2019

Hora: 17:14

Descrição do som direto: Vento extremo

³⁶ Tradução do texto original: “A religious ceremony in Évora (Portugal).” Consultado em: <https://freesound.org/people/zemp/sounds/466978/>



Figura 57 - Paisagem 4

Som 4.1

Fonte: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk>

Autor: BBC

Descrição: “República Centro-Africana: Bangui, atmosfera da floresta tropical no início da noite, com insetos. (Gravado perto de Bangui).”³⁷

³⁷ Tradução do texto original: “Central African Republic: Bangui, early evening tropical rain forest atmosphere, with insects. (Recorded near Bangui).” Consultado em: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/?q=central+african+bangui>

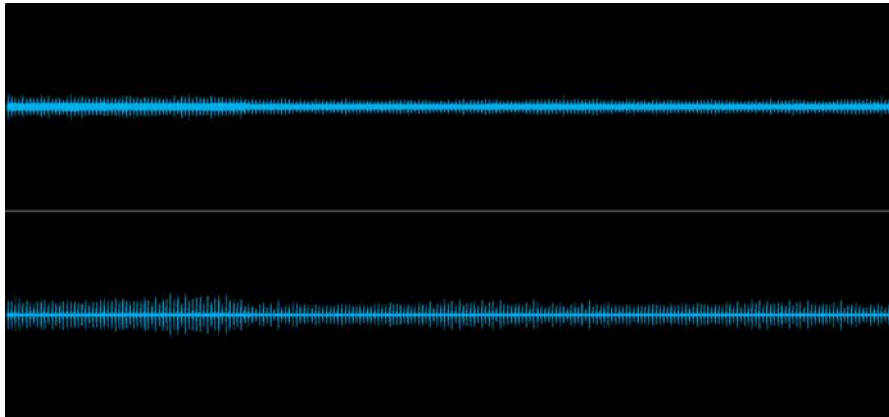


Figura 58 - *Waveform* Som 4.1

Som 4.2

Fonte: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk>

Autor: BBC

Descrição: “Aeroporto grande, ambiência externa geral.”³⁸ Localização não especificada.

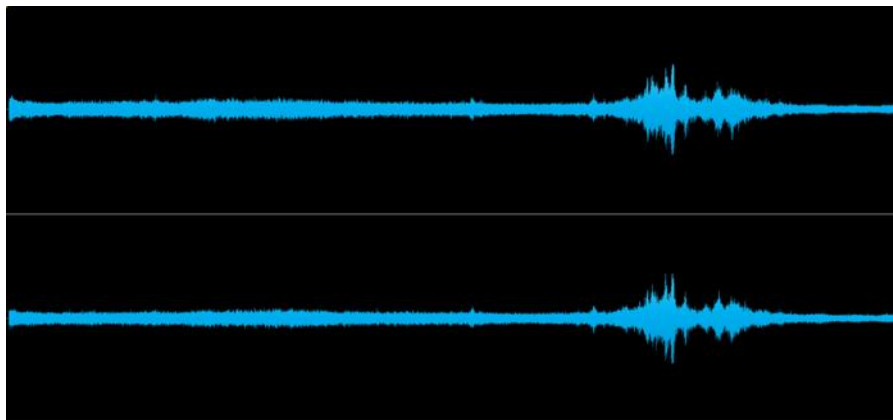


Figura 59 - *Waveform* Som 4.2

³⁸ Tradução do texto original: “Large Airport, general exterior atmosphere”. Consultado em: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/?q=large+airport>

Som 4.3

Fonte: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk>

Autor: BBC

Descrição: “Suíça: pequenos chocalhos.”³⁹

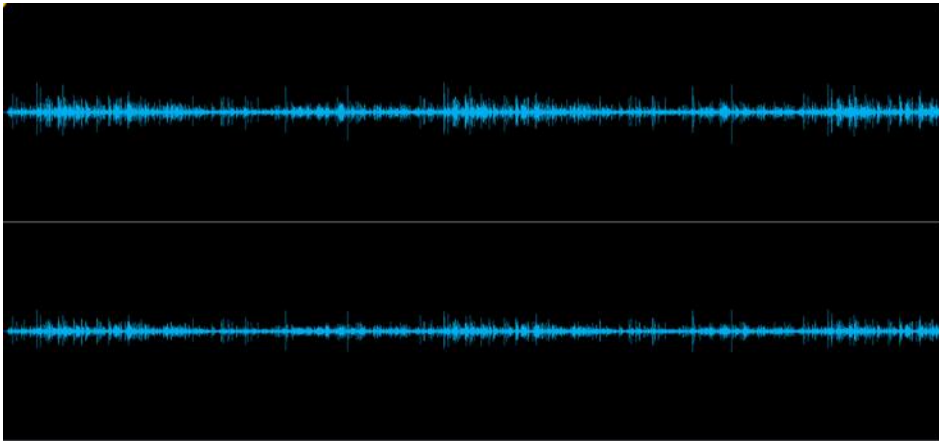


Figura 60 - *Waveform* Som 4.3

Som 4.4

Fonte: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk>

Autor: BBC

Descrição: “Estação Ferroviária Principal.”⁴⁰ Localização não especificada.

³⁹ Tradução do texto original: “Switzerland: Small cowbells.” Consultado em: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/?q=small+cowbells>

⁴⁰ Tradução do texto original: “Main Railway Station”. Consultado em: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/?q=main+railway+arriving>

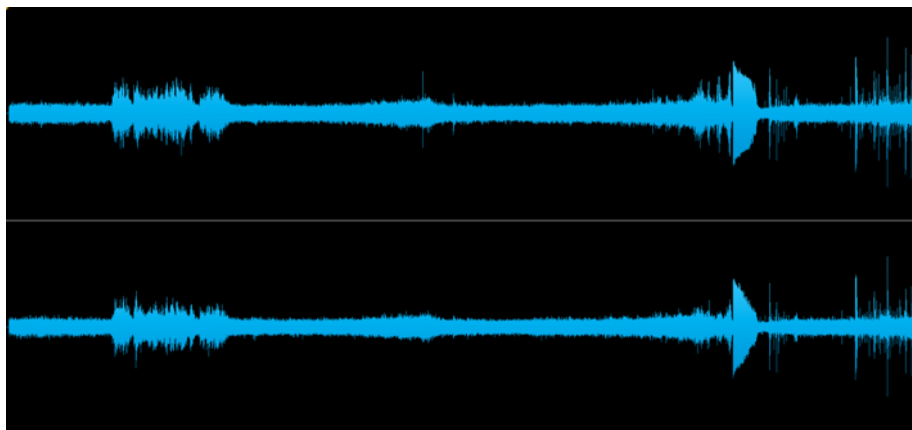


Figura 61 - *Waveform Som 4.4*

Paisagem 5

Local: Praça do Município (Covilhã)

Coordenadas GPS: 40.280667, -7.504250

Data: 15 de dezembro de 2019

Hora: 19:30

Descrição do som direto: Automóveis, Pessoas a falar.



Figura 62 - Paisagem 5

Som 5.1

Fonte: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk>

Autor: BBC

Descrição: “Lago no início da primavera, ambiente de manhã cedo.”⁴¹ Localização não especificada.

⁴¹ Tradução do texto original: “Lake in early Spring, early morning atmosphere with Mallard, Coot, Canada Goose & incipient dawn chorus”. Consultado em: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/?q=lake+early+spring>

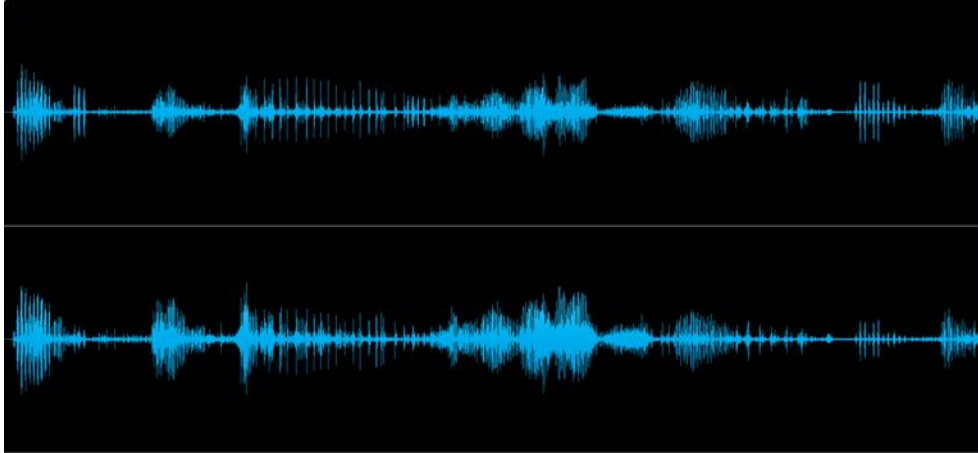


Figura 63 - *Waveform* Som 5.1

Som 5.2

Fonte: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk>

Autor: BBC

Descrição: “Riacho na montanha.”⁴² Localização não especificada.

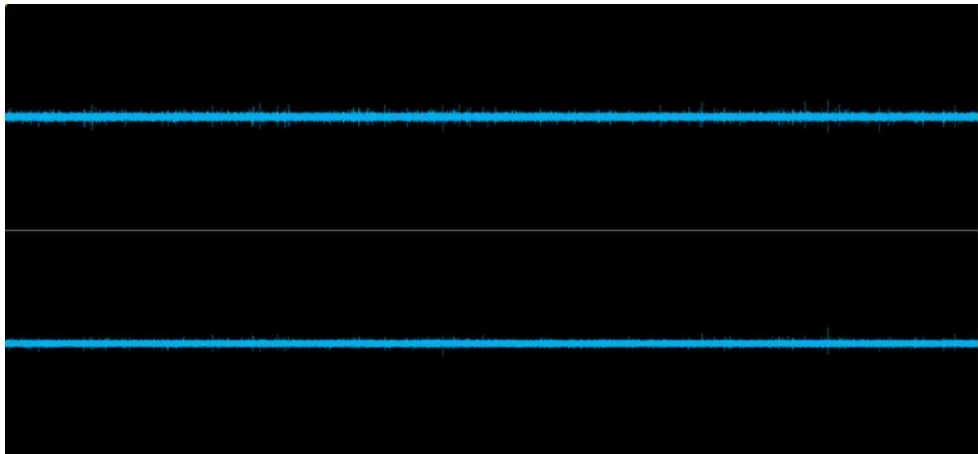


Figura 64 - *Waveform* Som 5.2

⁴² Tradução do texto original: “Mountain Stream.” Consultado em: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/?q=mountain+stream>.

Som 5.3

Fonte: <https://freesound.org/people/Refrain/sounds/266516/>

Autor: Refrain

Descrição: “Gravação de campo de *skaters* a circular perto da Casa da Música, Porto, Portugal. Gravado com um Pearl MSH 10 mic (MS estéreo) e um SD744. Junho de 2011.”⁴³

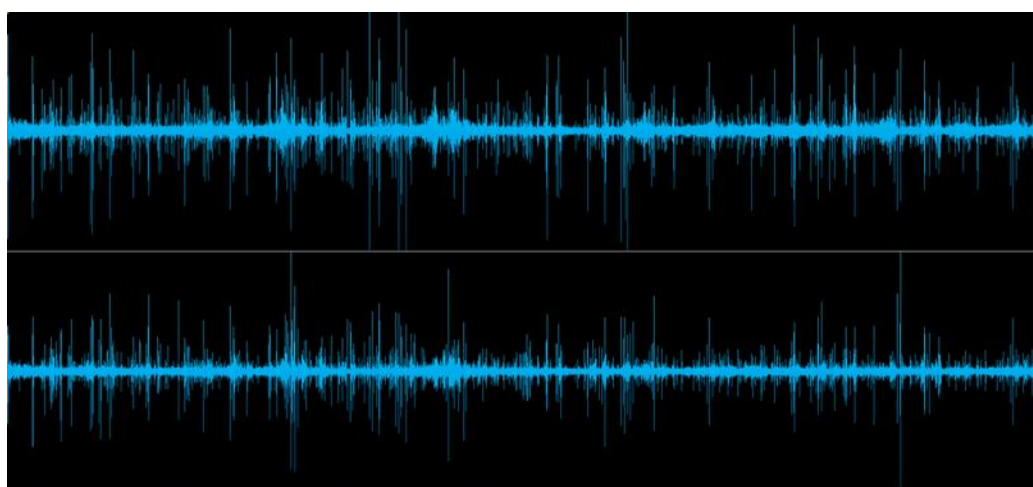


Figura 65 - Waveform Som 5.3

Som 5.4

Fonte: <https://freesound.org/people/mmiron/sounds/173895/>

Autor: mmiron

Descrição: “Fado vadio num bar (tasca) no distrito de Alfama, em Lisboa.”⁴⁴

⁴³ Tradução do texto original: “Field recording of skaters rolling near Casa da Música, Porto, Portugal. Recorded with a Pearl MSH 10 mic (stereo MS) into a SD744. June 2011.” Consultado em: <https://freesound.org/people/Refrain/sounds/266516/>

⁴⁴ Tradução do texto original: “Fado vadio in an bar(tasca) in the Alfama district of Lisbon.” Consultado em: <https://freesound.org/people/mmiron/sounds/173895/>

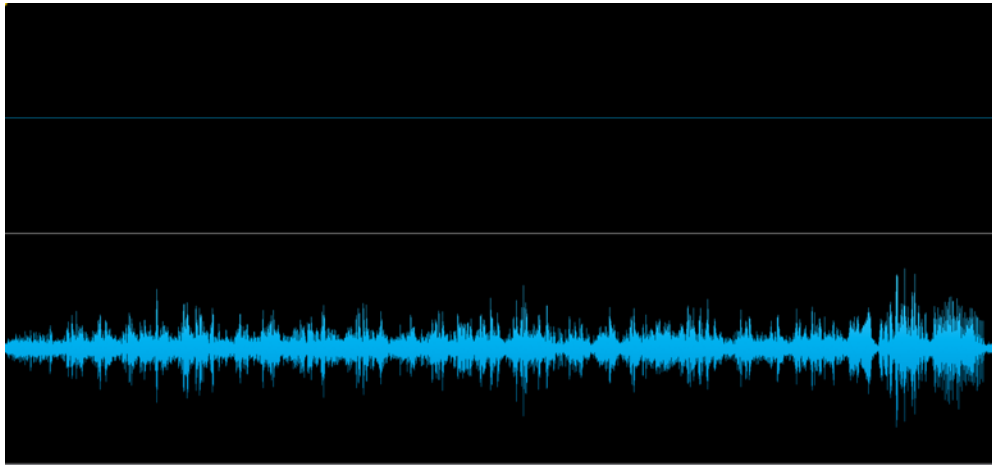


Figura 66 - *Waveform Som 5.4*

Como foi referido anteriormente, decidi utilizar apenas cinco paisagens das nove registadas ao longo da pré-produção do meu projeto. Como tal, de fora, ficaram as restantes paisagens:

Paisagem 6

Local: Burga, Serra de Bornes

Coordenadas GPS: 41.420085, -7.009151

Data: 22 de março de 2019

Hora: 17:33



Figura 67 - Paisagem 6

Paisagem 7

Local: Barragem de Prada (Vinhais)

Coordenadas GPS: 41.866018, -6.982133

Data: 26 de março de 2019

Hora: 17:26



Figura 68 - Paisagem 7

Paisagem 8

Local: Miradouro na Serra da Estrela, N339 (Seia)

Coordenadas GPS: 40.327740, -7.603925

Data: 17 de abril de 2019

Hora: 16:20



Figura 69 - Paisagem 8

Paisagem 9

Local: Miradouro na Serra da Estrela, N339 (Seia)

Coordenadas GPS: 40.327724, -7.603839

Data: 17 de abril de 2019

Hora: 16:40



Figura 70 - Paisagem 9

4.1.2. Pós-produção

Com a seleção de imagens e sons terminada foi altura de preparar os ficheiros para utilização posterior, nomeadamente a exportação em formatos finais da imagem e som.

Em relação aos ficheiros de imagem, uma vez que pretendia utilizar um *software* específico para a reprodução, ficou definido que seriam exportados em DXV3 com uma resolução de 1920 x 1080 *pixels*. Em relação ao som todos os ficheiros foram exportados em *Aiff.*, a 24 Bits e 48Khz. Optei por não normalizar os ficheiros de áudio e colocar apenas um limitador. A pós-produção de som e imagem foi executada integralmente no *software Adobe Premiere Pro CC 2018* e coloco de seguida algumas imagens da área de trabalho e dos procedimentos realizados.

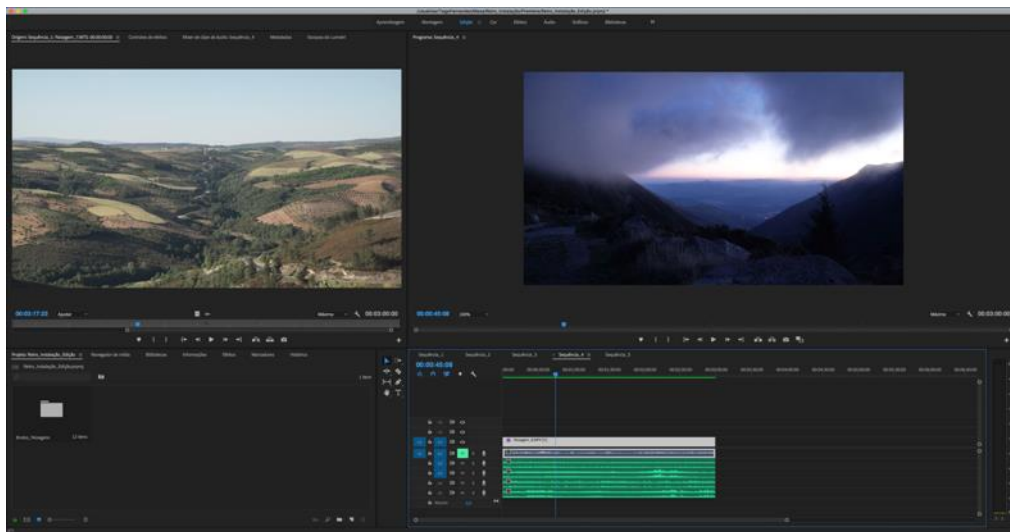


Figura 71 - Área de trabalho do *Adobe Premiere CC 2018*

Uma vez que já tinha feito download de todos os sons e já possuía todas as paisagens devidamente catalogadas (P1, S1.1, S1.2, S1.3, S1.4) ou seja, uma paisagem e os respetivos 4 sons, a organização dos ficheiros foi relativamente simples. De seguida foi necessário aparar os ficheiros de imagem e som de modo a terem exatamente 3 minutos. A duração estabelecida resultou de uma série de testes onde constatei que as pessoas raramente mantinham a mesma imagem durante mais do que 2:30 min. Na imagem foi um processo relativamente simples, no caso do som, por vezes, foi necessário duplicar ficheiros e transformar sons com durações mais reduzidas em sons com a duração total de 3 min. sem que se percebesse a duplicação.

Ao nível da pós-produção de imagem, uma vez que pretendia manter a paisagem o mais neutra possível e fidedigna em relação ao momento em que foi captada, optei por filmar com um perfil de cor neutro e na pós-produção apenas elevei um bocadinho o contraste devido ao facto de na projeção ter receio que as imagens pudessem ficar pouco contrastadas.

Em relação à pós-produção de som, como referido anteriormente e uma vez que não precisava de nenhuma ferramenta específica, optei por fazer essa etapa no mesmo *software*.

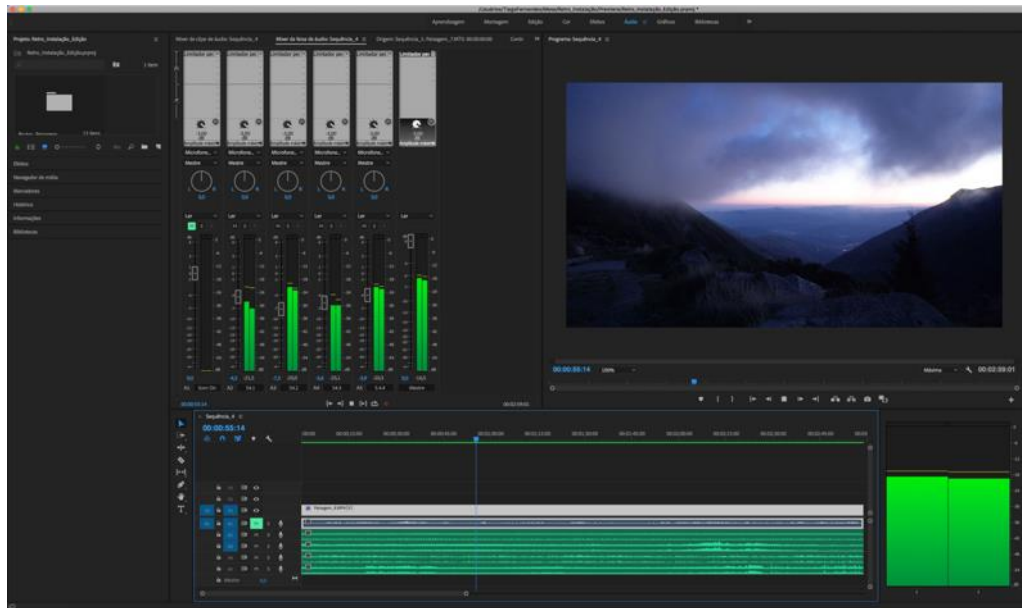


Figura 72 - Área de trabalho do *Adobe Premiere CC 2018*

Todos os sons foram mantidos exatamente como foram captados e o único efeito utilizado foi um limitador a -3 dB para salvaguardar qualquer pico de som mais intenso que pudesse existir. Contudo, uma vez que pretendia que todos os sons fossem audíveis e facilmente reconhecíveis pelos fruidores, optei por fazer uma mistura equilibrada e homogênea de todas as fontes sonoras. Admito que houve uma interferência importante da minha parte no modo como as pessoas ouviram cada uma das paisagens, uma vez que a mistura é uma etapa extremamente importante na concepção de qualquer trabalho sonoro, no entanto era indispensável que acontecesse, pois de outro modo, corria o risco de que alguns sons, pura e simplesmente, não fossem audíveis.



Figura 73 - Área de trabalho do *Adobe Premiere CC 2018*

Como pode ser observado na imagem tentei ser o mais pragmático possível e fazer apenas um alinhamento médio da dinâmica de todas as fontes sonoras e garantir que estariam com uma amplitude adequada na mistura final.

Apenas no caso específico do som do fado (Som 5.4) é que efetuei também uma alteração de panorâmica radical. A explicação reside no facto de existir uma casa de fados tradicional da Covilhã chamada “O Cantinho dos Artistas” que fica localizada no extremo direito da Paisagem 5 (Praça do Município da Covilhã). Para os ouvidos mais atentos e

para os conhecedores do espaço, decidi deixar aqui uma referência clara em jeito de homenagem a um espaço tão importante para a cidade.

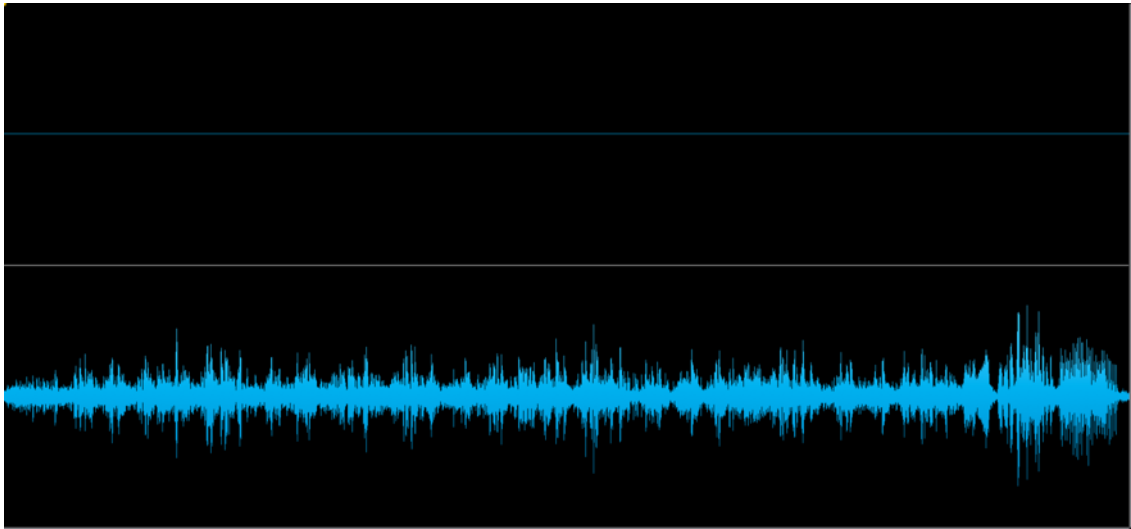


Figura 74 - *Waveform* do Som 5.4

Após terminar a pós-produção de som e imagem exportei cada um dos ficheiros com uma identificação que me permitisse organizar rapidamente toda a informação no próximo *software*.

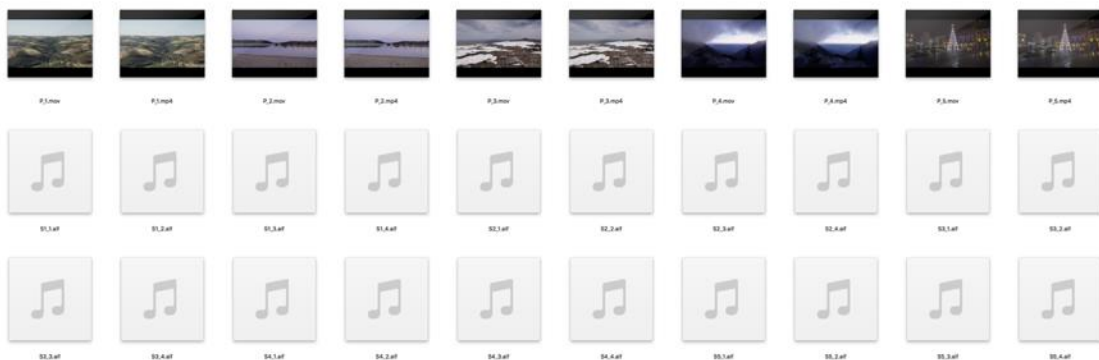


Figura 75 - Pasta com todos os ficheiros organizados

Com o material todo exportado e devidamente catalogado foi altura de passar à próxima fase, mais concretamente, arranjar um *software* que me permitisse reproduzir os conteúdos exatamente quando desejava. Após algumas pesquisas e experiências isoladas, cheguei à conclusão de que a solução mais indicada para o efeito seria o *Resolume Arena 6*. Basicamente, trata-se de um *Media Server* que permite mistura de vídeo e som em tempo real e que é frequentemente utilizado por artistas VJ e de *Video Mapping*.

Após algumas experiências com o objetivo de perceber a *interface* e a melhor organização dos ficheiros, cheguei à conclusão de que o melhor método seria usar cada uma das colunas para cada uma das paisagens. Colocaria a paisagem (vídeo) na camada 1 da coluna 1 e os respetivos 4 sons nas camadas 2, 3, 4 e 5 da coluna 1.

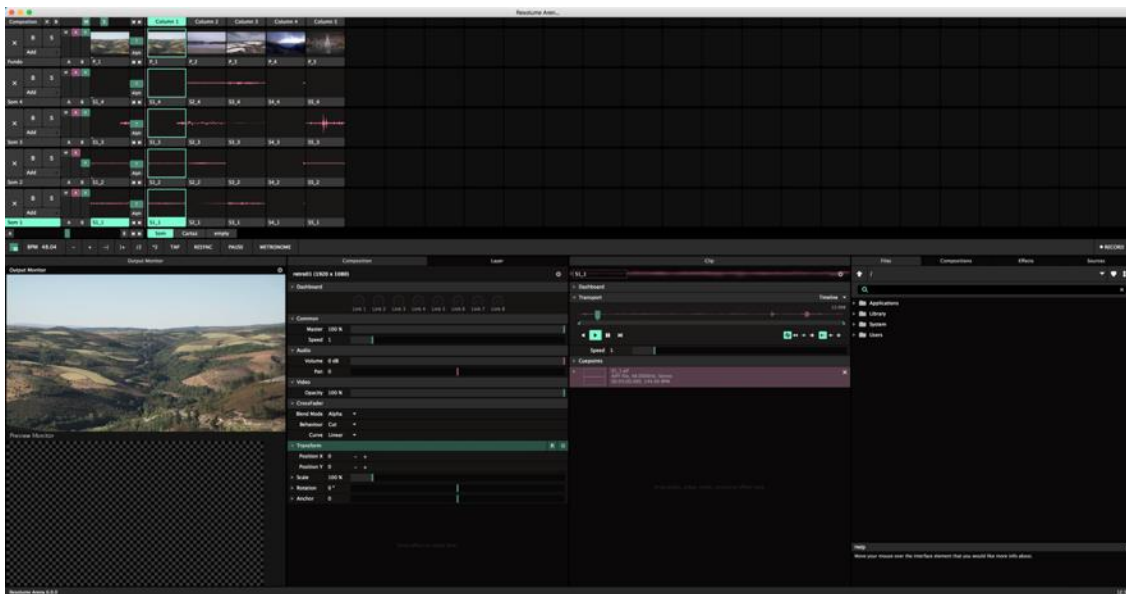


Figura 76 - Área de trabalho do *Resolume Arena 6*

Ao clicar na coluna 1 todos os sons seriam reproduzidos em simultâneo. Uma vez que necessitava de silenciar os outros sons percebi que existia um botão chamado *block*, uma espécie de botão *mute* que fazia exatamente isso. Tratando-se de um *software* para mistura de vídeo em tempo real no final bastava selecionar qual a nossa fonte de saída (saída HDMI do computador, neste caso) para reproduzir o sinal misturado numa

interface externa (projetor de vídeo, neste caso). Inicialmente tive alguns problemas com a reprodução dos vídeos, pois demorava mais do que seria desejado, mas depois percebi que não tinha exportados os ficheiros no formato adequado (DXV3). Desse modo, mantive os ficheiros originais em .H264 e exportei novamente os ficheiros num *software* específico para o efeito, o *Resolume Alley*.



Figura 77 - Área de trabalho do *Resolume Alley*

Deste modo, garanti que os ficheiros eram exportados exatamente com a configuração nativa exigida pelo *Resolume Arena 6* para poderem ser reproduzidos nas melhores condições. Após cerca de 2 semanas de testes percebi que este seria o *software* ideal para a gestão de todos os conteúdos.

De seguida, com tudo organizado, chegou o momento de definir a parte mais complexa, mais concretamente a programação do *tablet* e a ligação sem fios (por rede) ao computador. Em primeiro lugar, foi necessário desenvolver um *layout* no *Photoshop* para a resolução do *tablet*, uma vez que seria esse o *hardware* que utilizaria na instalação. Basicamente, necessitava de um botão que me permitisse avançar para a próxima paisagem ou retroceder para a paisagem anterior e quatro botões para reproduzir e silenciar cada um dos sons.



Figura 78 - Maquete do *layout* da *Retro Instalação*

Após algumas experiências, percebi que o *layout* ainda podia ser melhorado. De seguida foi necessário programar tudo a partir de uma página HTML. Uma vez que não possuo conhecimentos sólidos de informática, neste capítulo tive a ajuda de alguns colegas, nomeadamente na programação e na escrita das linhas de código. O *software* usado para programar a página foi o *Adobe Dreamweaver* e posteriormente, para as alterações nas linhas de código, foi utilizado o *software Atom*.

```

1 <html>
2 <head>
3 <title>Retro_instalacao</title>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
5 <script type="text/javascript">
6 function press(button)
7 {
8 httpObj = new XMLHttpRequest();
9 httpObj.open("GET","http://192.168.1.72:8000/press/bank/"+button,true);
10 httpObj.send();
11 }
12
13 function MM_swapImgRestore() { //v3.0
14 //var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
15 }
16 function MM_preloadImages() { //v3.0
17 var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
18 var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0; i<a.length; i++)
19 if (a[i].indexOf("#")!=0){ d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i];}}
20 }

```

Figura 79 - Página HTML no *software Atom*

Foi necessário alojar a página HTML num servidor e, mais uma vez, por falta de orçamento, consegui que este fosse cedido por uma empresa com que habitualmente desenvolvo alguns trabalhos. Nesse sentido, com a página alojada, foi possível testar e confirmar todas as opções. Surge então o primeiro problema: ao selecionar determinado som, sem que existisse nenhuma referência visual, seria impossível para o fruidor perceber quais os sons que estariam ativos ou não. Nesse sentido, foi necessário reformular a linha de código e adicionar um novo botão ao *layout* prévio.



Figura 8o - *Layout* final do dispositivo de *interface* individual da *Retro Instalação*

A adição de um novo botão aconteceu devido ao facto de perceber que não seria possível com o *software* implementado usar o mesmo botão para reproduzir e silenciar o som. Todas estas alterações foram feitas num período que me permitiu testar tudo com segurança. Para além disso, foi adicionada uma regra que impede que o fruidor mude de paisagem sem ter escolhido pelo menos um som. Terminada a fase de programação e com tudo testado, chegou o momento de configurar o *tablet* para que pudesse enviar os comandos para o servidor.

Em primeiro lugar abri a página com o endereço previamente guardado no *browser* do *tablet*. Funcionou, o acesso foi feito sem problemas e confirmei que funcionava tudo devidamente. Uma vez que o computador já recebia os comandos, chegou a altura de estabelecer comunicação entre o *browser* e o *software* de gestão de conteúdos, o *Resolume Arena 6*.

Para esse efeito, uma vez que estava decidido desde o início a utilizar o protocolo OSC (*Open Sound Control*) que é basicamente uma linha de código gerada pelo *Resolume Arena 6* e que permite seleccionar determinadas ações à distância, precisaria de um *software* que me fizesse a ponte entre os comandos enviados pelo servidor e o *Resolume*.

Após alguma pesquisa e com a ajuda do meu colega Filipe Branco, cheguei à conclusão de que o *software* mais indicado seria o *Bitfocus Companion*, uma vez que permitia fazer tudo o que precisava.

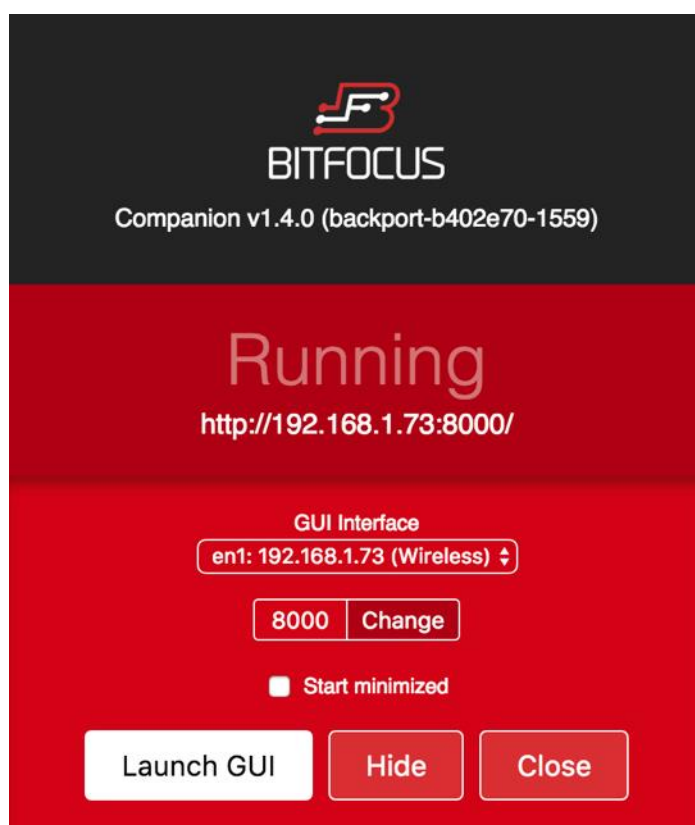


Figura 81 - Área de trabalho do *Bitfocus Companion*

O primeiro passo foi configurar o computador e o *tablet* exatamente com o mesmo I.P. (*Internet Protocol*) para que pudessem comunicar sem falhas entre si.

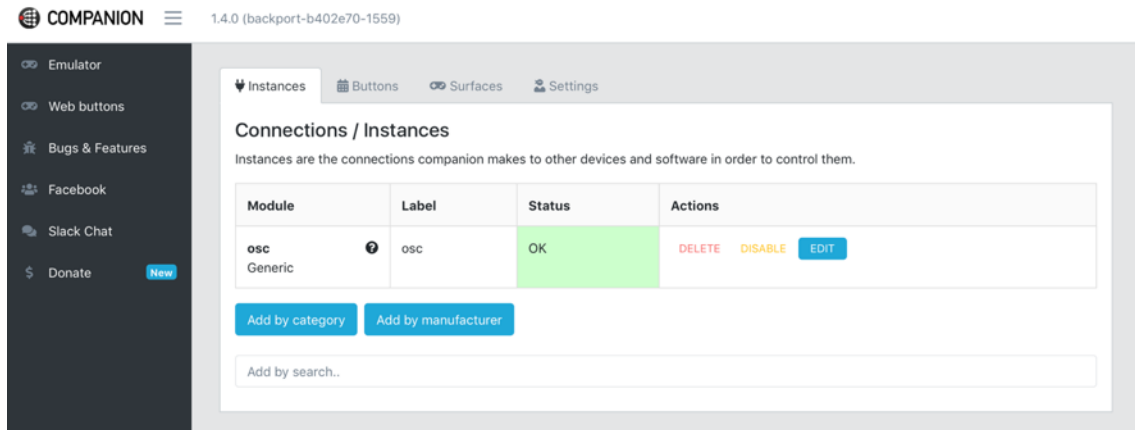


Figura 82 - Área de trabalho do *Bitfocus Companion*

De seguida, com ambos os dispositivos conectados, foi necessário configurar cada um dos botões.

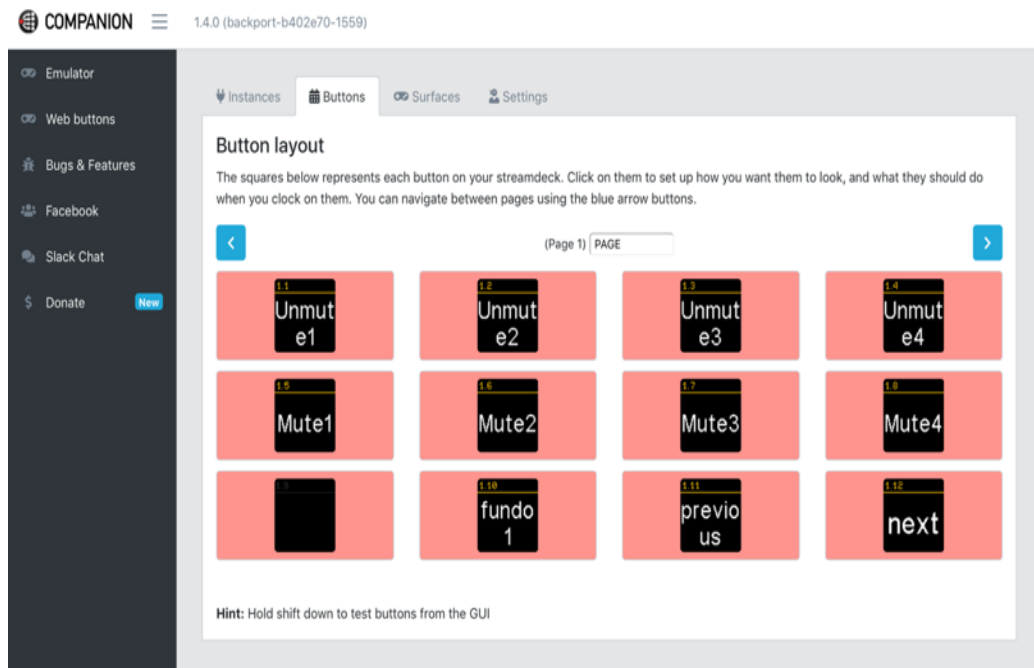


Figura 83 - Área de trabalho do *Bitfocus Companion*

Basicamente, foi necessário enviar um comando que bloqueasse o som e outro que permitisse a reprodução (*bypassed*).

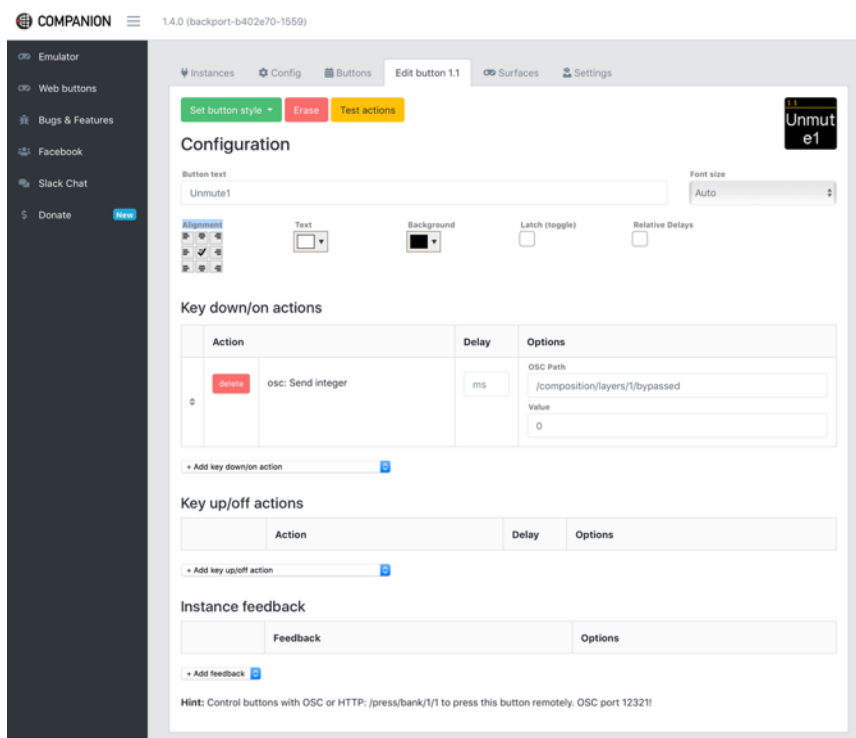


Figura 84 - Área de trabalho do *Bitfocus Companion*

Uma vez que seria preciso efetuar este procedimento para cada um dos sons, foi um processo relativamente demorado. Para além disso, como é natural na descoberta de qualquer *software*, houve uma série de imprevistos e percalços, naturais em qualquer processo de aprendizagem, e como tal, foi necessário repetir, configurar e testar inúmeras vezes.

Contudo, ao fim de 2 semanas, tinha o *tablet* a comunicar com o computador e a fazer o que era suposto. Faltava apenas um pequeno detalhe, bloquear o *browser* de maneira a que o fruidor não conseguisse fechar a aplicação. Após algumas pesquisas cheguei à conclusão de que havia um modo simples de o fazer, bastando ativar o controlo parental do *tablet* e definir uma password.

4.1.3. Apresentação pública

Após terminar de organizar todos os sons e imagens e a pós-produção de som e imagem, chegou o momento de definir as restantes etapas. Em primeiro lugar, foi necessário pensar num local onde pudesse realizar a instalação nas melhores condições. Pensei em três opções, todas na cidade da Covilhã, mais concretamente: *New Hand Lab*, A Tentadora e a Sala de Seminários da Biblioteca da Universidade da Beira Interior. Devido à quantidade de material necessário e ao receio de ter poucos visitantes se me afastasse da Universidade da Beira Interior, decidi, nesta primeira fase, optar por realizar a instalação na Sala de Seminários da Biblioteca da UBI.

Realizei a primeira visita técnica no início de setembro, mas já conhecia o espaço e foi relativamente simples pensar em todos os aspetos necessários do ponto de vista organizacional. Em primeiro lugar, o edifício tinha um elevador que me permitiria levar todo o material para a sala com pouco esforço físico, rapidamente e dispunha de ligação de rede com velocidade de 100mb/s, pormenor técnico essencial para colocar o *hardware* da instalação em funcionamento. Após perceber que o espaço reunia todas as condições técnicas, comecei a preparar toda a estratégia de *marketing* com vista a garantir um número de visitantes significativo. Em segundo lugar, defini a data para 18 de dezembro de 2019, às 17:30 horas, de forma a ter cerca de 3 meses para preparar tudo. A hora escolhida assenta no facto de necessitar de uma sala escura (ausência de luz natural) e a essa hora de inverno o sol já se ter posto.

Comecei então a desenhar um cartaz que fosse de encontro ao imaginário da instalação e, posteriormente, tive a ajuda da *designer* Cristina Lopes na finalização e impressão.



Figura 85 - Cartaz da *Retro Instalação*

Os cartazes e restante material gráfico foram colocados duas semanas antes da instalação em vários espaços da Universidade da Beira Interior.

De seguida, a lista completa de todo o material necessário para a instalação.

- Projetor de vídeo - Casio - XJ-V110W
- Suporte de projetor de metal
- Cabo HDMI/HDMI 6M
- Espelho 100 x 40 cm (espelho alternativo)
- Suporte de espelho de madeira com 150 cm de altura
- Cadeira de madeira com 50 cm de altura e encosto
- Tablet - Ipad Mini 2 - Apple

- Auscultadores - Roland RH5
- Amplificador de auscultadores - Behringer HA400
- Cabo Jack/Jack 6,3mm com comprimento de 6 metros
- Computador principal - IMac retina 5k Intel Core i5 3,2 GHz
- Computador de *backup* - Macbook Pro 13 Core 2 Duo 2.4 GHz
- Gravador de áudio digital - Zoom H6
- Placa de Som USB - Focusrite Scarlett Solo 3rd Gen
- 2 Cabos Jack/Jack 6,3mm com comprimento de 20 cm
- Auscultadores - Sony MDR 7506
- *Router* de Internet - Dlink DAP-1360 N
- Cabo de Rede com comprimento de 3 metros
- Tripé de vídeo com cabeça - Manfrotto 058B e MVH500AH
- Câmara fotográfica - Sony A7s
- Objetiva 24-70mm - Canon EF-L 24-70mm F4
- Câmara fotográfica - Canon 6D Mark I
- Objetiva 24-70mm - Sigma 24-70 EF F2.8
- Cartões SD
- 5 extensões elétricas

As montagens decorreram nos dias 16 e 17 de dezembro de 2019. Em primeiro lugar, comecei por arrumar as mesas que estavam na sala e retirar tudo o que não era necessário.

Com a sala completamente vazia, comecei a instalar o equipamento todo, pela ordem seguinte:

- Instalei o suporte de projetor no local predefinido (já tinha um acessório preparado para o efeito) e de seguida coloquei o videoprojetor. Uma vez que a sala já dispunha de tela de projeção não foi necessário montar esse componente. Conectei o cabo de corrente e um cabo HDMI e tentei que não ficassem muito visíveis.



Figura 86 - Montagens *Retro Instalação*

- De seguida, comecei por montar a minha régie de controlo. No fundo, esta área seria o coração de toda a instalação, uma vez que seria a partir daqui que controlaria todos os

componentes. Comecei por montar a minha *Digital Audio Workstation* constituída pelo computador (*Imac* de 27”), por uma placa de som (*Focusrite Scarlett Solo 3rd Gen*) e por um par de auscultadores (*Sony MDR 7506*) que me permitiriam monitorizar tudo o que acontecia durante a instalação.



Figura 87 - Régie *Retro* Instalação

Adicionalmente, para além dos controlos habituais concebidos a partir de um rato e de um teclado sem fios, adicionei também um *router* (modelo *Dlink DAP-1360 N*) conectado com recurso a um cabo de rede. Uma vez que pretendo repetir esta instalação em outros locais que, eventualmente, podem não dispor de ligação à internet, no futuro pretendo adicionar à minha lista de equipamento um *router* sem fios que me permita trabalhar em qualquer lugar com uma boa cobertura de rede móvel.

Após conectar todo o equipamento liguei o computador e comecei por configurar o *router* e adicionar uma palavra-passe de modo a bloquear o acesso à rede por outros utilizadores. De seguida testei todo o *software*, nomeadamente as ligações com o *tablet* e a comunicação do computador com a placa de som. Depois de corrigir certos pormenores e garantir que tudo o que foi referido estava a funcionar devidamente, adicionei o gravador de áudio digital (*Zoom H6*) com o respetivo cartão de memória, conectado com recurso a dois cabos Jack/Jack de 6,3mm à placa de som USB. A ideia

desta ligação foi garantir a gravação das criações levadas a cabo pelos fruidores. Achei que seria interessante documentar o registo para investigações futuras.



Figura 88 - Montagens *Retro Instalação*

Depois de testar tudo e verificar que funcionava, comecei a trabalhar na próxima fase, a conexão da régie com os auscultadores que estariam colocados na cadeira no centro da sala e com o *tablet*. Uma vez que a distância entre a régie e o local onde o fruidor devia permanecer era de cerca de 5 metros, utilizei um cabo Jack/Jack relativamente grande (6 metros) que pudesse enviar o sinal de áudio enviado pela saída de auscultadores da placa de som para um pequeno pré-amplificador de auscultadores (*Behringer HA400*) colocado imediatamente por baixo da cadeira. De seguida conectei um par de auscultadores (*Roland RH5*), aumentei o volume do amplificador e verifiquei que não havia qualquer ruído, mas apenas reproduzia som no lado esquerdo. Constatei que o cabo Jack não era em estéreo, mas felizmente tinha algum material de backup e troquei o cabo de imediato.

De seguida foi altura de começar a definir o local exato do espelho de acordo com os cálculos que tinha feito posteriormente. Uma vez que o espelho e o respetivo suporte de madeira tinham sido desenhados para que este estivesse na vertical, foi necessário arranjar uma solução para colocar o espelho na posição *landscape*. Para o efeito, comprei 4 grampos de metal que poderiam sustentar o espelho na posição desejada. Para além da segurança dada pela fixação com recurso a este acessório foi também uma maneira a garantir que não ocorreria nenhum acidente, agradando-me bastante o especto *retro* com que o suporte do espelho ficou.



Figura 89 - Dispositivo *Retro* Instalação

De seguida, confirmei a distância de aproximadamente 120 cm entre a cadeira e o espelho, mas percebi que, dependendo da altura do fruidor, essa distância poderia ter que ser alterada. Decidi incluir essa informação na folha de sala de maneira a todos os intervenientes poderem colocar a cadeira na posição adequada. Com tudo devidamente conectado foi altura de fazer testes a todo o equipamento com a ajuda de um voluntário. Percebi que a ausência completa de luz não favorecia a imersão do fruidor na paisagem e como tal, decidi manter algumas luzes da sala ligadas, nomeadamente as que se encontravam exatamente por cima da cadeira.

De seguida imprimi e coloquei 4 folhas no corredor de acesso à sala, de tamanho A4, com as frases seguintes:

Retro Instalação

[do *latim* **retro**]

*uma paisagem que se encontra para lá do sujeito,
para lá da existência física,
numa camada metafísica e utópica.*

"uma meada, um conjunto multilínear, composto por linhas de natureza diferente. E, no dispositivo, as linhas não delimitam ou envolvem sistemas homogêneos por sua própria conta, como o objeto, o sujeito, a linguagem, etc., mas seguem direções, traçam processos que estão sempre em desequilíbrio, e que ora se aproximam ora se afastam umas das outras."

DELEUZE

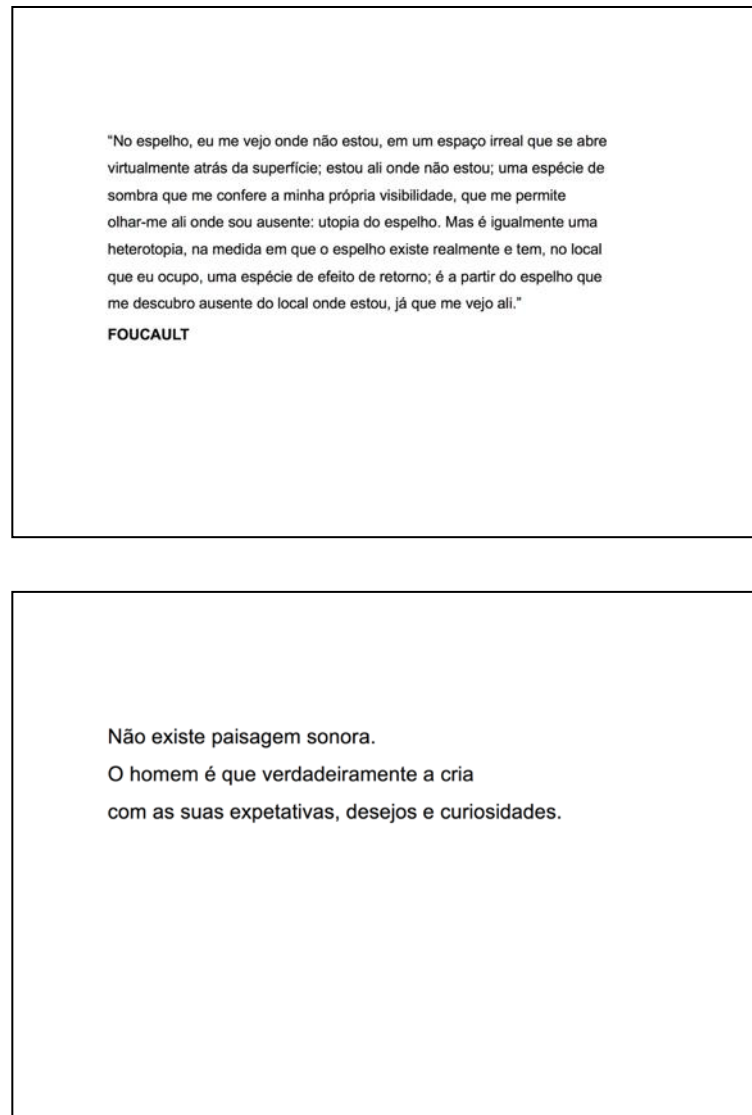


Figura 90 - Citações colocadas no corredor de entrada da *Retro Instalação*

A ideia da colocação destas folhas seria garantir que os fruidores pudessem perceber um pouco como funcionaria a instalação e o enquadramento concetual. Após testar tudo novamente, conectei o equipamento todo ao computador de backup (*Macbook Pro 13*) para verificar se funcionava tudo e ficar salvaguardado para o acaso de ocorrer algum problema. Todo o processo aqui descrito foi filmado e fotografado com recurso às duas câmaras fotográficas e ao tripé descritos na lista de material.



Figura 91 - Dispositivo da *Retro Instalação* em funcionamento

Chegado o dia da instalação, 18 de dezembro de 2019, dirigi-me para o local às 14h e comecei a testar e a verificar todos os detalhes. Uma vez que as folhas colocadas no corredor tinham ficado um pouco húmidas durante a noite, decidi imprimir e colar novas folhas antes que chegassem os primeiros visitantes. Às 17:00 horas, 30 minutos antes do início, começaram a aparecer os primeiros fruidores. Fui ao interior da sala e conectei a câmara de filmar.

Às 17:30 horas constatei que já se encontravam cerca de 18 pessoas no corredor que dava acesso à sala da instalação e decidi convidar toda a gente a entrar para uma breve apresentação do projeto. Pedi que se dispusessem em círculo em redor do espelho e da cadeira e eu coloquei-me em frente da projeção. Fiz os agradecimentos necessários, a quem cedeu todo o material, à Universidade da Beira Interior e a todos que me ajudaram a concretizar este projeto. De seguida expliquei em que consistia o meu projeto e os passos que deveriam fazer para poder usufruir ao máximo da experiência proposta.



Figura 92 - Apresentação da *Retro Instalação*



Figura 93 - Apresentação da *Retro Instalação*

Terminada a introdução, convidei a primeira pessoa a sentar-se. Os restantes fruidores manifestaram o desejo de se manterem na sala para poderem observar o funcionamento de todo o dispositivo. A partir deste momento, os fruidores foram-se sucedendo uns após os outros, prolongando-se a exibição até às 21h.

O tempo médio que cada fruidor usufruiu da instalação foi de cerca de 10 min. No início verificaram-se alguns problemas técnicos uma vez que o *tablet*, em certos momentos, não alterava a paisagem com a rapidez necessária. Verifiquei que se poderia tratar do facto do modelo do *tablet* já ser relativamente antigo e no futuro será substituído. Ao longo da instalação os visitantes foram conversando comigo acerca de aspetos que poderiam ser melhorados e que fui anotando cuidadosamente num bloco de notas (aqui colocarei a informação enviada por e-mail). No geral, não necessitei de explicar muitas vezes o funcionamento da *interface* o que me leva a crer que no futuro poderá funcionar autonomamente num local sem a presença de ninguém.

No período de tempo em que estive em funcionamento, 34 pessoas visitaram o espaço e 23 fruidores experimentaram o dispositivo.



Figura 94 - Apresentação da *Retro Instalação*



Figura 95 - Apresentação da *Retro Instalação*



Figura 96 - Apresentação da *Retro Instalação*



Figura 97 - Apresentação da *Retro Instalação*



Figura 98 - Apresentação da *Retro Instalação*



Figura 99 - Apresentação da *Retro Instalação*



Figura 100 - Apresentação da *Retro Instalação*

Alguns dias após a realização da instalação, enviei um *e-mail* aos visitantes com o seguinte conteúdo:

“Caro XXXX,

Em primeiro lugar, envio esta mensagem para agradecer a sua presença na apresentação do meu projeto “Retro Instalação”, realizada na Sala de Seminários da Biblioteca da Universidade da Beira Interior, no passado dia 18 de dezembro de 2019.

Uma vez que estávamos muito próximos do Natal, e não querendo perturbar um momento familiar e de descanso, aproveitei o início do ano para enviar esta mensagem com o intuito de recolher a sua opinião e análise crítica em relação à concretização da instalação. Obrigado.

Com os melhores cumprimentos,

Tiago Fernandes”

O meu objetivo seria reunir o máximo de apreciações críticas em relação à experiência dos fruidores, tentando ao mínimo interferir ou fornecer pistas acerca daquilo que pretendia. Nesse sentido, nos dias seguintes fui recebendo várias respostas ao e-mail enviado, que transcrevo de seguida:

“Como fui o primeiro e houve aquelas coisas com o comando creio que não desfrutei de tudo o que preparaste com atenção e cuidado para os teus convidados. Gostei e apreciei a instalação, o teu cuidado, a participação das pessoas, etc. Quanto à relação imagens/som, achei muito interessante como a «paisagem muda» conforme o som que ouvimos. Digo isto, porque tive sempre a mesma imagem - Vinhais, creio, de Trás-Os-Montes - mas fui mudando os sons. Ou seja, o som participa realmente na configuração e na perceção da paisagem física.”

José Rosa, Presidente da Faculdade da Artes e Letras

“Em primeiro lugar, considero que, no global, foi uma experiência muito positiva. As imagens permitiram uma boa envolvência e a interatividade com as mesmas, por via dos sons, contribuiu para uma imersão auditiva nas paisagens de forma singular. Foi interessante o facto de podermos controlar o processo de adição e subtração de sons e com isso construirmos nós próprios a

paisagem. Queria destacar também a pertinência da junção de sons a imagens que, naturalmente, nada teriam que ver uns com os outros. Foi-nos possível ter uma paisagem e sons à qual associamos imediatamente como típicos dessa paisagem, como criar combinações discrepantes, como, por exemplo, colocar sons citadinos em ambiente serrano. A manipulação dos sons bem como, de certa forma, das paisagens e o vermo-nos nessas paisagens por intermédio do espelho foi muito interessante. O que acho que poderia contribuir para uma experiência ainda mais sensorial seria a existência de um espelho maior e um ambiente em redor completamente escuro e silencioso a fim de aumentar a sensação de imersão.”

Ana Albuquerque, aluna de doutoramento em Media Artes

“• Design da experiência (aqui como investigação): acho que as condições de experiência nestes protótipos iniciais devem ser mais controladas relativamente ao espaço e ao público, com o objetivo de não contaminar a experiência do utilizador e tirar conclusões mais estruturadas do seu feedback imediato.

• Protótipo: para além do que já disse no ponto anterior, e que do ponto de vista do espaço envolvente implica um desenho de forma mais confinada, lembro-me de termos falado da necessidade de evolução do interface de escolha, para poder ser mais intuitivo e poder potenciar a manipulação criativa do conceito

Faço uma última apreciação sobre o interesse que a instalação me causou do ponto de vista da imersão e da não-linearidade audiovisual, que os aspetos que referi anteriormente podem potenciar ainda mais.”

Luís Frias, docente nos cursos de Design Multimédia da Universidade da Beira Interior

“Eu gostei muito da experiência. A nível individual correu muito bem!

Como éramos muitos na sala (e ainda bem!), e no caso de futuras instalações semelhantes, talvez fosse interessante projetar a experiência individual para os restantes participantes presentes na sala poderem ir, de algum modo, acompanhando o que está a acontecer, mesmo que não na totalidade. Não sei se esta ideia faz sentido.”

Catarina Rodrigues, docente nos cursos de Ciências da Comunicação da Universidade da Beira Interior

“Sem conhecer o enquadramento da instalação, foi, inicialmente, um contexto de alguma estranheza. Após o início da experiência, os estímulos sensoriais, sons + imagem, levaram-me à construção de realidades nas quais os dois elementos se fundissem com alguma coerência. Dei por mim a procurar simbiose pragmática no encontro de sons e imagens. Percebi que, caso desliguemos estes dois elementos, a nossa perceção sobre a realidade pode ser alterada, precisamente, porque esta é resultado de uma nova construção. Parabéns pela instalação.”

Sónia de Sá, docente nos cursos de Ciências da Comunicação e Cinema da Universidade da Beira Interior

De acordo com algumas das notas que referi anteriormente e a partir da opinião de alguns visitantes, constatei que, no geral a instalação decorreu como era esperado e que algumas das críticas referidas iam de encontro àquilo que já tinha registado como aspetos a melhorar. Poderá ser boa ideia adicionar uma cadeira regulável que possa subir e descer no mesmo local e que evite a deslocação da cadeira para garantir que a margem superior da projeção se mantenha na margem superior do espelho. Apesar de ter permitido a presença de várias pessoas na sala, no futuro será melhor optar por uma experiência individual em que apenas o fruitor se manterá no interior da sala, para evitar

distrações e de maneira a não comprometer as decisões e o tempo que este necessitará para usufruir em pleno da instalação.

Em primeiro lugar, constatei que a Paisagem Sonora, efetivamente, não existe de antemão e que será sempre construída por nós. Por outro lado, se não existir um ouvinte, não haverá recetor para a fonte sonora, e esta perder-se-á.

Nesta experiência em particular, tendo a capacidade de manipular as camadas sonoras que compõem determinada Paisagem Sonora, o sujeito poderá ter consciência da importância que o som tem na interpretação de uma paisagem visual, reconfigurando-a e instituindo um novo sentido e significado. Num instante, com recurso à interatividade proposta, o fruidor poderá alterar a calma aparente de uma paisagem pela sonoridade de carros de *rally* que a atravessam com uma enorme rapidez. Esta analogia vai de encontro, precisamente, à ideia de que a Paisagem Sonora está em constante mutação, tal como é referido por Murray Schafer (2001), mas neste caso em particular, temos o poder de, em tempo real, efetuar essa transformação e ter noção do que isso provoca ao nível da percepção. De um modo geral fiquei bastante satisfeito com os resultados práticos desta instalação e pretendo fazer uma nova apresentação brevemente com um espelho e projeções de maiores dimensões. Do ponto de vista estrutural, pretendo manter todos os elementos anteriores.

4.2. *Entre Tempos*

“O tempo é apenas outro tipo de espaço.”⁴⁵

Concretizada a primeira instalação comecei a definir o segundo projeto artístico. Se no primeiro se explora, sobretudo, o conceito de que a Paisagem Sonora é uma construção subjetiva do ser humano, achei que poderia ser relevante e oportuno investigar a relação dos pretéritos (passado, presente e futuro) através de diferentes meios sensoriais. Para ser mais específico, podemos lembrar o passado através de uma fotografia de família, de uma filmagem caseira onde coexiste a gravação de vídeo e som, ou de outros suportes que, de algum modo, possam representar registos duradouros e representativos da memória.

Contudo, raramente evidenciamos uma percepção do presente a partir das paisagens sonoras que nos rodeiam. Os motivos são diversos. Qualquer gravação realizada pressupõe um registo com início e final, que a colocam imediatamente num tempo passado. Mesmo a televisão, com a sua conceção de conteúdo transmitido em direto, devido a todas as especificidades necessárias para a transmissão do sinal digital, comporta sempre algum tempo de atraso. Podemos então definir que, no caso concreto dos estímulos sonoros, apenas poderemos contar com registos do presente sob a forma de sons reais.

Esta reflexão permitiu constatar que seria interessante usar as paisagens sonoras de determinado lugar para fazer uma representação do presente, que pudesse ser conjugada com imagens desse mesmo local pertencentes ao passado.

Enquanto me confrontava com alguma ideias e com algumas possibilidades, numa sessão da “Lanterna Mágica”, evento organizado pelo Mestrado em Cinema da Universidade da Beira Interior, no dia 16 de julho de 2019, na galeria de exposições Tinturaria, na cidade da Covilhã, o músico brasileiro Lucas Parreão musicou ao vivo o

⁴⁵ Time is just another kind of space. Consultado em 26 de janeiro de 2020, disponível em: <https://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/latour.html#>

filme *A Covilhã industrial, pitoresca e seus arredores* (1921). Conhecia a obra previamente, mas durante o espetáculo refleti bastante acerca do facto de que estávamos a ser confrontados, visualmente, com imagens do passado e, em simultâneo, acusticamente, com sonoridades do presente. Achei interessante este contraste de pretéritos entre duas manifestações artísticas diferentes e creio que será elementar afirmar que começou, naquela noite, a ser verdadeiramente materializado o meu segundo projeto artístico.

Ficou então definido que trabalharia a perceção do passado através do cinema, o presente através de registos sonoros, mas decidi que todo este trabalho poderia ser muito mais relevante se fosse adicionada uma camada relativa ao futuro. Contudo, como é natural, sendo um pretérito para o qual não temos nenhum dado concreto e onde apenas podemos contar com a nossa imaginação e com um vasto leque de possibilidades, esta fase implicou um processo mais prolongado.

Após algumas ideias relacionadas com a manipulação de som e imagem achei que o trabalho só seria válido se comportasse uma nova visão distinta das anteriores, mas que se mantivesse ligada umbilicalmente.

Se em relação ao presente necessitamos dos nossos sentidos para, em absoluto, podermos descodificar toda a informação que nos chega, em relação ao futuro precisamos de materializar as nossas convicções e desejos. Não havendo fontes de informação possíveis pelo facto de ainda não ter acontecido, poderemos contar apenas com projeções em relação àquilo que pode acontecer. Sendo frequente assistir a vários exercícios de projeção nas mais diversificadas obras artísticas de áreas como o cinema, a pintura, etc. é evidente que a nossa curiosidade pelo desconhecido e pelo que ainda não aconteceu é uma condição base do ser humano.

Após refletir um pouco, achei que deveria convidar outra pessoa para idealizar esta noção de futuro assente, sobretudo, numa visão subjetiva da nossa realidade.

Convidei o artista plástico Pedro Cordeiro, natural de Mirandela, aluno do curso de Engenharia Civil na Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra e, posteriormente, aluno na Escola Superior Artística do Porto, onde concluiu a licenciatura em Artes Plásticas e Intermédia (2003).

Após apresentar a minha ideia, recebida com entusiasmo pelo próprio, começámos a delinear uma estratégia de trabalho que permitisse desenvolver o projeto no tempo definido. Em relação à técnica utilizada, após analisar várias opções, chegámos à conclusão de que o desenho digital a partir do *software Sketch Up*, seria o formato mais indicado para o orçamento e tempo disponíveis.

Como tal, o trabalho que será documentado nas próximas páginas corresponde a um período de tempo de cerca de um ano, onde se desenvolveu um trabalho de análise, de pesquisa e de conceção artística da obra *Entre Tempos*.

De seguida, o cronograma relativo a esta instalação:

16/7/2019 a 10/1/2020	10/1/2020 a 31/1/2020	1/2/2020 a 29/2/2020	1/3/2020 a 22/5/2020
Conceção teórica da instalação	Conceção prática da instalação	Captação de som e desenho digital	<i>Software</i> e concretização da instalação

Figura 101 - Cronograma *Entre Tempos*

Após definir verdadeiramente o meu objeto de trabalho, devido ao fascínio que o visionamento do filme *A Covilhã industrial, pitoresca e seus arredores* (1921, Artur Costa de Macedo) provocou em mim pelos mais diversos motivos, pese o facto de ser residente na cidade da Covilhã há cerca de 10 anos e de conhecer a maioria dos locais retratados na obra, creio que deve ser valorizado o facto daquelas memórias visuais (o filme não tem qualquer faixa de som) permanecerem na atualidade como registos materiais indispensáveis para recordar o passado e perceber o presente.

Este documentário estreou em Portugal no ano de 1921, tem a duração de 43 minutos e 53 segundos, foi filmado em película de 35 mm e, na página da Internet da Cinemateca Portuguesa, as informações técnicas do filme são acompanhadas pela seguinte descrição sumária:

“Paisagens e indústria têxtil da Covilhã. Zonas de pastoreio, fábricas de tecelagem e da Roda do Conde da Covilhã. Processo de transformação da lã. Os mercados da batata, fruta, hortaliças e pão. Concurso de tiro aos patos na Quinta da Várzea. Desfile automóvel.”
(*Cinemateca.pt/Covilhã*, em linha)

Tal como é indicado nesta descrição do filme, podemos observar paisagens visuais da cidade da Covilhã e arredores, algumas delas facilmente reconhecíveis nos tempos atuais e outras mais difíceis de reconhecer. Admito que aqui pesará consideravelmente o facto de alguém ser habitante da cidade desde a infância e não apenas na idade adulta, contudo, creio que a maioria dos locais serão facilmente reconhecíveis pelos habitantes da cidade.

Como é natural, antes de fazer uma seleção dos excertos do filme que gostaria de retratar no presente e no futuro, foi necessário analisar detalhadamente todos os momentos da obra. Nesse sentido, decidi efetuar um levantamento exaustivo de todos os planos do filme de modo a perceber quais seriam os locais identificáveis no presente e que me permitiriam realizar um registo de som a partir do mesmo local onde foi colocada câmara de Artur Costa de Macedo no início da década 20 do século passado.

Como referi, enquanto residente na Covilhã há vários anos, foi impossível, para mim, visualizar o filme sem vislumbrar uma Paisagem Sonora dos locais apresentados, tentando replicar uma reflexão de Manuela Penafria (*Penafria*, em linha) a propósito do registo documental: “Para a comunidade documentarista o importante é a vida das pessoas e os acontecimentos do mundo (as imagens/sons que nos apresenta dizem respeito ao que é exterior a elas)”.

Como tal, mais do que os locais retratados no filme, interessou-me, acima de tudo, a relação do espectador com esses locais e com as memórias que guarda de cada um deles, tendo como fator fundamental a distância temporal de 99 anos entre a data de rodagem do filme e o presente.

Contudo, mais do que revelar esta relação entre o passado e o presente, seria também importante incluir uma perspectiva do futuro que pudesse materializar as dúvidas da atualidade. Ao cingir o campo de trabalho a edifícios icónicos da cidade, pretendo, fundamentalmente, questionar a importância do património numa lógica de relação com os habitantes. Uma fonte que já não fornece água poderá ser, do ponto de vista da utilidade pública, um objeto morto. Mas a fonte continua efetivamente lá, passados 99 anos, no mesmo local e continua a fazer parte do quotidiano da população. Igualmente, a pequena capela apresentada no final da instalação, continua a ser usada para aquilo

que foi concebida, local do sagrado e de culto, onde se realizam diversas cerimónias religiosas, mas foi também, igualmente, adaptada para acolher uma festividade académica onde se reúnem milhares de estudantes e é cantado fado debaixo da cúpula exterior.⁴⁶

Se todas estas mudanças serão evidentes para a maioria dos residentes, particularmente para aquelas que fruto de uma idade mais avançada foram acompanhando todas estas tendências e acontecimentos, o que poderemos dizer em relação às paisagens sonoras do passado e do presente? As linhas ferroviárias foram eletrificadas e os comboios viajam, hoje, sob a cadência de outra sonoridade. No arco da Universidade da Beira Interior, a passagem que juntava carros de bois e raros automóveis num caminho de terra batida deu lugar ao asfalto e a vários milhares de viaturas que diariamente percorrem esse percurso. O som da água da fonte que caiu no passado será substituído pela música emanada pelo hotel construído junto ao fontanário. A calma aparente sentida nas imediações da capela dará lugar, duas vezes por ano, ao murmúrio de milhares de estudantes e aos acordes de uma guitarra portuguesa.

Muito resumidamente, há diferenças evidentes na Paisagem Sonora destes locais que merecem um estudo particularizado e que constituem, na minha opinião, material interessante para a realização de um projeto artístico que ponha em perspetiva todas estas questões.

Ao colocar imagens de um filme do passado conjugadas com o som do presente e com perspetivas visuais do futuro pretendo, acima de tudo, que tenhamos consciência que estamos aqui e agora e que se o som poderá ser representativo do passado, através de arquivos sonoros e memórias orais correspondentes, mas será, também, um testemunho igualmente valioso do presente.

A partir da conjugação destas três manifestações (cinema, som, desenho) pretendo que o visitante desta instalação possa refletir acerca do tempo e da relação que estabelecemos entre as nossas memórias e previsões, independentemente do suporte que seja utilizado. Se no passado vemos poucos automóveis a circular em algumas imagens do filme, no

⁴⁶ Serenata, evento académico organizado pela Associação Académica da Universidade da Beira Interior.

presente somos confrontados com o som constante do trânsito automóvel. Esta relação entre o que vemos, o que ouvimos e que foi tão explorada no projeto artístico anterior, assume novamente um papel essencial na percepção deste projeto. Recorrendo a ferramentas e conceitos diferentes, é também pretendido que esta instalação possua um nível de interatividade constante que estimule a subjetividade e a análise crítica dos visitantes.

Nesse sentido, comecei por idealizar este projeto para ser reproduzido numa sala vazia, com quatro paredes brancas, onde colocaria dois projetores a projetar dois vídeos em duas paredes opostas da sala. Para poder ver uma, o visitante teria que abdicar de ver a outra, condição essencial desta instalação, pois não poderemos ver o passado e o futuro em simultâneo, não faz parte da condição humana. Contudo, independentemente da parede que escolhesse, conjugaria sempre as imagens do passado ou do futuro com o som do presente a partir da reprodução sonora concretizada por quatro altifalantes colocados nas extremidades da sala.

Ponderei bastante sobre esta perspetiva física da sala, mas achei que não seria tão imersiva nem permitiria o nível de interatividade pretendido. Aliado a algumas dificuldades económicas que poderiam inviabilizar o projeto, acabei por ponderar a realização de uma instalação virtual e interativa que pudesse ser consultada em qualquer parte do mundo, bastando, para o efeito, um computador com ligação à internet e um par de auscultadores. Achei estimulante poder fazer chegar as imagens e sons da Covilhã a uma audiência mais alargada, sobretudo constituída por pessoas sem qualquer relação com essa Paisagem Sonora. Com a propagação da epidemia de Covid19, e o consequente confinamento declarado, percebi que tudo se conjugava neste sentido e decidi dedicar os restantes meses nesta nova abordagem. Uma vez que não possuía conhecimentos técnicos relacionados com modelação 3D, mas tinha experiência em filmagens em 360°, achei que poderia ser a técnica mais adequada para materializar o meu projeto.

O nome *Entre Tempos* surgiu com a naturalidade com que surgiu tudo o resto, e significa que esta instalação convida aos seus fruidores para uma experiência, efetivamente, entre tempos distintos, com visualidade e sonoridades muito específicas. O objetivo continua a ser o mesmo do projeto anterior: validar convenientemente o facto de que as paisagens sonoras poderão ser ressignificadas e potenciar as conclusões recolhidas.

4.2.1. Pré-produção

O filme referido está disponível para visualização na plataforma Cinemateca Digital da Cinema Portuguesa⁴⁷ e, após verificar que seria a melhor cópia digitalizada e disponível na atualidade, decidi trabalhar com esta fonte.

Artur Costa de Macedo foi um realizador e diretor de fotografia português. Nasceu em São Tomé, em 28/05/1894, e faleceu em Lisboa, no ano de 1966. Começou a trabalhar como operador de câmara na Lusitânia Film, em Lisboa, e em 1921 mudou-se para a Invicta Film, no Porto. Precisamente no ano de 1921, Artur Costa de Macedo dedicou-se à realização de vários filmes sobre várias cidades portuguesas, nomeadamente as obras *Amarante* (1921); *Barcelos* (1921); *Braga* (1921); *O São João em Braga* (1921) e, finalmente *A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores* (1921). (*Cinept.pt/Artur*, em linha)

Decidi selecionar quatro excertos do filme para utilizar no meu projeto de investigação. Este número ficou condicionado, principalmente, pelo facto de ser necessário criar quatro desenhos digitais correspondentes e definir um período de tempo confortável para o processo criativo desses desenhos. No futuro, logo que seja possível, desejo aumentar o número de excertos.

A partir do levantamento do filme realizado previamente e onde reuni a ordem das cenas (numeradas), o início do plano (minutos e segundos), o final do plano (minutos e segundos), a descrição da cena (o que acontece, o que é visto e sempre que possível, a localização) comecei a identificar locais que poderiam ser interessantes para o meu projeto.

⁴⁷ Consultado a 20 de setembro de 2019, disponível em: <http://www.cinemateca.pt/Cinemateca-Digital/Ficha.aspx?obraid=5001&type=Video>

Covilhã industrial, pitoresca e seus arredores (1921, Artur Costa de Macedo)			
Découpage			
Plano	Início	Fim	Descrição
1	00:00:00	00:01:18	Aviso Cinemateca
2	00:01:19	00:01:30	Título Primeira Parte
3	00:01:31	00:01:33	Intertítulo: Chegada à Covilhã
4	00:01:34	00:02:01	Comboio atravessa ponte
5	00:02:02	00:02:04	Intertítulo: Estação de caminho de ferro
6	00:02:05	00:02:50	Chegada à Estação de comboios da Covilhã
7	00:02:51	00:02:55	Intertítulo: Entrada da Covilhã - Arco do quartel de infantaria 21
8	00:02:56	00:03:14	Arco da Universidade da Beira Interior
9	00:03:15	00:03:20	Intertítulo: Um trecho da rua Marquês D'ávila e Bolama
10	00:03:21	00:03:37	Junta de bois e pastor na rua Marquês D'ávila e Bolama (próximo da Garagem de S. João)
11	00:03:38	00:03:39	Intertítulo: Mercado da batata
12	00:03:40	00:04:00	População no exterior (local indefinido)
13	00:04:01	00:04:06	Intertítulo: Vendedores de batata
14	00:04:07	00:04:22	Pessoas a vender batatas
15	00:04:23	00:04:28	Intertítulo: Mercado de frutas e hortaliças
16	00:04:29	00:04:47	População no mercado (Largo do Município)
17	00:04:48	00:04:50	Intertítulo: Vendedores de hortaliça
18	00:04:51	00:04:58	Pessoas a vender hortaliças
19	00:04:59	00:05:01	Intertítulo: Largo do Município
20	00:05:02	00:05:15	População no Largo do Município (Pelourinho)

Figura 102 - Diagrama do filme *A Covilhã industrial, pitoresca e seus arredores*

A partir dos dados reunidos neste documento, pode constatar o seguinte:

- O filme tem 169 planos (os planos 1 e 171 foram adicionados posteriormente pela Cinemateca Portuguesa).
 - O filme tem 80 intertítulos que mencionam o local, o edifício ou a atividade que está a ser desenvolvida.
 - A estrutura do filme é, maioritariamente, a seguinte: intertítulo, plano, intertítulo, plano.
 - Foram filmados 87 planos na área geográfica da Covilhã.
 - Para além de edifícios e locais emblemáticos da cidade, podemos ver vários planos de fábricas, de operadores a trabalhar, de automóveis, da população da cidade e algumas paisagens naturais.
 - Podemos dividir o filme em “3 partes”:
- Início do filme até ao minuto 11:35 - Imagens de edifícios emblemáticos da cidade da Covilhã, exterior de fábricas, pessoas e paisagens.

- Do minuto 11:36 ao minuto 29:15 - Fábricas da cidade, operários, máquinas, processos de produção.

- Do minuto 29:21 ao minuto 43:53 - Imagens de locais na periferia da cidade, Quinta das Palmeiras, automóveis, habitantes da cidade, paisagem.

Resumindo a informação recolhida, pude concluir que a parte do filme mais interessante para o meu projeto artístico seria a primeira parte.

Os motivos para esta seleção são vários. Na segunda parte é dado um enorme destaque às fábricas e aos operários. Apesar de serem retratadas várias fábricas que ainda existem na atualidade, quase todas estão encerradas, devolutas ou têm utilizações distintas de uma unidade fabril.

Na última parte, o destaque do realizador é dado à periferia da cidade da Covilhã, nomeadamente aos Refúgio, a Unhais da Serra, ao Tortosendo e à Quinta das Palmeiras. Em simultâneo, é também notória a forte presença de automóveis que vão desfilando pelas ruas da cidade e dos arredores. Apesar do filme ter sido filmado na segunda década do século passado, o automóvel ainda era visto como um meio de transporte raro e que merecia ser destacado.

Após alguma reflexão e análise aos planos da obra, cheguei à conclusão que, em primeiro lugar, optaria por planos de locais que fossem facilmente identificáveis pela população local e por pessoas que, não conhecendo tão bem a cidade, também conseguiriam perceber facilmente de que tipo de local se tratava. Nesse sentido, decidi excluir o interior das fábricas pelo facto de serem locais que não possuíam traços identitários que permitissem uma identificação simples do local. Na maioria dos casos, a identificação da fábrica e das máquinas apenas seria possível por pessoas que conheçam muito bem essa realidade.

Nesse sentido, decidi selecionar locais icónicos da cidade, com claro destaque para os edifícios. O motivo desta seleção tem muito a ver com o tipo de desenhos que pretendia para o futuro e que explicarei posteriormente.

De seguida, apresento os locais e planos selecionados:

Plano 6

Local: Estação Ferroviária da Covilhã

Coordenadas GPS: 40.277636, -7.496078



Figura 103 - Fotograma do filme *A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores*

Integrada na Linha da Beira Baixa, que então ligava da estação do Entroncamento à estação da Guarda, numa extensão total de cerca de 240 km, a estação da Covilhã foi inaugurada pela Companhia Real dos Caminhos de Ferro Portugueses a 6 de setembro de 1891. Ainda que tenha sido intervencionada por várias vezes ao longo do séc. XX, mantém os traços arquitetónico do final do séc. XIX, à semelhança de centenas de estações ferroviárias de todo o país.

A estação ferroviária da Covilhã perdura até aos dias de hoje e está localizada na parte baixa da cidade. Tal como na altura, a ligação ferroviária continua a ser extremamente importante para a mobilidade dos habitantes, facto que se continua a verificar na atualidade, particularmente com a ligação para Lisboa realizada diariamente.

Sendo um edifício icónico e aproveitando o facto de possuir uma placa identificativa com o nome da estação, achei que seria a opção ideal para o primeiro plano da instalação, uma vez que estes tipos de edifícios representam, não só, um local de chegada, mas simultaneamente um local de partida. Ambos os momentos coexistem em harmonia, mas ambos representam sentimentos que vão desde a tristeza da partida à felicidade da chegada ou vice-versa. Este tipo de relação, estabelecida entre um local e os seus utilizadores, é algo que me interessa particularmente, pois representa uma dependência objetiva da utilização do comboio como um meio de transporte. No fundo, o objetivo pretendido ao iniciar a instalação com um plano da estação de comboios é precisamente reforçar a ideia de início de uma viagem e as possibilidades metafóricas impostas pelas linhas de caminho de ferro, nomeadamente, enquanto teias de mobilidade e de fluxo.

De modo a reforçar o meu trabalho de pesquisa decidi incluir no relatório uma foto de cada um dos planos selecionados do filme registada na atualidade e partindo de um ponto de vista semelhante ao do realizador.



Figura 104 - Estação de comboios da Covilhã na atualidade

Como podemos observar a partir desta imagem, a estação de comboios mantém-se, do ponto de vista da utilização, com a mesma função, no entanto, são visíveis várias alterações arquitetónicas do edifício e mais importante que tudo, a eletrificação das linhas de comboio, elemento indispensável para a identificação do espaço temporal retratado na fotografia. Ao fundo, na encosta da Serra da Estrela, a partir de um olhar mais atento, poderemos reconhecer alguns prédios que vão preenchendo a encosta e que poderão fornecer informações adicionais acerca da época retratada e a constatação que estamos perante uma representação do presente.

Plano 8

Local: Arco do Quartel de Infantaria N° 21

Coordenadas GPS: 40.277927, -7.507949



Figura 105 - Fotograma do filme *A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores*

O Arco do Quartel de Infantaria N° 21 é, atualmente, parte integrante de um dos edifícios do polo central da Universidade da Beira Interior. Para além de ser transposto diariamente por vários alunos nas suas deslocações para as faculdades, é também utilizado como ligação pedonal entre dois edifícios da Faculdade de Artes e Letras da UBI. Na atualidade, o arco é transposto pela rua Marquês de Ávila e Bolama, uma das principais artérias da cidade. Como tal, trata-se de um local de passagem do quotidiano e que também poderá ser reconhecido de imediato pelos habitantes e, possivelmente, por todos aqueles que já visitaram a cidade da Covilhã.

Do ponto de vista arquitetónico, um arco como este é extremamente importante para o fluxo de pessoas e automóveis na parte inferior e de pessoas na parte superior. Fazendo uma analogia deste elemento, podemos reconfigurá-lo como uma ponte que interliga dois pontos e que permite que o leito do rio continue a circular sem problemas. Nesse sentido, este plano é, naturalmente, muito rico do ponto de vista conceptual, pois permite conjugar vários termos essenciais para esta instalação: ponto de fuga, fluxo, transposição, arco.

Em primeiro lugar, o ponto de fuga como elemento essencial para perceber a presença do futuro e o facto de que há um caminho que interliga os pretéritos. Esse caminho é definido pelo fluxo de informação que circula em ambos os sentidos, que nos traz as memórias do passado e que nos permite regressar até lá em qualquer momento. Que nos indica caminhos em direção ao futuro e que nos permite circular no presente.

A sua transposição representa a passagem por um elemento arquitetónico que resiste à passagem das décadas, mas que está exposto aos desejos do presente.



Figura 106 - Arco do Quartel de Infantaria N° 21 na atualidade

Como foi referido anteriormente, o arco continua a ser utilizado como elo de ligação entre dois edifícios da Universidade da Beira Interior e é transposto pela principal artéria de circulação rodoviária e pedonal da cidade, contudo, é de lamentar a colocação de material elétrico de forma indiscriminada. Porém, apesar da poluição visual imposta pelo cabo elétrico, é interessante constatar que o passar das décadas permitiu que este arco desse lugar a um novo fluxo de energia que vai para além dos movimentos humanos e que neste caso concreto é representado pela eletricidade. Esta ideia de metamorfose constante dos edifícios, usados e ressignificados mediante as necessidades do ser humano, foram um ponto fundamental para a conceção das imagens do futuro e para a compreensão de registos sonoros do presente.

Plano 26

Local: Fontanário das “Três Bicas”

Coordenadas GPS: 40.283978, -7.505424



Figura 107 - Fotograma do filme *A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores*

O Fontanário das Três Bicas faz parte do imaginário coletivo da população. Os percursos hídricos da Covilhã, nomeadamente as ribeiras que atravessam a cidade, foram fundamentais para o seu passado industrial, pois forneciam a força motriz que movimentava as rodas de várias fábricas. Contudo, procurava uma personificação dessa ideia de fluxo que não fosse tão evidente e que pudesse ser, simultaneamente, um local de passagem, uma vez que uma fonte tem a importância vital de matar a sede de várias gerações de habitantes.

A fonte ainda existe e é ladeada por uma longa escadaria que conecta a avenida Frei Heitor Pinto com a rua Dr. António Plácido da Costa. Essa escadaria foi alvo de uma manifestação artística ocorrida no âmbito do Festival de Arte Urbana “WOOL” que alterou por completo a envolvência da fonte. Curiosamente, poderemos observar a fonte interligada com a escadaria a partir de uma linha desenhada que vai percorrendo a fachada. A água deixou de correr e os longos caudais foram representados nessa ilustração. Os cidadãos deixaram de se refrescar e de beber e hoje em dia param para observar uma nova obra artística. Contudo, no meio de toda a ressignificação, a escadaria lateral continua a ser utilizada com a mesma finalidade do passado e continua a permitir realizar o início da subida e, simultaneamente, a etapa final da descida.



Figura 108 - Fonte das Três Bicas na atualidade

Fora de campo existe um hotel no lado direito e, na parte traseira, uma via movimentada de circulação rodoviária e pedonal.

Plano 32

Local: Capela de Santa Cruz

Coordenadas GPS: 40.281884, -7.508198



Figura 109 - Fotograma do filme *A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores*

A capela de Santa Cruz ou capela do Calvário, nome pelo qual é identificada pelos habitantes da cidade é, tal como o nome indica, um local de culto. O edifício continua a ser utilizado para fins litúrgicos e acolhe, duas vezes por ano, na cúpula do seu exterior, um evento tradicional da comunidade académica da cidade apelidado de serenata e que integra as festividades académicas.

Como tal, é um local de culto e simultaneamente um ex-libris da cidade que será, tal como os restantes, um local facilmente reconhecível pelos habitantes e turistas. Enquanto local de culto, achei que poderia ser a melhor maneira de terminar a sequência de planos apresentada no projeto artístico. Os motivos são variados, mas assentam, principalmente na energia espiritual emanada por um edifício onde podemos acolher o batismo de um novo ser e as cerimónias fúnebres no final da vida. A ligação com a religião é inevitável, mas como sempre referi, o que interessa neste projeto é a relação dos intervenientes com os objetos retratados no filme e acredito plenamente que as suas convicções religiosas poderão ser um fator predominante na relação estabelecida com este edifício em particular.

Na atualidade o local mantém-se praticamente inalterado e é importante realçar a paisagem circundante, uma vez que podemos visualizar um pouco da encosta da montanha e uma série de árvores que foram crescendo em redor do edifício.



Figura 110 - Capela de Santa Cruz na atualidade

Após selecionar todos os planos necessários, cheguei à conclusão de que estes eram demasiado curtos para que pudessem assegurar o tempo necessário para uma observação confortável pelo fruidor. Após ponderar uma alteração da velocidade de reprodução, achei que isso não faria sentido pois estaria a alterar em absoluto as imagens captadas pelo realizador. Nesse sentido, optei por fazer um *loop* contínuo de cada um dos planos, tal como estão apresentados neste relatório.

Após terminar a seleção de imagens e uma vez que tinha visitado cada um dos locais para recolher fotos atuais, aproveitei a ocasião para fazer um levantamento rápido, apenas com recurso ao telemóvel, das paisagens sonoras de cada um.

Começo por referir que a minha ideia inicial seria bastante mais complexa do que aquela que acabei por adotar. Na génese do projeto, em relação ao presente e à camada sonora que serviria para o interpretar, achei que sendo rigoroso, apenas faria sentido que nesta instalação o som fosse transmitido em direto de cada um dos locais selecionados. Para ser mais específico, o meu objetivo seria colocar um *kit* de captação de som em cada um dos locais para, em tempo real (com uma latência muito baixa), fazer com que o som chegasse ao local da instalação e que o fruidor pudesse ouvir o som daquele local específico em simultâneo com a observação das imagens do passado.

Do ponto de vista técnico, apesar de se tratar de um processo complexo e que envolveria bastante material e recursos humanos, esta opção seria possível. Basicamente, seria necessário colocar um *kit* de captação de som composto por 4 microfones, conectado a uma placa de som e a um computador com internet de banda larga (fixa ou móvel, depende do local). Com recurso ao *software* adequado seria possível enviar esses 4 sinais de áudio de cada um dos locais. Quando estes fossem recebidos no local da instalação, com recurso a um computador conectado à Internet, os sinais seriam enviados para uma mesa de som que os organizaria. Os canais 1, 2, 3 e 4 diriam respeito ao primeiro local. Os canais 5, 6, 7 e 8 diriam respeito ao segundo local e assim consecutivamente.

Após confirmar a receção dos sinais, estes deveriam ser codificados em estéreo (canal 1 e 2 estéreo nº 1, canal 3 e 4 estéreo nº 2 e assim sucessivamente) e posteriormente seriam enviados para o *software Resolume Arena 6*, para a coluna respetiva (Colunas 1, 2, 3 e 4). Tal como fica comprovado a partir desta breve explicação, este cenário foi

suficientemente pensado para garantir que poderia funcionar sem problema algum. Contudo, no final da esquematização dos recursos necessários e dos meios humanos que teria que mobilizar, cheguei à conclusão de que não possuía condições financeiras para que pudesse ser concretizado em tempo útil. Aliado a estes fatores enunciados, a pandemia de Covid19 incompatibilizou por completo esta opção.

Nesse sentido, acabei por optar por realizar uma captação indeferida no tempo, com todas as condições de segurança e higiene asseguradas e que pudesse simular, o mais próximo possível, uma representação das paisagens sonoras do presente, apenas com alguns dias de distância em relação ao momento atual.

Para esta instalação em particular e do ponto de vista conceptual, achei que poderia ser interessante ter dois tipos de Paisagem Sonora, uma que servisse de complemento para o passado e outra para o futuro. Nesse sentido, o tipo de captação que mais se aproxima do conceito de paisagem propriamente dita, será a captação em estéreo pelo facto de nos fornecer informação estereofónica com a localização dos sons no campo sonoro (esquerda, direita).

De entre várias técnicas de captação estudadas, desenvolvidas e implementadas na atualidade, optei por utilizar a técnica de captação XY que consiste no aproveitamento das diferenças de intensidade do áudio que chega a cada um dos microfones para simular a localização estereofónica dos elementos sonoros de determinada paisagem.

Para efetuar esta técnica são necessários dois microfones de condensador com duas cápsulas cardióides idênticas colocadas de forma a coincidirem no espaço, uma sob a outra, ou lado a lado:

“Uma fonte sonora colocada na bissetriz do ângulo formado será captada com intensidade igual pelos dois microfones e na reprodução será localizada no centro. O deslocamento da fonte sonora para um ou outro lado irá provocar uma diferença de intensidade entre os microfones. Uma diferença de intensidade de 15 dB corresponde à localização de uma fonte sonora no altifalante da esquerda ou direita. Nesse caso, se o ângulo físico entre as cápsulas for diminuído, a diferença de intensidade entre as cápsulas diminuirá e a imagem da fonte sonora será colocada dentro do espaço estereofónico.”⁴⁸

⁴⁸ Consultado em 20 de maio de 2019, disponível em: <http://www.filmebase.pt/Aplic/estereo.html>

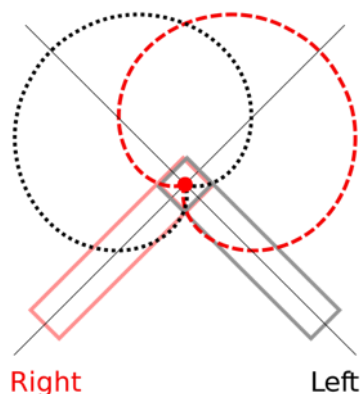


Figura 111 – Diagrama de captação XY

Ao optar por esta técnica, o meu objetivo foi captar uma Paisagem Sonora que serviria para o passado e outra que serviria para o futuro, mais concretamente, uma captação em estéreo para as imagens do passado e outra captação em estéreo para as imagens do futuro. Em termos de direcionalidade, a captação que acompanharia o passado estaria direcionada de acordo com o olhar e ouvidos do realizador. A captação que serviria para acompanhar as imagens do futuro estaria no lado oposto do campo de visão e de audição do realizador.

No seu conjunto, quando conjugadas, ambas serviriam para fornecer informação acerca do presente.

Lista de material:

2 x Gravadores de som digital Zoom H6 + Cápsulas de microfone estéreo XY

2 x Proteções de vento individuais

1 x Proteção de vento Rode Blimp

1 x Auscultadores Sony MDR-7506

2 x Cartão SD

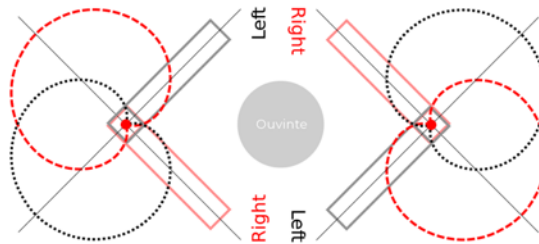


Figura 112 - Diagramas de captação XY

Como expliquei anteriormente, a fase de captação de som para este projeto artístico coincidiu com a fase mais crítica da pandemia do vírus Covid19. Nesse sentido, optei por idealizar um sistema de captação compacto e prático, que pudesse instalar rapidamente, a partir de um tripé de vídeo e de vários acessórios. Os gravadores foram colocados num suporte fixo que podia rodar (vertical e horizontalmente) conforme a necessidade. A captação de som teve início no mês de maio de 2020 nos locais selecionados previamente.



Figura 113 - Interface de captação em estéreo XY.

Locais

Plano 6

Local: Estação ferroviária da Covilhã

Dia: 12 de maio de 2020

Hora: 18:00

Localização GPS: 40.277281, -7.496131



Figura 114 - Imagem de satélite do *Google Maps*.

Descrição do som: Ambiência da estação (pássaros e vento). Mensagens sonoras emitidas no sistema de som da estação. Dois trabalhadores colocam algumas lajes partidas na plataforma e utilizam utensílios de construção civil enquanto conversam. Começa a chover. Às 18:25 o comboio sai da estação.

Ficheiros de som:

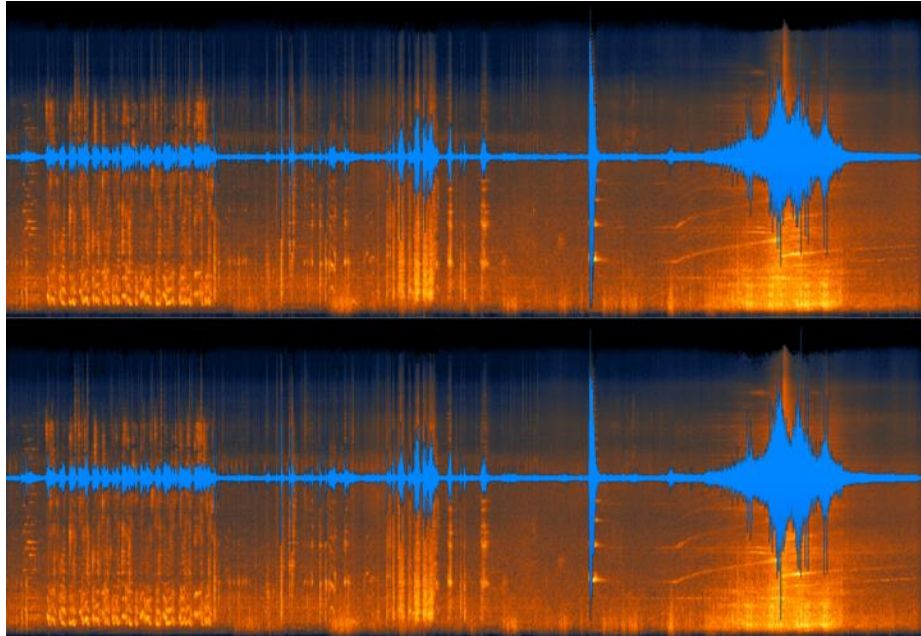


Figura 115 - *Waveform 1* - Frente/Passado

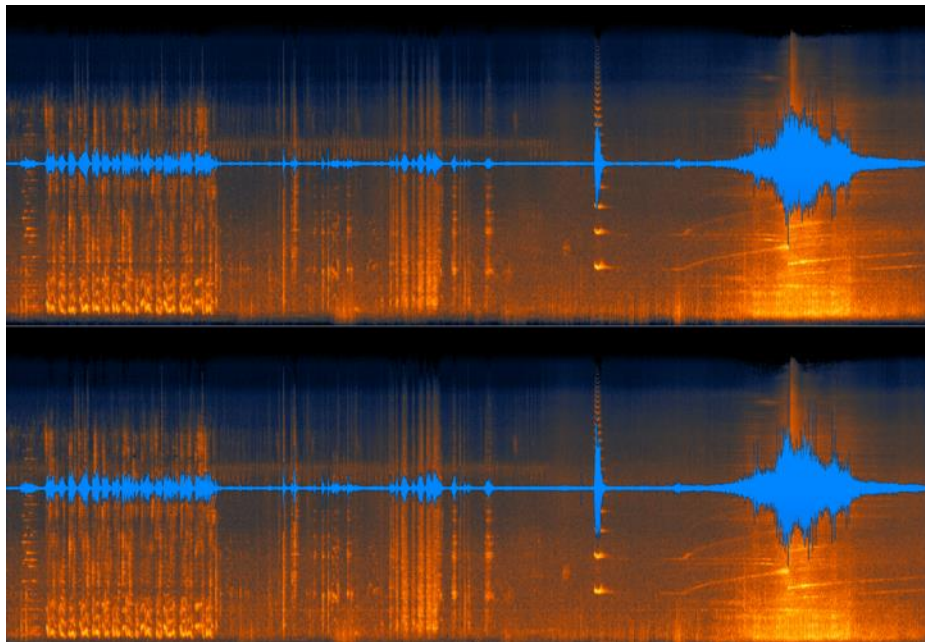


Figura 116 - *Waveform 1* – Trás/Futuro



Figura 117 - Captação de som na Estação de Comboios da Covilhã

Plano 8

Local: Arco do Polo Principal da Universidade da Beira Interior

Dia: 13 de maio de 2020

Hora: 15:00 horas

Localização GPS: 40.277915, -7.507966



Figura 118 - Imagem de satélite do *Google Maps*

Descrição do som: Ambiência (pássaros, vento). Automóveis a passar. Água da nascente localizada no outro extremo da estrada. Um transeunte diz boa tarde.

Ficheiros de som:

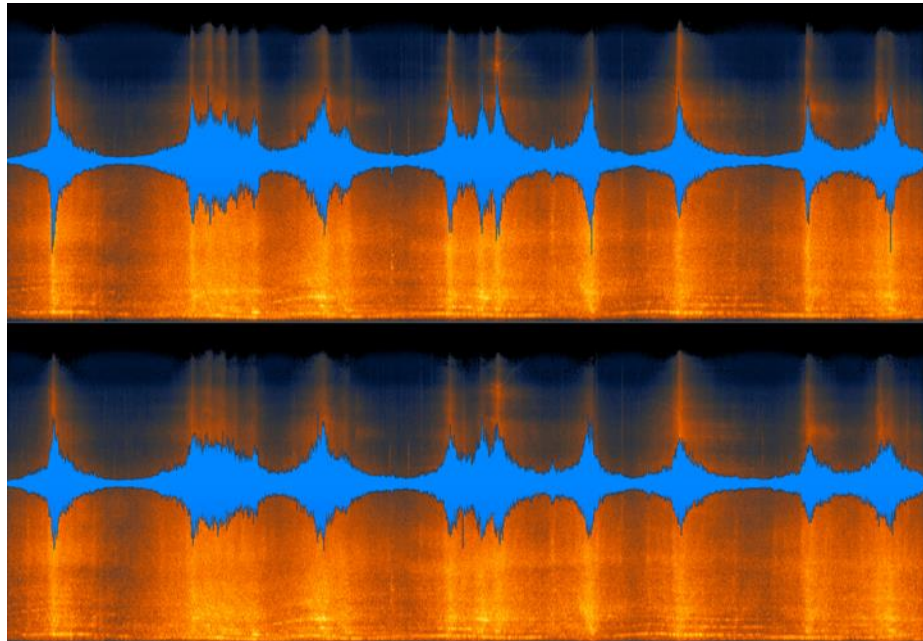


Figura 119 - *Waveform 2* - Frente/Passado

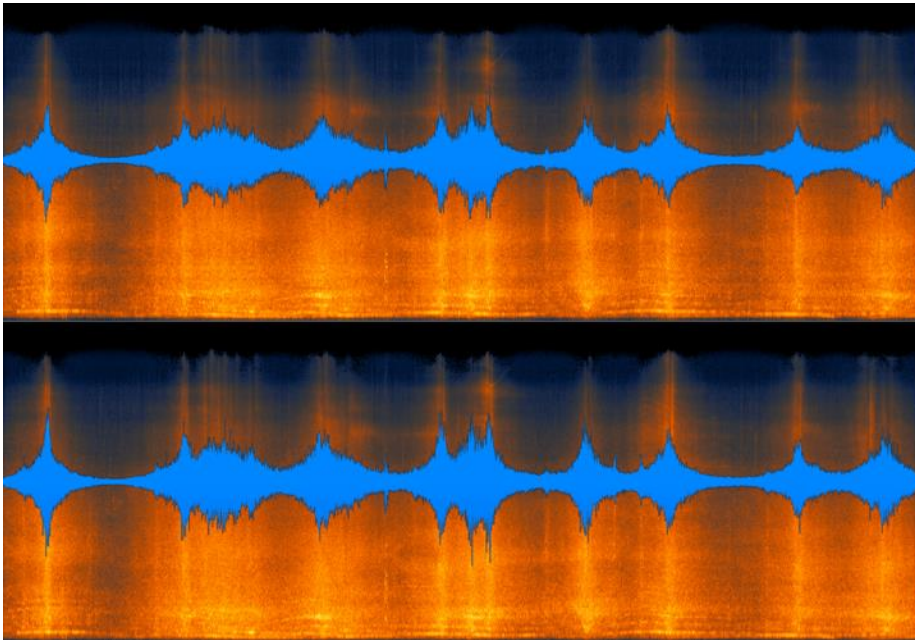


Figura 120 - *Waveform 2* – Trás/Futuro



Figura 121 - Captação de som junto à Universidade da Beira Interior

Plano 26

Local: Fonte das Três Bicas

Dia: 15 de maio

Hora: 11:10 horas

Localização GPS: 40.284034, -7.505416



Figura 122 - Imagem de satélite do *Google Maps*

Descrição do som: Ambiência (pássaros, vento). Música do sistema de som do *hall* de entrada do hotel. Automóveis a passar. Pessoas a caminhar.

Ficheiros de som:

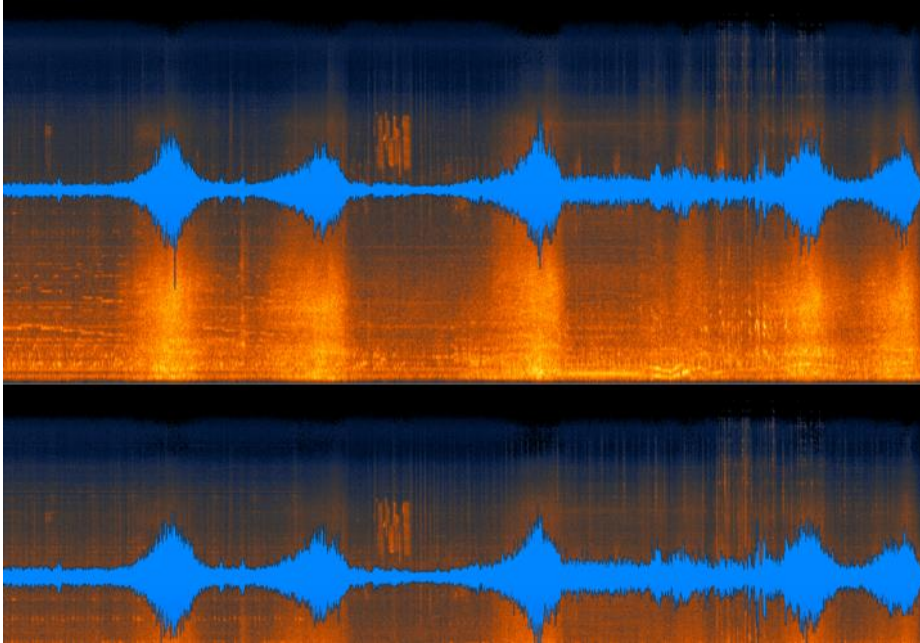


Figura 123 - *Waveform 3* - Frente/Passado

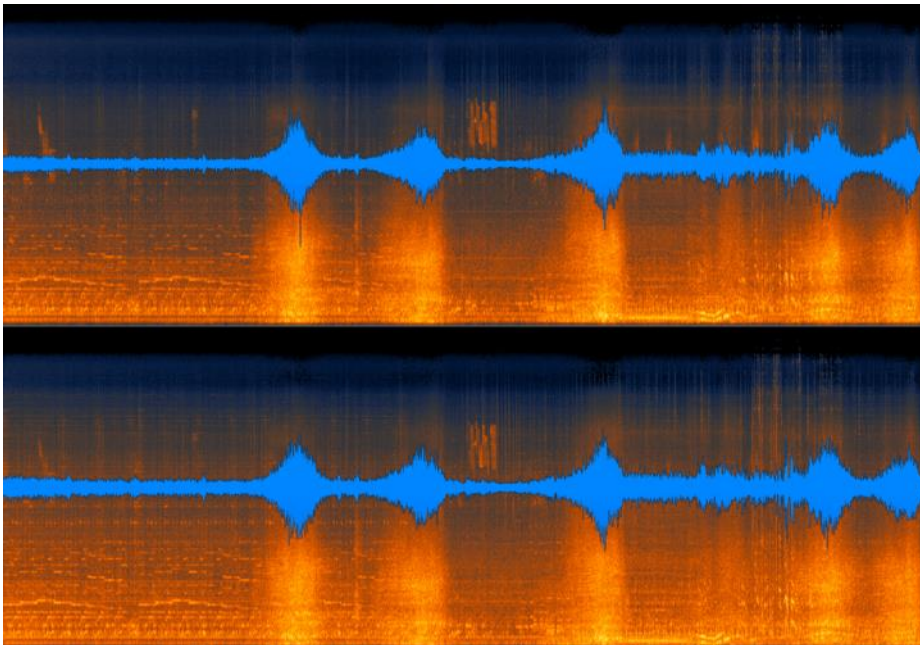


Figura 124 - *Waveform 3* – Trás/Futuro



Figura 125 - Captação de som junto à Fonte das Três Bicas

Plano 32

Local: Capela de Santa Cruz

Dia: 15 de maio de 2020

Hora: 15:30 horas

Localização GPS: 40.281671, -7.508592



Figura 126 - Imagem de satélite do *Google Maps*

Descrição do som: Ambiência (pássaros, vento). Automóveis a passar. Trabalhadores de construção civil.

Ficheiros de som:

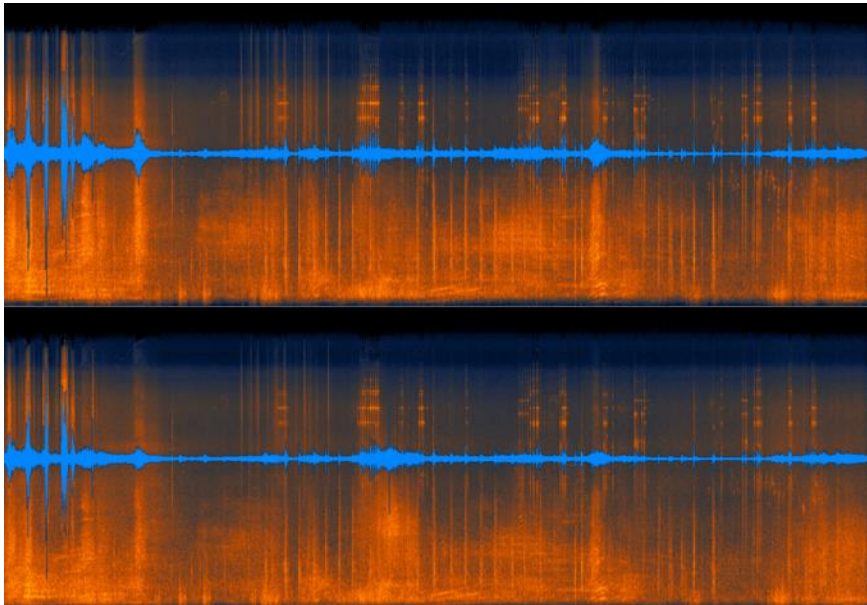


Figura 127 - *Waveform 4* - Frente/Passado

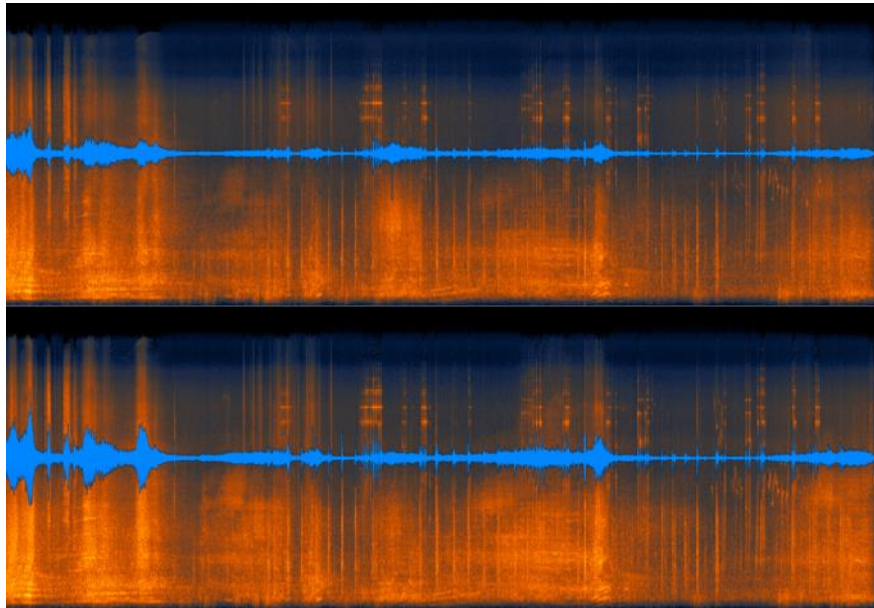


Figura 128 - *Waveform 4* – Trás/Futuro



Figura 129 - Captação de som junto à Capela de Santa Cruz



Figura 130 - Captação de som junto à Capela de Santa Cruz

Em simultâneo com a captação de som foram sendo criados os desenhos digitais do futuro. O artista plástico Pedro Cordeiro fez algumas sugestões relacionadas com a textura pretendida, cores e técnica de desenho.



Figura 131 - Esboço 1 de Pedro Cordeiro

Inicialmente, optámos por um esboço simples, uma vez que sempre achei que poderia ser a melhor maneira de ilustrar a ideia de projeção e de mapeamento. Contudo, após algumas discussões, chegámos à conclusão de que o desenho digital seria a melhor opção para este projeto.

Nesse sentido, o Pedro Cordeiro propôs que todos os desenhos fossem criados no *Sketch Up*⁴⁹, um *software* de desenho 3D que é frequentemente utilizado por arquitetos e outros profissionais.

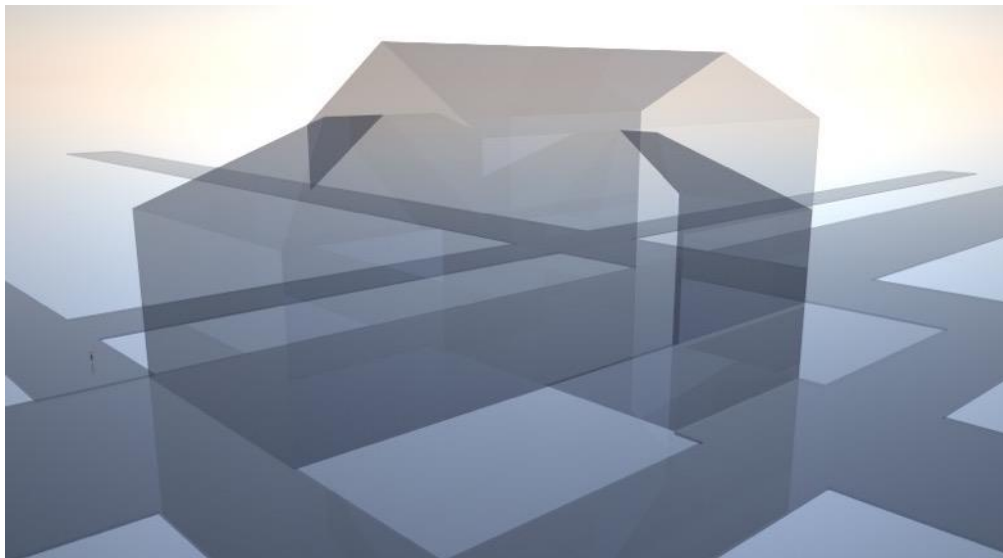


Figura 132 - Esboço 2 de Pedro Cordeiro

Os motivos para optar pelo desenho em 3D vão desde o facto de sugerirem a ideia de maquete ao facto de os considerar mais futurísticos. Contudo, não há nada neste esboço que se assuma como uma visão do futuro, sendo apenas uma materialização do edifício em 3D. Decidimos eliminar a envolvência (montanha, prédios, etc.) e centrar a nossa atenção no elemento central, no edifício, pois era esse o elemento chave de cada excerto fílmico e o local para onde queríamos canalizar toda a atenção do fruidor. Tendo como

⁴⁹ Consultado em 12 de janeiro de 2020, disponível em: <https://www.sketchup.com/>

horizonte esta ideia de isolamento do edifício em relação aos demais elementos, achámos que poderia ser interessante trabalhar a textura das paredes e o Pedro sugeriu substituir todos os materiais originais por vidro.

A escolha desse material não é inocente e aponta para a necessidade de preservar todos estes elementos arquitetónicos da cidade de modo a garantir que possam ter um futuro. Ao recolher os edifícios dentro de uma redoma de vidro estamos, para além de tudo, a chamar a atenção do fruidor para a necessidade de preservar o património, mas também para o facto de, ao colocar um material transparente, podermos continuar a observar todas as suas linhas.

Achámos que a inclusão do vidro seria um detalhe pertinente, mas continuámos a refletir sobre um elemento que pudesse ser mais ilustrativo do futuro e foi então que o Pedro sugeriu adicionar circuitos elétricos nas paredes.

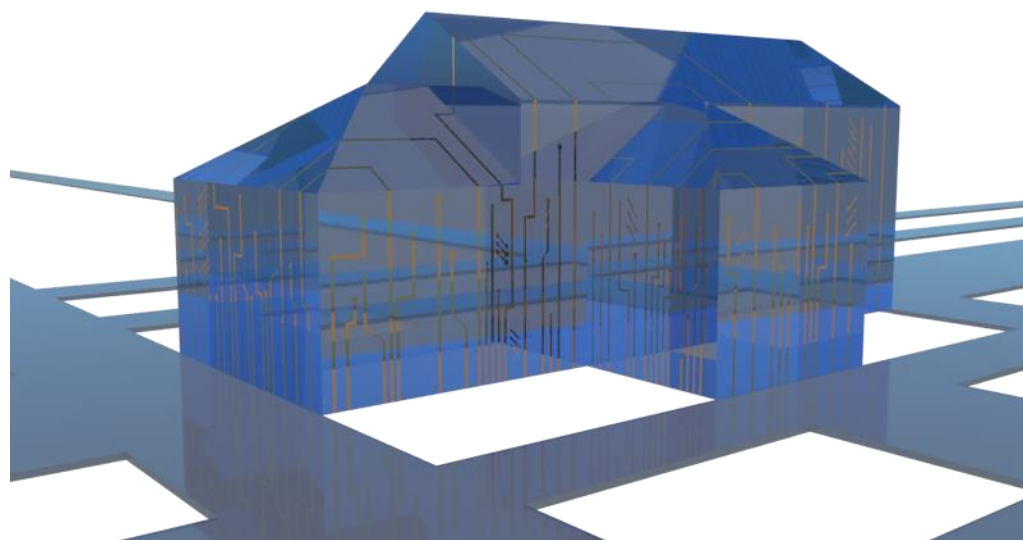


Figura 133 - Esboço 3 de Pedro Cordeiro

A ideia de colocar circuitos agradou-me particularmente, principalmente porque, do ponto de vista conceptual, continuava em linha com os termos que delineavam este projeto, mais concretamente a ideia de fluxo, de duplo sentido, de rotas em confronto, etc.

Após algumas experiências e várias dezenas de *renderizações*, chegámos à conclusão de que as cores eram demasiado pesadas e as linhas demasiado fortes. Para além disso, o edifício estava demasiado opaco e achámos que deveria ser mais transparente.

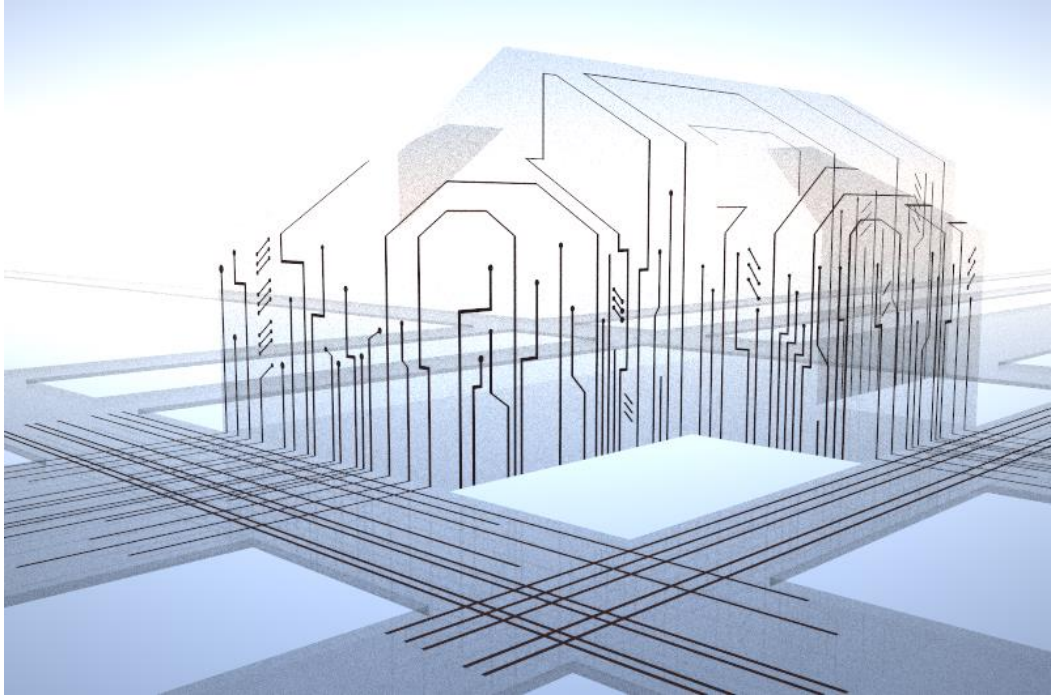


Figura 134 - Esboço 4 de Pedro Cordeiro

Após analisarmos o novo esboço, achámos que seria mais interessante se as linhas viessem das profundezas, numa analogia clara à ideia de raiz. Para além disso, achámos que poderia ter mais impacto.

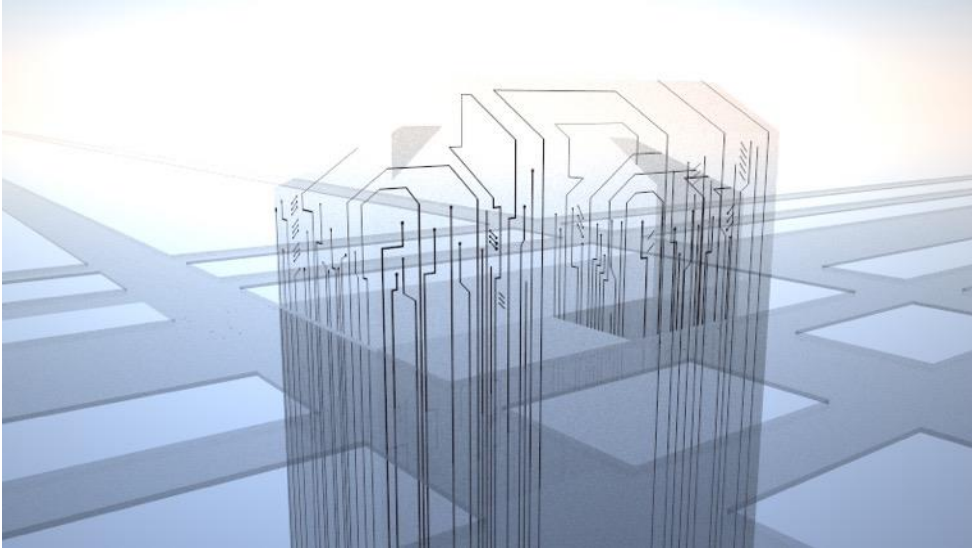


Figura 135 - Esboço 5 de Pedro Cordeiro

Esta opção era interessante do ponto de vista conceptual e visual, mas não funcionava devidamente com o plano de fundo (corredores). Uma vez que pretendíamos isolar o edifício em relação ao meio envolvente, ficou definido que o fundo seria eliminado.

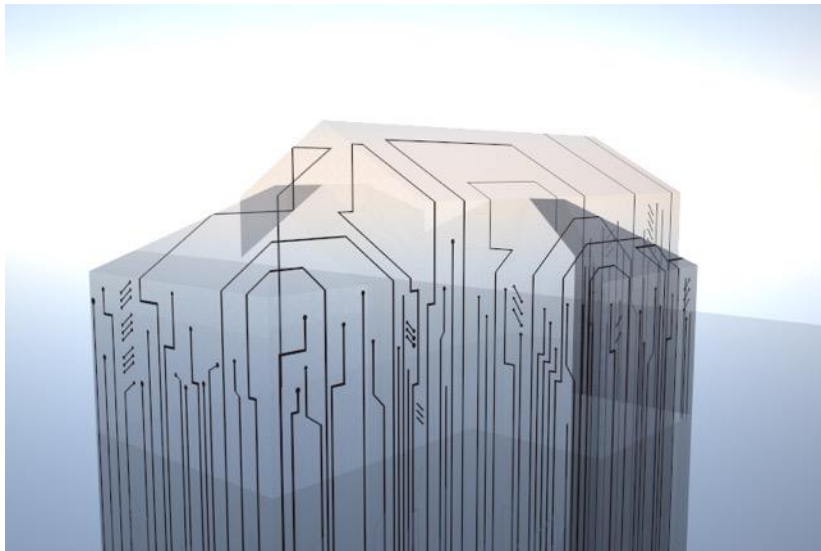


Figura 136 - Desenho Final de Pedro Cordeiro

Ambos gostámos instantaneamente do resultado final. O fluxo de linhas e circuitos a partir da raiz dos edifícios ficava evidente, transparecia a ideia de redoma de vidro e poderia ser facilmente comparado com o plano do filme respetivo. De seguida, o Pedro Cordeiro aplicou esta conceção aos restantes desenhos necessários.

Plano 6



Figura 137 -Fotograma do filme *A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores*

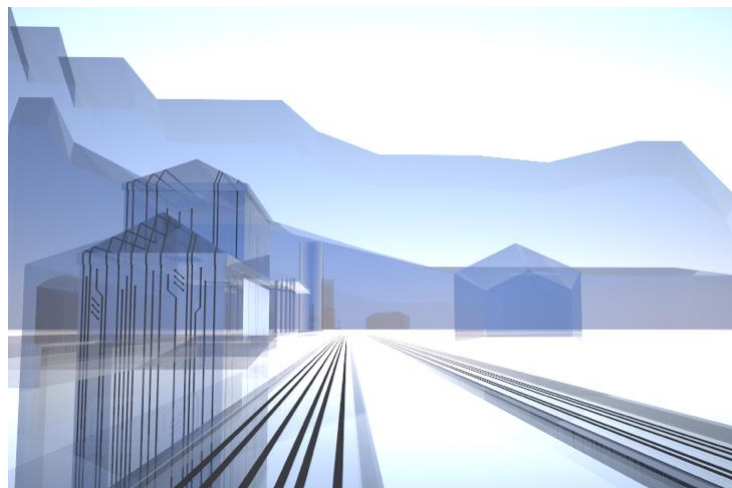


Figura 138 - Desenho correspondente

Plano 8



Figura 139 - Fotograma do filme *A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores*

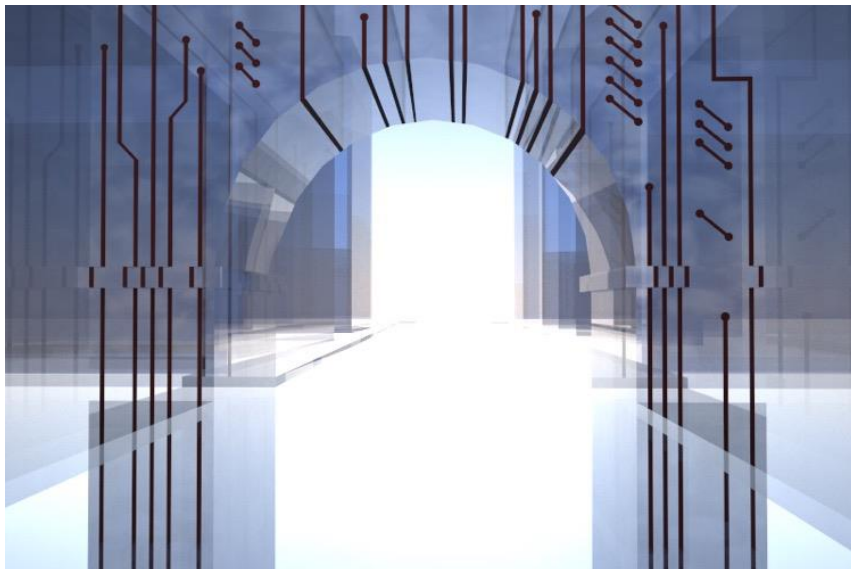


Figura 140 - Desenho correspondente

Plano 26



Figura 141 - Fotograma do filme *A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores*



Figura 142 - Desenho correspondente

Plano 32



Figura 143 - Fotograma do filme *A Covilhã Industrial, pitoresca e seus arredores*

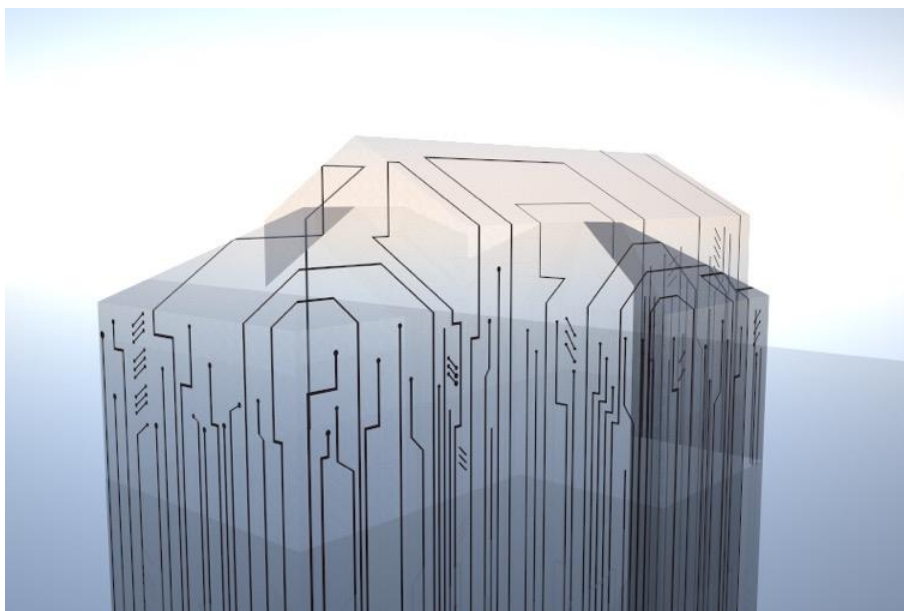


Figura 144 - Desenho correspondente

Como podemos observar, a proporção dos desenhos é ligeiramente diferente do enquadramento realizado no filme. Esta condição resulta de uma limitação na exportação dos desenhos no *software* selecionado, mas foi facilmente resolvida na fase de pós-produção de imagem. Todos os desenhos ficaram prontos no dia 15 de maio.

4.2.2. Pós-Produção

Após catalogar e arquivar todos os ficheiros necessários (áudio, vídeo e desenhos digitais) foi altura de dar início à fase de pós-produção.

Como referi anteriormente, para além de selecionar e exportar devidamente os excertos do filme necessários, foi também necessário dar a ilusão de que os desenhos possuíam, igualmente, uma textura de vídeo. Nesse sentido, nos planos onde existia um movimento de câmara (é o caso do primeiro plano da instalação), foi adicionado um movimento no desenho semelhante ao que foi realizado na captação de imagens em 1921. Foi, também, adicionado algum ruído à imagem.

Em relação aos excertos originais, estes começam com o efeito íris a abrir e um efeito íris a fechar. Achei que, para as imagens do futuro, seria mais adequado adicionar um efeito íris mais futurístico e, como tal, fiz algumas experiências baseadas numa estética *glitch*, transições verticais e coloração. A duração destes efeitos é exatamente igual à duração do efeito íris nos excertos do filme.

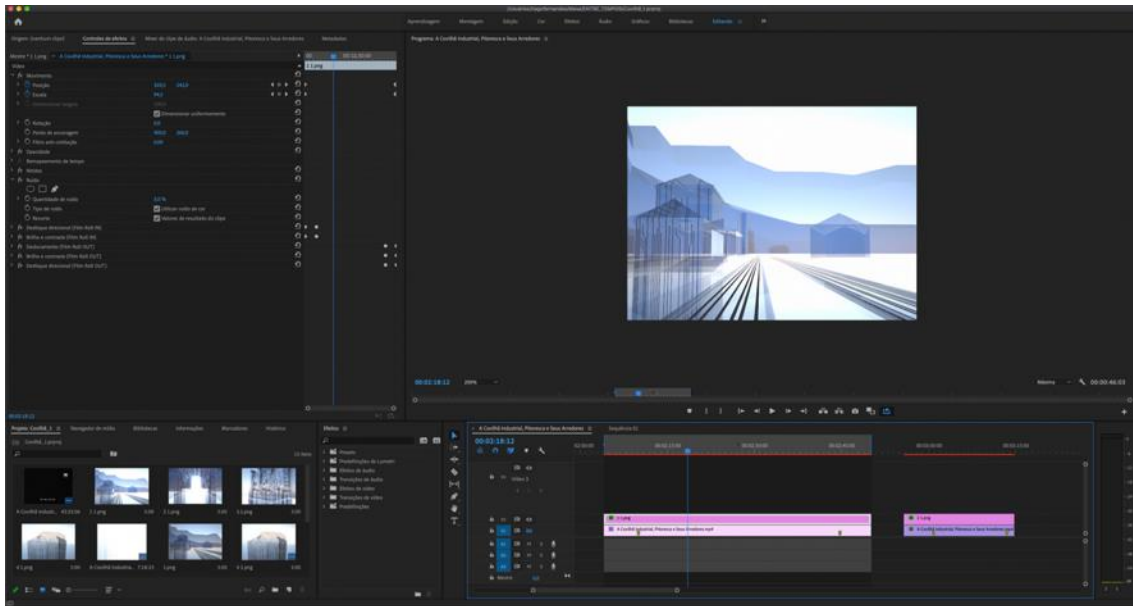


Figura 145 - Edição de imagem no *Adobe Premiere 2018*

Todos os excertos foram exportados com a resolução de 720x576 (DV Pal) e com o *codec* de compressão h.264, visto serem vídeos que seriam reproduzidos na internet e este ser um dos vários formatos aceites.

A edição de som foi efetuada no *software Logic Pro X*, pelo facto de reunir todas as ferramentas necessárias e porque é um *software* com o qual estou familiarizado. Criei duas pistas de áudio (em estéreo) para cada uma das gravações e identifiquei-as convenientemente. Decidi que cada excerto sonoro teria dois minutos pelo facto de se tratar de conteúdos para a internet e de modo a limitar o tamanho máximo de cada ficheiro.

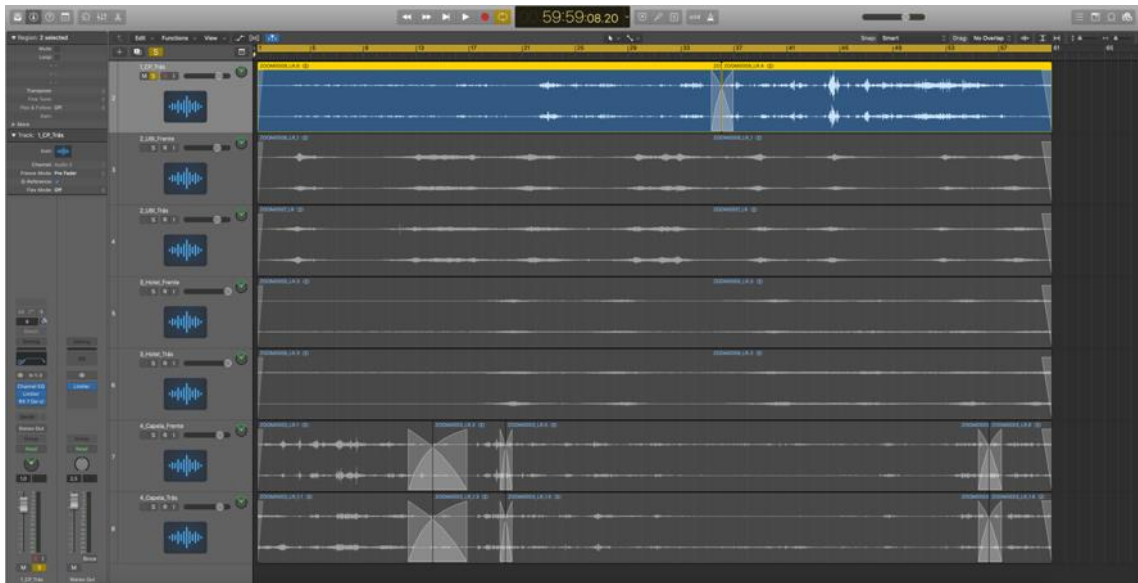


Figura 146 - Janela de trabalho do *Logic Pro X*

Foi necessário eliminar alguns ruídos indesejáveis (vento, distorções) nos áudios da estação de comboios e da Capela de Santa Cruz.

De seguida comecei a aplicar os efeitos necessários. De um modo geral, tentei alterar o som o mínimo possível, cingindo as alterações a defeitos técnicos ocorridos durante a gravação (ruídos, excesso de vento) e a correções de dinâmica, nomeadamente o equilíbrio entre todos os ficheiros de som e a limitação do sinal a -3dBs. Este processo foi relativamente rápido e após ter tudo concluído e ouvido o resultado final, todos os ficheiros foram exportados em .mp3, com uma taxa de bits de 320 kbps (qualidade máxima permitida pelo *software*). Tal como foi referido em relação à edição de imagem, por se tratar de conteúdos que seriam colocados na internet, foi necessário usar formatos de alta compressão de modo a poder reduzir o tamanho dos ficheiros tanto quanto fosse possível, salvaguardando, evidentemente, o máximo de qualidade possível.

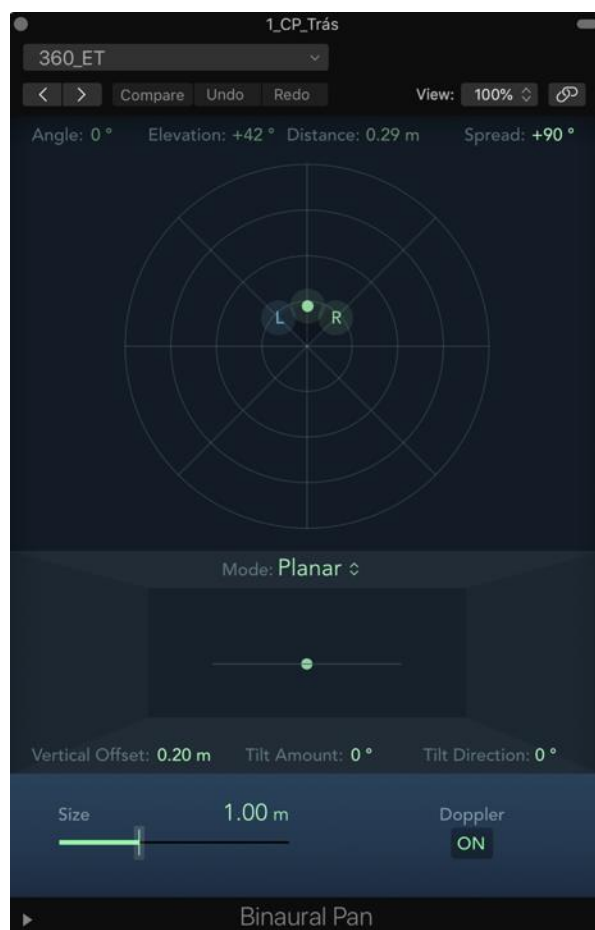


Figura 147 - Efeito Binaural Pan do *Logic Pro X*

O *software Logic Pro X* possui um recurso interessante que permite simular a propagação de som em binaural numa sala com características configuráveis. Para além de podermos definir o tamanho do espaço, podemos definir a localização da fonte sonora, a elevação, o ângulo de propagação e, inclusive, o característico efeito psicoacústico denominado de *doppler*, e que nesta situação apenas é evidente quando utilizamos um automatismo que faça a fonte sonora passar pelo centro da sala.

Uma vez que se trata de uma instalação virtual, o objetivo seria simular o comportamento de um sistema de som constituído por duas colunas em cada extremidade da sala virtual.



Figura 148 - Limitador do *Logic Pro X*

Tal como sempre acontece em todos os projetos de som em que trabalho, um dos primeiros efeitos a ser aplicado é o limitador. A aplicação deste efeito é importante para garantir que a dinâmica da onda sonora fica limitada por determinado valor, evitando distorções por *clipping* e salvaguardado o nosso sistema de reprodução de picos de áudio com amplitudes elevadas e que poderiam comprometer a integridade dos nossos altifalantes ou dos altifalantes utilizados pelos fruidores.



Figura 149 - Equalizador do *Logic Pro X*

De seguida foi necessário equalizar os ficheiros de áudio. Como se pode ver na imagem, as alterações ao nível da equalização foram efetuadas principalmente nas frequências mais graves (20 Hz a 120Hz) de modo a reduzir o ruído provocado pelo vento nas cápsulas do microfone e nas frequências mais agudas (12Khz a 20Khz) para atenuar outras frequências indesejáveis.



Figura 150 - RX 7 De-Click da Izotope no Logic Pro X

Por fim, foi aplicado o *plugin De-click* do *software Izotope RX 7* para eliminar alguns clicks presentes na gravação. Ao longo do processo também foram efetuadas ligeiras alterações de dinâmica, nomeadamente, algumas correções de amplitude entre o estéreo frontal e da retaguarda de cada um dos locais que, apesar de terem sido registados exatamente com o mesmo nível, pareciam ter, em algumas situações e devido à propagação do som, níveis ligeiramente distintos. No final todos os ficheiros foram exportados em .mp3. Apesar de ser um formato de áudio com compressão, seria o mais indicado para reproduzir os sons numa página da internet.

Uma vez que pretendia simular uma sala virtual tornou-se evidente que seria necessário construir uma sala de raiz com recurso a um *software* de modelação 3D. Após algumas pesquisas e de acordo com as orientações de alguns amigos, cheguei à conclusão de que o *software Cinema 4D* seria o mais indicado para realizar aquilo que pretendia. Uma vez que nunca tinha utilizado este *software*, precisei de algum tempo para perceber como é que funcionava e comecei por fazer coisas mais simples, como sólidos geométricos. Após algumas semanas de experiências, consegui, finalmente, desenhar o espaço tal como pretendia.

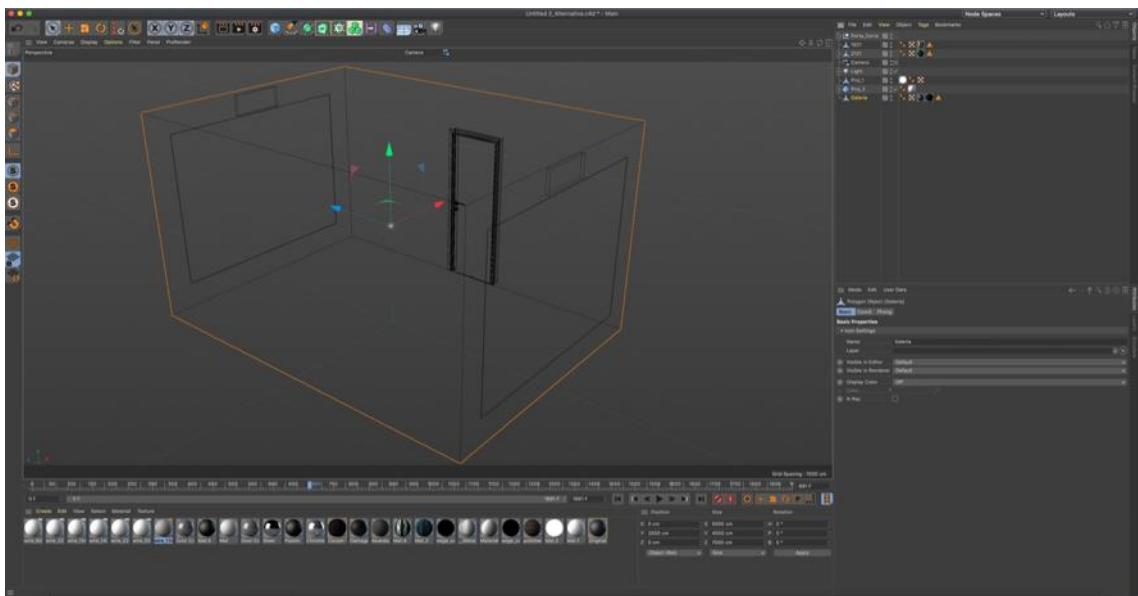


Figura 151 - Área de trabalho do Cinema 4D

A composição do espaço era extremamente simples. Após alguns testes percebi que seria mais viável optar por uma sala retangular ao invés de uma quadrada. O principal motivo seria o facto de não pretender que o fruidor visse os dois ecrãs instalados nas laterais em simultâneo. A sala virtual foi feita à escala real e tem as dimensões de 5 metros de largura, 7 metros de comprimento e 4 metros de altura. Em cada extremidade da sala foi colocado um ecrã com as dimensões de 4 metros de largura por 3 metros de altura. Por cima de cada ecrã, foi colocada uma placa com a indicação do ano (1921 e 2121). Na extremidade direita foi colocada uma porta que daria acesso às diferentes salas. Uma vez que se tratava de um espaço fechado para o exterior, de modo a poder realizar o *render*, foi

necessário adicionar uma fonte de luz no centro da sala. De seguida foi criada uma câmara 360º virtual para exportar a sala com as dimensões necessárias e para simular uma sala virtual (4000 px x 2000 px), em formato .jpeg.

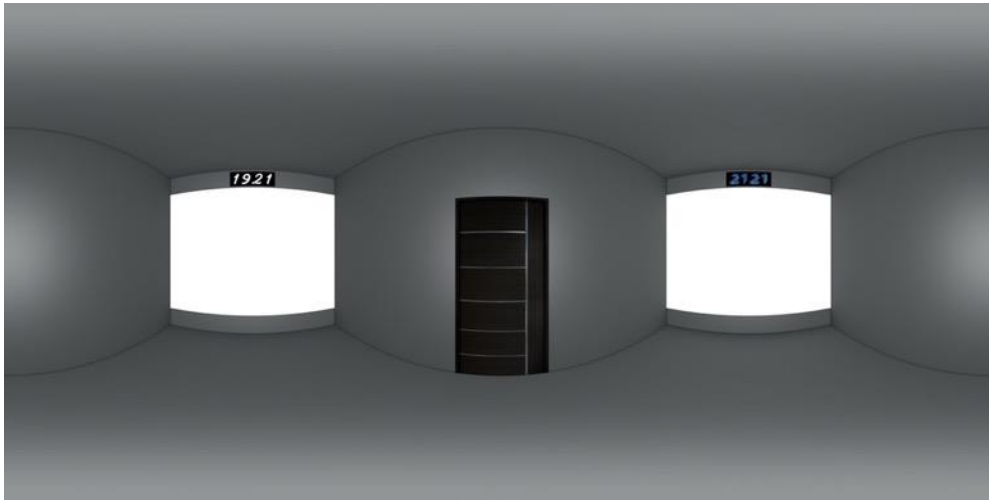


Figura 152 - *Render 1* - Cinema 4D

Com a primeira renderização efetuada, pude fazer alguns testes relacionados com o tamanho da sala. Devido à duração dos *renders* ser demasiado elevada, decidi adicionar os vídeos apenas posteriormente, poupando recursos e algum tempo.

Após efetuar todas as afinações necessárias, decidi começar a experimentar algumas texturas que pudessem tornar a sala mais realista. Confesso que esta fase demorou mais do que aquilo que previa, pela dificuldade em arranjar materiais que fossem suficientemente realistas.

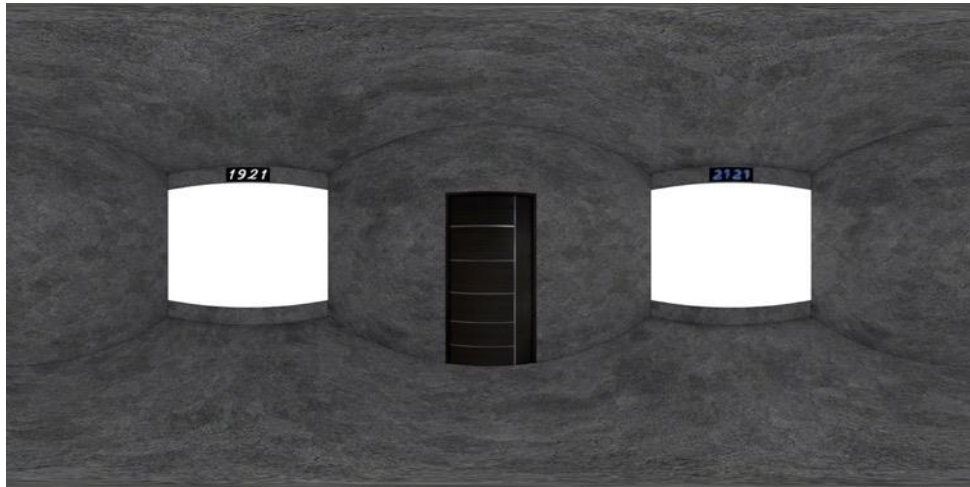


Figura 153 - *Render 2* - Cinema 4D

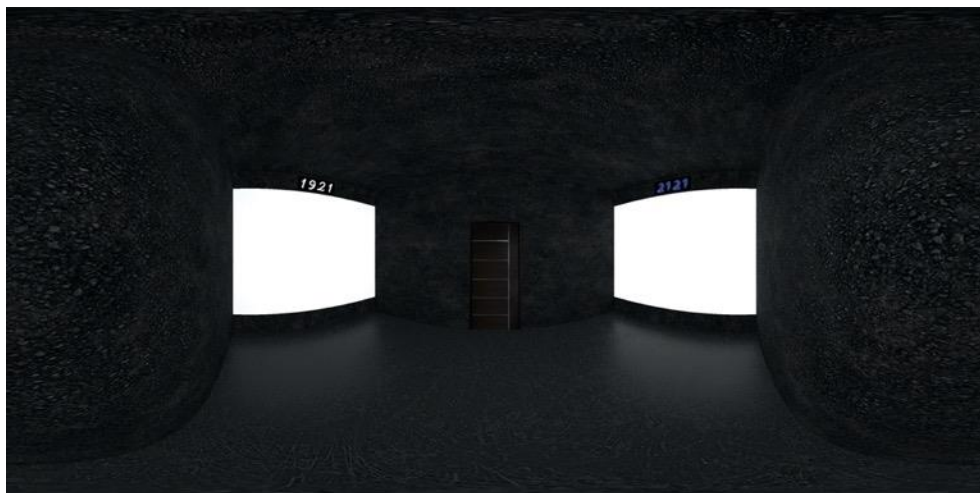


Figura 154 - *Render 3* - Cinema 4D

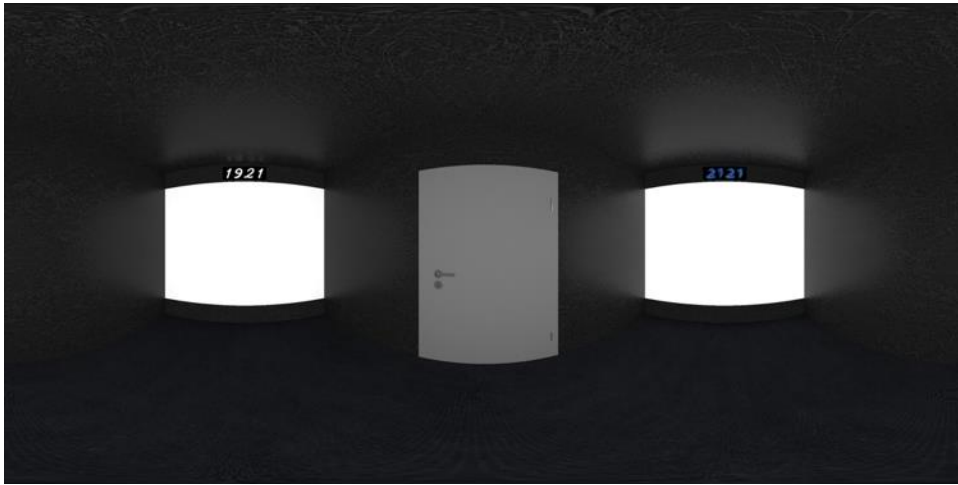


Figura 155 - *Render 4* - Cinema 4D

Decidi melhorar as placas com a data, utilizando um *lettering* mais agradável, mudar a cor da porta para que fosse mais visível e retirar a maçaneta. Após mais algumas dezenas de experiências, consegui encontrar uma alcatifa credível e uma textura para a parede que remetia para uma espécie de via láctea. Gostei do resultado final e dei por finalizada a maquete da sala.

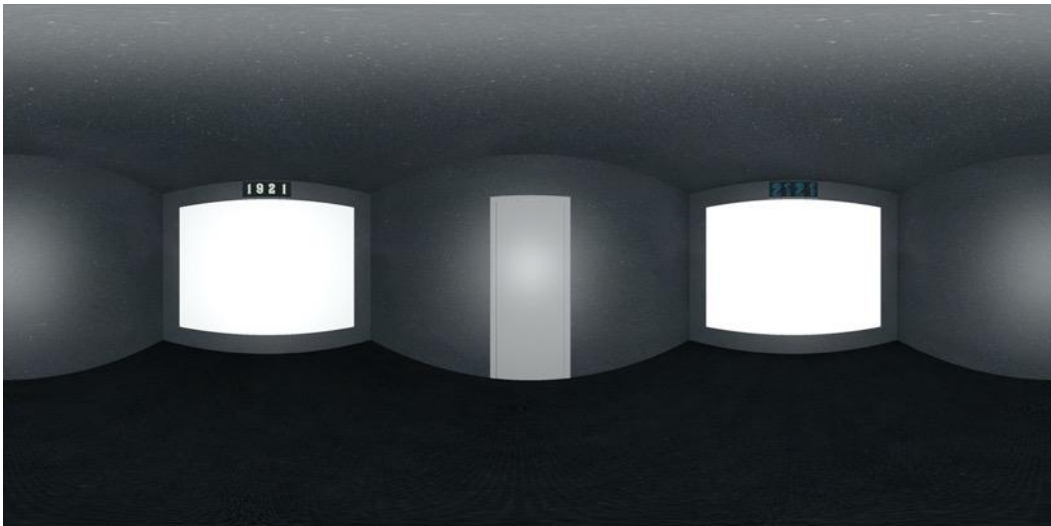


Figura 156 - *Render Final* - Cinema 4D

Após exportar todos os conteúdos, foi necessário criar a sala virtual correspondente e o *software* escolhido foi o *3D Vista Tour*. Decidi que seriam necessárias 5 salas, uma que serviria de recepção e uma para cada um dos locais selecionados previamente.



Figura 157 - Área de trabalho do *3D Vista Tour*

O *software* codifica a imagem panorâmica automaticamente e de seguida é apenas necessário efetuar alguns ajustes relacionados com o zoom e com automatismos que não são desejados.



Figura 158 - Área de trabalho do *3D Vista Tour*

De seguida foi necessário colocar os vídeos corretos em cada uma das extremidades das cinco salas. O programa possui um recurso que permite colocar vídeos diretamente nos ficheiros 360 de modo muito prático e intuitivo.

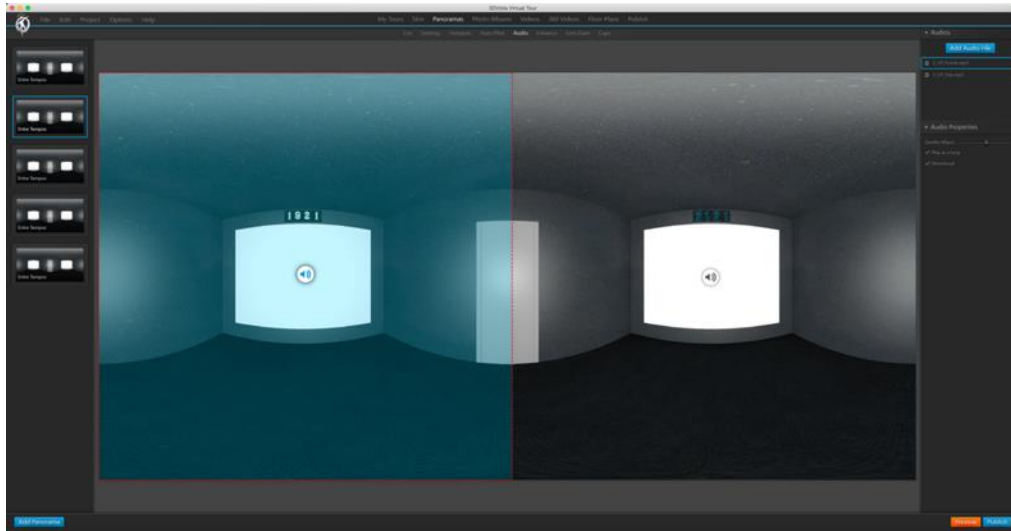


Figura 159 - Área de trabalho do 3D Vista Tour

Após colocar todos os ficheiros de vídeo, foi altura de dispor todas as fontes sonoras no espaço. O programa possui o recurso de adicionar várias fontes de áudio que podem ser reproduzidas em *loop* e com propagação direcional. Uma vez que pretendia que um dos ficheiros em estéreo fosse ouvido quando observássemos o ecrã de 1921 e o outro quando observássemos o ecrã de 2121, delimito o espaço de reprodução tal como podemos verificar na imagem, numa proporção de 50% da área para cada um dos ficheiros de som. De modo a assegurar a fluidez de áudio, fiz ligeiros ajustes relacionados com a taxa de *bits*, reduzindo subtilmente a taxa original sem comprometer a integridade da reprodução. Após realizar vários testes, fiquei satisfeito com o resultado e avancei para a fase seguinte.



Figura 160 - Pré-visualização do projeto no *browser* da Internet

De modo a garantir que todos os visitantes pudessem perceber rapidamente a interface do projeto, decidi colocar um ecrã de boas vindas com todas as informações necessárias. Para além de explicar como se poderiam movimentar pela sala, seria também útil para fazer uma breve apresentação do projeto. O meu objetivo foi sempre de fornecer o mínimo de informação, nomeadamente os objetivos com que era realizado, de modo a garantir que não influenciaria a perceção e a direcionalidade da atenção dos visitantes. No fundo, ao colocar demasiada informação, poderia destruir completamente o propósito da experiência. Colocada a imagem, foi altura de colocar alguns ícones essenciais para assegurar a hiperligação entre diferentes salas. A opção que considerei mais interessante foi utilizar uma porta virtual que, apesar de se tratar de um objeto do quotidiano, pode possuir uma carga metafórica poderosa, na medida em que pode abrir caminho para um novo mundo.

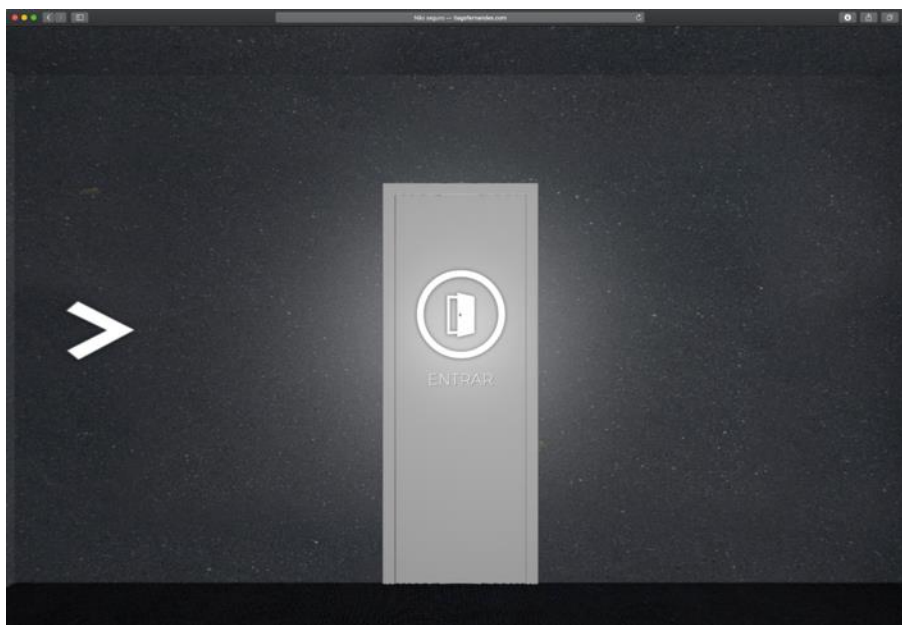


Figura 161 - Pré-visualização do projeto no *browser* da Internet

Esta fase foi importante para testar todo o dispositivo e, inclusive, realizar alguns testes de acessibilidade com algumas pessoas que estavam a trabalhar comigo desde o início do projeto. Ao longo deste processo houve vários ajustes que foram feitos, de acordo com alguns conselhos que fui recebendo, mas na génese, ficou logo assente de que a sala só teria uma porta que permitiria passar para a sala seguinte e não seria possível regressar à sala anterior.

Apesar de receber algumas sugestões de que poderia valer a pena assegurar a possibilidade do visitante voltar atrás, achei desde o início que não era isso que queria. Os motivos são diversificados, mas principalmente pelo facto de não desejar que as pessoas vissem o projeto como uma *interface* muito livre e que lhes permitia sair e entrar tal como pretendessem. Creio que isso reduziria a experiência devido ao facto de não haver alguns requisitos organizacionais. Quando visitamos uma instalação deste tipo, materializada num espaço físico, eu tenho que me dirigir para o local, entrar e passar de sala em sala, a caminhar, de modo a passar pela experiência. É certo que no contexto descrito esta ação de retorno poderia acontecer facilmente, bastando caminhar para a sala anterior.

Contudo, numa instalação virtual perdemos uma série de requisitos que seriam necessários para usufruir de uma obra artística na sua plenitude (sair de casa, caminho até ao local, etc.), a tal ponto que tive algum receio que a experiência pudesse ter uma *interface* tão livre que facilmente descolaria de um projeto artístico e entraria numa demonstração técnica. Achei que ao preservar algumas regras como esta, de manter apenas uma porta, poderia fazer com que as pessoas apenas passassem de sala quando tivessem a certeza que já tinham escutado e visto tudo o que queriam, sem arrependimentos, sem possibilidades de regressar, uma viagem só de ida.



Figura 162 - Pré-visualização do projeto no *browser* da Internet

Nesta figura anterior podemos observar p resultado final tendo como perspetiva o ecrã de 1921 da primeira sala. Fiquei bastante satisfeito com o resultado final e com a fluidez da experiência. O tamanho da tela é rigorosamente proporcional ao filme (4/3) e decidi colocar 50 cm entre cada parede por achar que sem esse espaço a sala se tornava demasiado claustrofóbica.

Na última sala foi criada uma porta que daria acesso à saída do projeto e que reencaminharia o utilizador para uma nova página *web* onde poderia visualizar a ficha técnica responder a um breve questionário. A ideia de incluir algumas perguntas

justifica-se com o facto de se tratar de um projeto de índole experimental que procura reunir informação acerca da experiência do utilizador. Para o efeito, considere-se que a *interface* mais simples para este propósito seria a utilização das possibilidades apresentadas pela *Google Forms*, nomeadamente no que diz respeito aos inquéritos, pelos mais variados motivos. Em primeiro lugar é gratuita, permite o registo e exportação de dados e é extremamente intuitiva, tanto para a realização dos inquéritos como para quem está a responder. Os resultados serão analisados no final deste capítulo.

Após testar e verificar tudo, o projeto foi exportado em *.HTML* para que pudesse ser colocado na Internet.

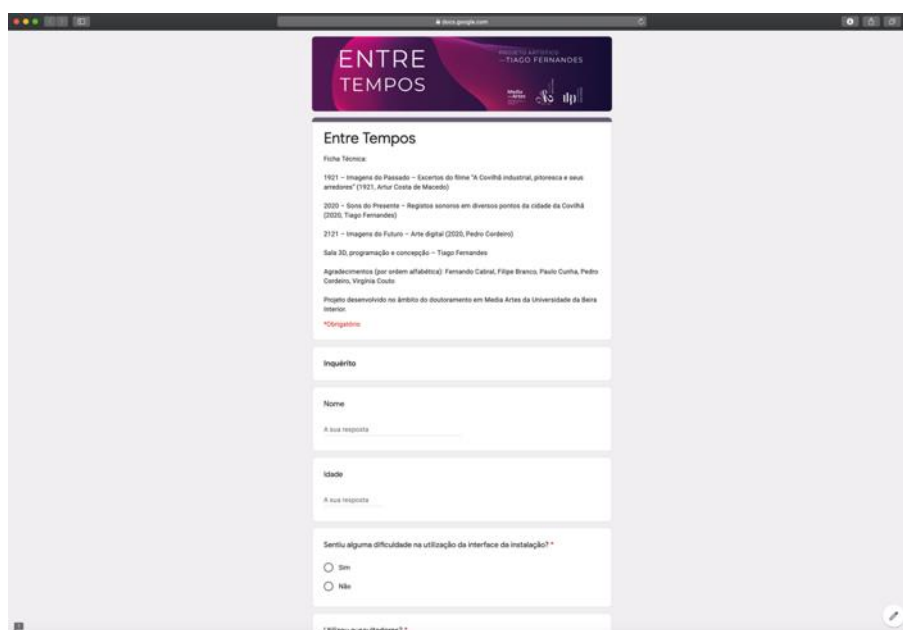


Figura 163 - Pré-visualização do projeto no *browser* da Internet

De seguida foi necessário criar um domínio na internet que permitisse alojar todos os conteúdos e disponibilizá-los posteriormente. O domínio escolhido foi www.tiagofernandes.com e foi tudo feito a partir da plataforma amen.pt.

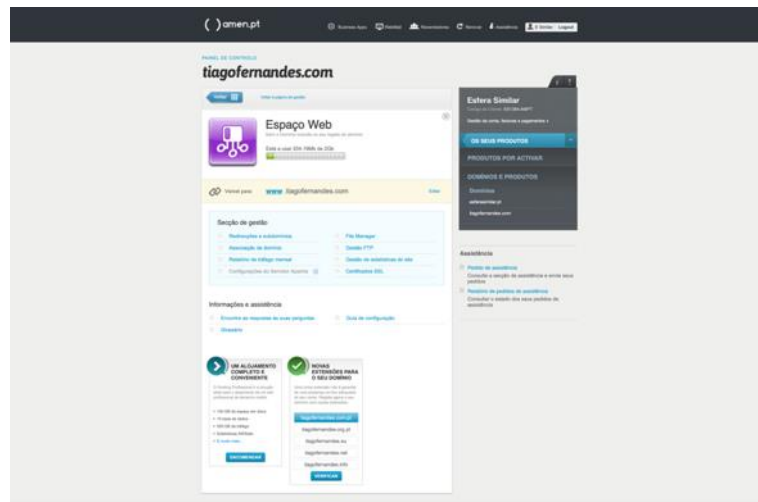


Figura 164 - Janela do servidor *amen.pt*

Para efetuar a transferência de todos os ficheiros mais rapidamente, foi criada uma conta FTP⁵⁰ (File Transfer Protocol), que serve, basicamente, para possibilitar a transferência entre servidores de forma rápida e cómoda. O *software* utilizado para a transferência de ficheiros foi o *FileZilla*.

⁵⁰ Consultado em 20 de março de 2020, em: <https://www.amen.pt/assistencia/como-possou-criar-uma-conta-ftp/>

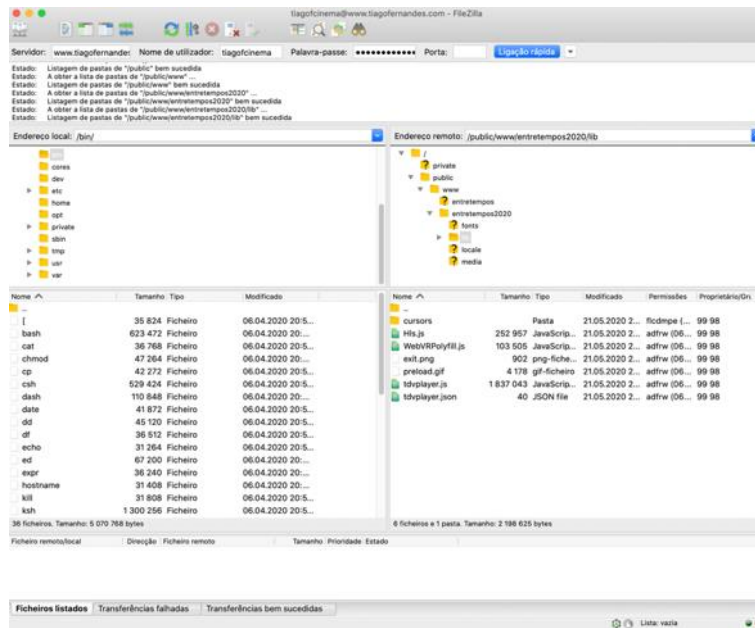


Figura 165 - Janela do FileZilla

Após vários testes e versões online provisórias, no dia 20 de maio coloquei a versão definitiva do projeto na página www.tiagofernandes.com/entretempos. Os dois dias seguintes foram utilizados exclusivamente para fazer testes da ligação ao servidor e verificar a estabilidade de acesso. Houve alguns erros detetados no dia seguinte que foram rapidamente corrigidos e pude finalmente encerrar esta etapa.

4.2.3. Apresentação pública

Tal como no projeto anterior, para a estratégia de divulgação, decidi pedir ajuda à minha colega Cristina Lopes no design do cartaz. Decidi manter as linhas do projeto anterior pelo facto de ambos estarem interligados e fiz apenas uma alteração relacionada com a cor do fundo e do elemento gráfico, tudo o resto se manteve. Uma vez que este projeto seria realizado numa *interface* virtual, a estratégia de divulgação teve que ser adaptada a esta realidade. Como tal, ao invés de afixar cartazes, foram utilizados dois mecanismos de divulgação: Redes sociais (*Facebook e Instagram*) e por *newsletter*.

Ficou definido que seria criado um *link* privado e que o evento não seria público. O motivo para esta regra foi assegurar que conseguiria assegurar a fluidez necessária no acesso ao projeto e que esta não seria comprometida por um número elevado de acessos em simultâneo.

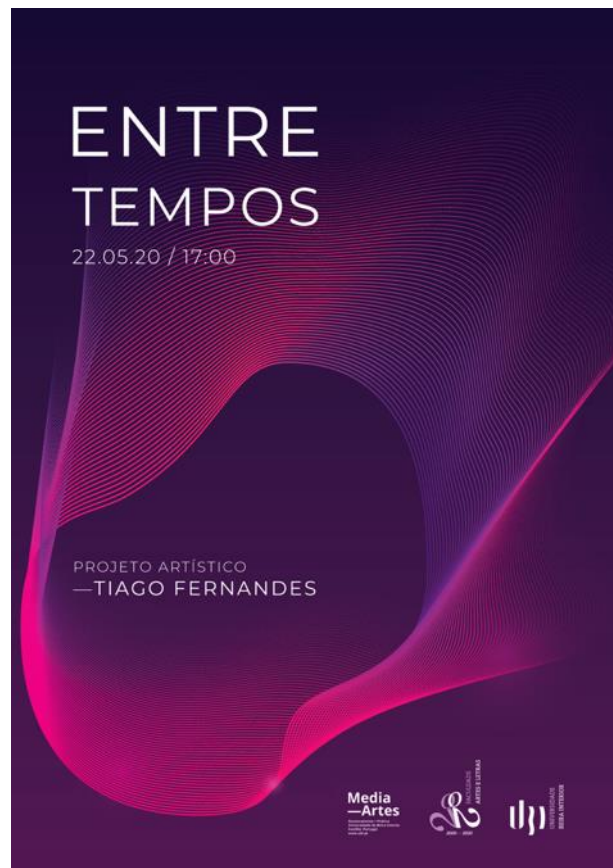


Figura 166 - Cartaz *Entre Tempos*

No dia 18 de maio foi criado um evento no *Facebook* com todas as informações necessárias para aceder ao projeto. Foi indicado que se tratava de uma instalação virtual e interativa, a partir de imagens da cidade da Covilhã, desenvolvida no âmbito do projeto de doutoramento em Media Artes na Universidade da Beira Interior, “Escutar as paisagens: experiências sensoriais subjetivas e ressignificadas”. Tal como estava previsto, para aceder à instalação seria necessário realizar um pré-inscrição a partir do

link disponibilizado. Como nota final, mas não menos importante, foi referido que “para usufruir ao máximo da experiência, devem ser utilizados auscultadores”.

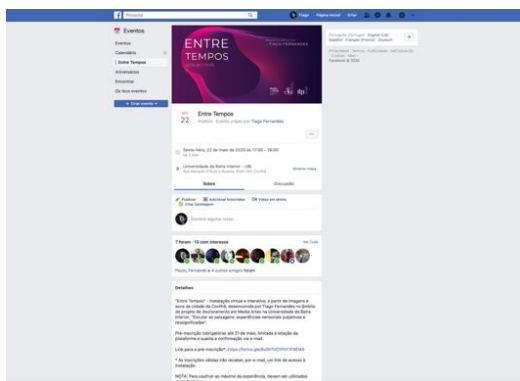


Figura 167 - Divulgação do evento no *Facebook*

Na rede social *Instagram* foi feita uma publicação com uma mensagem semelhante à anterior, mas foi tido em conta que o campo de comentários não permite incluir links com hiperligação. Para corrigir essa situação, foi colocada a informação de que o link de acesso estaria disponível na biografia do meu perfil, uma técnica relativamente utilizada neste tipo de publicações.



Figura 168 - Publicação sobre o evento no *Instagram*

No total foram realizadas 18 inscrições a partir da divulgação feita nas redes sociais e foram enviados 10 convites por mensagem eletrónica. Uma vez que o limite máximo de acessos que desejava seria de 30 utilizadores em simultâneo, acabei por validar todas as inscrições. No dia 22 de maio, às 17 horas, tal como estava programado, foi enviado o seguinte e-mail para os 18 inscritos e para os 10 convidados.

Tudo decorreu como previsto, não houve nenhum contratempo, e durante o período assinalado (17h às 19h) estive online a monitorizar o acesso ao servidor e a garantir que não haveria qualquer problema. A partir da verificação da resposta ao questionário colocado no final consegui acompanhar o acesso à instalação virtual de todos os que preencheram o questionário. No total, houve 25 respostas o que significa que houve 3 pessoas que não acederam à instalação ou que simplesmente não responderam ao inquérito. O maior fluxo de acesso aconteceu na primeira hora e nos últimos 15 minutos.

Para o questionário foram elaboradas 9 questões, sendo 6 de resposta obrigatória. As questões opcionais incluíam os campos do nome, idade e um comentário opcional no final. As questões obrigatórias incluíam algumas questões relacionadas com as condições de visualização e audição da experiência e algumas respostas acerca das potencialidades do som essenciais para o meu projeto.

Validados os questionários, os resultados apurados foram os seguintes. Creio que será uma amostra suficientemente alargada tendo em conta que estão num espectro de idades relativamente alargado. Houve 5 pessoas que não responderam a esta questão. No futuro gostaria de realizar esta experiência com crianças ou adolescentes com menos de 20 anos, de modo a poder perceber se os resultados seguintes variam consideravelmente.

Sentiu alguma dificuldade na utilização da interface da instalação?

25 respostas

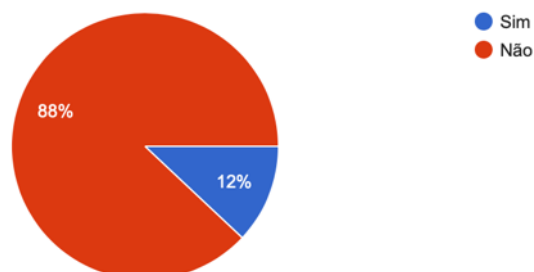


Figura 169 - Gráfico com os resultados do questionário

Apenas 12% (3 pessoas) admitiu ter sentido alguma dificuldade na utilização da interface da instalação. Penso que é um bom resultado, tendo em conta que há pessoas que não estão tão familiarizadas com a manipulação de ambientes interativos em 360º no computador. Contudo, não sendo um resultado pleno, pretendo investigar e perceber aquilo que poderá ser melhorado. Uma vez que possuo o contacto de e-mail de todos os intervenientes, estou a ponderar realizar uma consulta onde indiquem se houve constrangimentos no acesso à instalação e em caso afirmativo, quais foram.

Utilizou auscultadores?

25 respostas

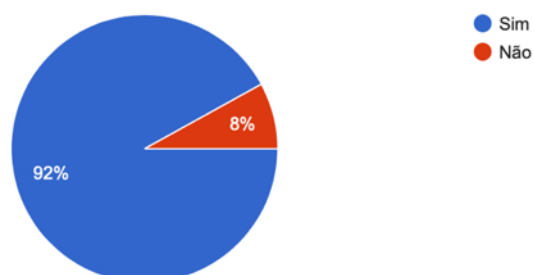


Figura 170 - Gráfico com os resultados do questionário

Apesar de ter colocado um aviso em todos os materiais de divulgação, nomeadamente no e-mail enviado no dia da instalação, houve 2 pessoas que não utilizaram auscultadores no decorrer da experiência virtual. Esta condição era obrigatória e poderá comprometer as respostas à questão “sentiu que o Som provoca uma sensação de imersividade?”. Acautelando esta situação, para essa questão, interpretarei com cuidado os resultados e guardarei um intervalo de erro até aos 8%.

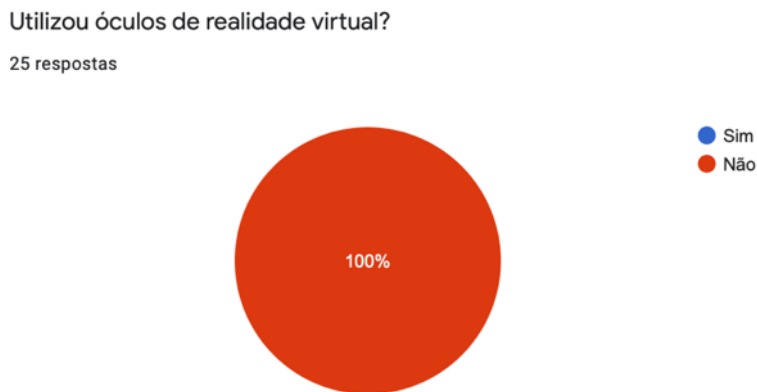


Figura 171 - Gráfico com os resultados do questionário

Apesar de haver essa possibilidade, nenhum dos inquiridos utilizou óculos de realidade virtual no decorrer da experiência. Nunca indiquei, propositadamente, que a experiência poderia ser realizada com recurso a óculos de realidade virtual por vários motivos. Apesar de poder ser muito enriquecedor para a experiência, calculei que a maior parte dos visitantes não possuísse esse tipo de equipamento. O facto de alguns utilizarem e outros não, poderia significar diferenças muito expressivas no nível de imersão obtido e poderia conturbar completamente os resultados deste inquérito. Sendo assim, apesar de admitir que a experiência poderia ser mais enriquecedora com o recurso a óculos de realidade virtual, penso que para efeitos estatísticos é preferível obter uma amostra equilibrada entre todos os intervenientes. Considero, então, que este resultado é extremamente importante para legitimar as próximas questões.

Já conhecia os locais apresentados na instalação?

25 respostas

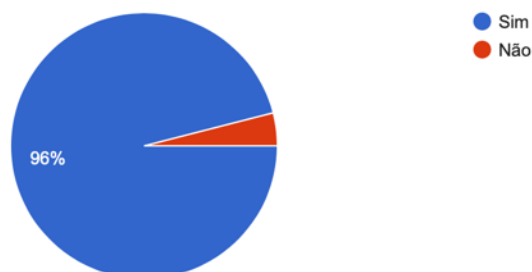


Figura 172 - Gráfico com os resultados do questionário

Apenas 1 pessoa não conhecia os locais assinalados. Tal como na questão anterior, este resultado é importante, pois garante a igualdade de circunstância entre todos os envolvidos. No futuro, poderá ser interessante adicionar uma nova questão onde se possa colocar o local de residência, de modo a verificar se pessoas que não habitam na Covilhã, mas que já tenham estado lá em alguma circunstância, terão facilidade em identificar os locais apresentados. Contudo, para efeitos estatísticos, este resultado é confortável e importante para interpretar os resultados deste inquérito.

Sentiu que o Som provoca uma sensação de imersividade?

25 respostas

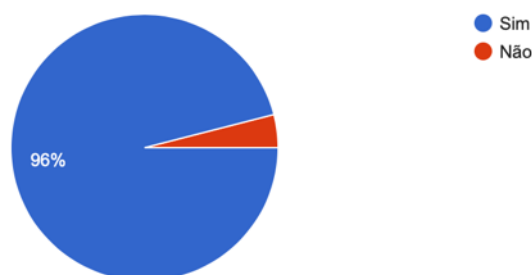


Figura 173 - Gráfico com os resultados do questionário

Apenas 1 pessoa respondeu negativamente à questão apresentada. Uma vez que existe uma margem de erro de 8% devido ao facto de 2 pessoas não terem utilizado auscultadores, condição essencial para garantir a potencial imersão sonora pretendida, vou considerar que, no geral, esta questão legítima e comprova um dos objetivos desta experiência e de todo o projeto de investigação redigido nestas páginas. Tal como foi colocado no projeto o som provoca, efetivamente, a sensação de imersividade esperada.

Considera que o Som é um elemento que potencia a ressignificação da paisagem visual?

25 respostas

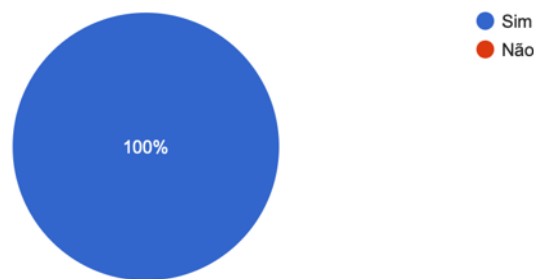


Figura 174 - Gráfico com os resultados do questionário

Esta questão teve resposta positiva por parte dos 25 intervenientes e comprova que a partir desta amostra poderemos considerar que todos consideram que o Som é um elemento que potencia a ressignificação da paisagem visual. Como é óbvio, esta questão é extremamente importante para mim, pois legitima os últimos três anos de trabalho que dediquei a este projeto de investigação e não poderia ficar mais satisfeito em comprovar que apesar de algumas dificuldades sentidas na utilização da interface ou na impossibilidade de experienciar a sensação de imersão sonora pretendida, todos os intervenientes da amostra responderam afirmativamente à questão fundamental desta experiência.

No final, no campo destinado a um breve comentário, foram recolhidas 11 respostas que transcrevo de seguida:

“Achei a instalação virtual criativa e bastante estimulante. As imagens do passado e do futuro ligadas pelo som do presente, fazem-nos sentir que estamos realmente "entre tempos". O som, para além de criar uma ligação, serve de contraste às imagens. Traz-nos a nostalgia do passado e a esperança no futuro, mas mantém a certeza do estarmos aqui e agora. A arte é suposta fazer-nos sentir algo e com esta instalação, isso foi conseguido. O som importa! Os meus parabéns ao Tiago Fernandes! Desejos de muito sucesso!”

“Continuo a gostar muito destas experiências, Tiago. Como vi a instalação anterior, não pude deixar de fazer comparações. Na instalação anterior a imersão e a ressignificação da paisagem visual era diferente. O conjunto espacial / sonoro na primeira resultava instantaneamente credível, quanto a mim, aqueles sons passavam logo a pertencer àquele espaço. Nesta, parece-me que os elementos que são claramente anacrónicos em relação à imagem de 1921 (a velocidade maior dos veículos, o som elétrico do comboio, ou a música atual) perturbam essa imediaticidade na crença, porém provocam a imaginação desse confronto (conflito) de tempos, o que é interessante. O facto de as imagens 2021 serem menos concretas, apesar de futuristas, volta a tornar a imagem/som mais simbióticos.”

“Uma breve explicação inicial daquilo que se visa (objetivos) com os experimentos talvez ajudasse quem vê a ver melhor (não sei se falsearia do que se pretende).”

“Ótimo exercício. Som diegético e não diegético misturam-se em perfeita harmonia. Sugiro a possibilidade de voltar a entrar nas portas anteriores. Não ser um trajeto com um só caminho. Quanto à ligação da imagem e do som, é uma experiência maravilhosa, fazendo-me sentir nos locais.”

“Gostei muito da ideia de estar de frente para o passado e de costas para o futuro ou de costas para passado e olhar o futuro de frente. Parabéns!”

“Quando vemos só dois carros ouvimos demasiado barulho de carros. Mas gostei das salas todas! Acho que falta a possibilidade de ir para a sala anterior, não vi o ícone :(Parabéns!”

“Parabéns pelo dispositivo, que se revelou intuitivo e esclarecedor da interdependência sensorial entre a visão e a audição, mas também pela memória que transportamos daqueles lugares. Sugeriria acrescentar a possibilidade de voltar atrás, menos linear, passando aleatoriamente de sala em sala. Também a área de "projeção" poderia ocupar a totalidade da parede, à maneira de uma 4ª parede, através da qual poderíamos transitar entre espaços, pensando que efeito de colagem e sincretismo sonoro seria daí resultante.”

“Eu só não compreendi a finalidade da imagem estática com a data de 2021 na parede oposta às imagens antigas. É para enfatizar ao facto de haver uma distância de 100 anos entre a imagem e o som dos lugares filmados? Foi a única questão que me foi levantada. De resto... Que nostálgico. Gostei muito.”

“Achei muito interessante.”

“Uma experiência muito bem criada! Parabéns pela criatividade e pelo excelente trabalho. Expandir, em força e em todas as direções o alcance do projeto. Mais locais, mais arquivos, mais revisitações e explorações.”

“No princípio não tinha som. Foi essa a dificuldade assinalada. Só depois verifiquei que o navegador (Firefox) bloqueou-o. Não sei de há alguma configuração que possa ser feita para evitar esta situação. O som está interessante e tem boa qualidade. Será que a imagem podia ser mais imersiva, como ocupar a parede por completo (ou até várias)? Podia-se, eventualmente, explorar outras parametrizações sonoras associadas ao movimento (filtros, distorções, ecos, podendo ser aplicados parcialmente e diferenciando-os de sala para sala). Continuação de bom trabalho!”

No geral, creio que a experiência decorreu como era esperado e fiquei muito satisfeito com as críticas construtivas colocadas nos comentários transcritos. Penso que respondi à maioria das questões colocadas pelos visitantes ao longo deste relatório, no entanto, creio ser justo referir que considero muito útil esta partilha de opiniões e sugestões e que estou, inclusive, a pensar fazer algumas atualizações do projeto para o futuro baseado nos seguintes itens:

- Ampliação da amostra – mais excertos e mais paisagens sonoras. Recurso a outros filmes e outros locais.
- Possibilitar a experiência a um grupo alargado de intervenientes com recurso a óculos de realidade virtual.
- Otimizar a experiência para dispositivos móveis.
- Colocar uma descrição pormenorizada do que é pretendido, no final, uma vez que já não será tão relevante os resultados práticos da experiência.
- Fazer uma apresentação num local real, com características técnicas semelhantes às apresentadas nesta instalação virtual e registar diferenças sentidas pelos intervenientes. O ideal seria permitir que todos os que participaram nesta apresentação pudessem estar presentes.

De um modo geral, os objetivos propostos para a instalação foram atingidos e estou muito satisfeito com o resultado final. A participação e os comentários permitiram-me pensar em soluções para uma versão “aberta” desta experiência, pensada para fora do contexto académico, nomeadamente em espaços expositivos ou museológicos, mas também associações culturais, galerias de arte, ou espaços comerciais.

Conclusões

Chegado ao final deste processo de investigação desenvolvido ao longo destes três anos, mas que na verdade já ocupava os meus pensamentos e as minhas práticas de docência ainda antes de iniciar este ciclo de estudos, creio que poderei evidenciar alguns resultados a questões nucleares da minha investigação. Se no início tinha alguma insegurança em afirmar com substância e com dados concretos que o Som provoca, efetivamente, uma sensação de imersividade potencializada pela relação que estabelecemos com os estímulos sonoros recebidos, fui constatando e demonstrando que isso acontece e que é amplamente reconhecido pelos resultados intercalares e finais dos dois projetos artísticos desenvolvidos.

Durante o período que durou este processo de investigação científica e de criação artística, percebi que trabalhei, de forma sistemática e recorrente, com três ideias que estiveram sempre presentes: a Escuta como experiência sensorial; a Escuta como uma construção subjetiva; a Paisagem/Território Sonoros como processos de ressignificação.

Escuta como experiência sensorial

A Escuta é, efetivamente, uma percepção sensorial. Mais que isso, constitui-se como uma experiência multissensorial na medida em que envolve todos os sentidos. Este fenómeno ocorre pela impossibilidade de desligamento sensorial: mesmo que possa ouvir sons enquanto fecho os olhos e me mantenho afastado de qualquer superfície, não poderei evitar o calor do sol ou a brisa do vento.

De acordo com Laura Marks (2000: 119), a visão é o sentido humano mais estimulado, mas é “valorizada como mais distante do corpo e mais próximo do intelecto”, enquanto o cheiro e o sabor são considerados sentidos mais corporais e menos intelectuais. Para a autora, a experiência de visionamento de filmes é uma prática multissensorial que se materializa através de ligações intersensoriais: “sons podem evocar texturas; os pontos turísticos podem provocar cheiros (o aumento do vapor ou do fumo evoca cheiros de fogo, incenso ou culinária)” (Ibidem: 212-213).

Reconhecendo a urgência de uma “re-hierarquização” dos sentidos proposta por Laura Marks, os dois projetos artísticos desenvolvidos nesta investigação demonstram precisamente que o ato de Escuta é multissensorial e pode ser potenciado ao convocar os outros sentidos, desde a visão, o olfato ou o tato. Sempre que a prática da Escuta recorre a outros sentidos, o fruidor é estimulado criativa e intelectualmente, desafiando-o a reconfigurar a experiência artística de forma mais complexa e plena.

“(…) assim como a visão pode ser óptica ou háptica, também a escuta pode perceber o ambiente de uma maneira mais ou menos instrumental. Ouvimos coisas específicas, mas ouvimos o som ambiente como um todo indiferenciado. Pode-se chamar de ‘audição tátil’, que geralmente é um breve momento em que todos os sons se apresentam indiferenciados antes de escolhermos quais sons são mais importantes para atender. Em alguns ambientes, a experiência da audição tátil pode ser mantida por mais tempo, antes que sons específicos concentrem a nossa atenção: ambientes silenciosos, como passear na floresta e deitar na cama de manhã, ou ambientes extremamente altos, como uma pista de dança numa discoteca ou um estaleiro de obras.”⁵¹ (MARKS, 2000: 183)

Neste contexto, percebi que a subjetividade é geralmente potenciada por ambiências imersivas e que o Som tem características particulares nesse contexto:

“Através do som, da visão, do toque, do olfato e do paladar, a integração multissensorial de uma cena pode criar uma experiência imersiva. O som imersivo pode dar ao ouvinte uma experiência de estar lá através do som. Comparado à visão, o som fornece uma experiência totalmente imersiva e pode ser percebido de todas as direções simultaneamente. De facto, o som tem a capacidade de inscrever um ouvinte num local fixo, enquanto outras informações sensoriais mudam simultaneamente.”⁵² (ROGINSKA & GELUSO, 2018: 1)

A utilização de auscultadores em ambas as obras artísticas concretizadas e em outras que poderei desenvolver no futuro é fundamental para garantir que a informação chega ao ouvinte com o menor nível de interferências possível e, simultaneamente, um mecanismo de imersão poderoso que poderá reforçar a consciência de que estamos

⁵¹ Tradução do texto original: “(…) but as vision can be optical or haptic, so too hearing can perceive the environment in a more or less instrumental way. We listen for specific things, while we hear ambient sound as an undifferentiated whole. One might call ‘haptic hearing’ that usually brief moment when all sounds present themselves to us undifferentiated, before we make the choice of which sounds are most important to attend to. In some environments the experience of haptic hearing can be sustained for longer, before specific sounds focus our attention: quiet environments like walking in the woods and lying in bed in the morning, or overwhelmingly loud ones like a nightclub dance floor or a construction site.”

⁵² Tradução do texto original: “Through sound, vision, touch, smell, and taste, multi-sensory integration into a scene can create an immersive experience. Immersive sound can give the listener an experience of being there through sound. Compared to vision, sound provides a fully immersive experience and can be perceived from all directions simultaneously. In fact, sound has the ability to ground a listener in a fixed location while other sensory information changes simultaneously. (...)”

efetivamente a ser estimulados por ondas sonoras (um dispositivo acusmático poderia diminuir essa percepção). Neste jogo de relações, fundamentais para a fruição plena há, então, uma nova constatação que valerá a pena reforçar: os auscultadores contribuem, igualmente, para a Escuta como uma construção subjetiva. Contudo, não poderemos ignorar o facto de toda esta experiência sensorial ser potenciada por todos os sentidos, e neste aspecto será fundamental assinalar a importância que o dispositivo interativo tem, enquanto elo de relação táctil com a obra artística.

No caso concreto do projeto *Retro Instalação*, ao ser dado ao fruidor a possibilidade de “agarrar” sons e colocá-los na paisagem, estamos também a redirecionar os sentidos e a estimular uma nova forma de escuta que poderá ser comparada com um exercício de sonoplastia mediado por um dispositivo interativo que permite reconfigurar e reorganizar no imediato toda a Paisagem Sonora. É precisamente essa construção, fora da ordem convencional, que é sugerida na obra *Retro Instalação* e que é oferecida sob a premissa da interatividade. Tanto no caso do projeto *Retro Instalação* como no caso do projeto *Entre Tempos*, que sendo uma instalação interativa online também potenciou a questão da interatividade, é pretendido que haja uma dinâmica de estímulos e ordens digitais que contribua para relações multissensoriais entre o fruidor a obra.

Escuta como uma construção subjetiva

Inventado e comercializado pela *Sony*, lançado no verão de 1980, no Japão, o *walkman* introduziu uma verdadeira revolução na forma de ouvir música, com um impacto imediato nas sociedades ocidentais. No ano seguinte a revista semanal francesa *Nouvel Observateur* fez um questionário, direccionado a jovens entre os 18 e os 22 anos, a propósito deste novo aparelho tecnológico (HOSOKAWA, 2012: 104). Algumas das perguntas podem parecer, no contexto atual, muito estranhas, mas refletem o sentimento de desconfiança da época: os utilizadores de *walkman* são considerados humanos ou não? Os utilizadores de *walkman* perdem contato com a realidade? As relações entre olhos e ouvidos estão a transformar-se radicalmente?

O jornalista do *Nouvel Observateur* terá compreendido rapidamente algo que seria impercetível para a generalidade da população: o *walkman* era apenas um sintoma de

uma era em que os indivíduos, sobretudo os jovens, começavam a valorizar a sua autonomia e a singularidade na construção dos seus discursos:

“O walkman representa um eu parasitário e/ou simbiótico que agora se tornou autónomo e móvel. Consequentemente, devemos analisá-lo não como um fenómeno em si ou como um dos exemplos que representam os últimos desenvolvimentos na vida musical, mas como um efeito (não no sentido causal) ou evento de efeito na transformação pragmática e semântica do meio urbano. Pensar nisso é refletir sobre o próprio urbano: o walkman como estratégia urbana, como dispositivo sonoro/musical urbano.”⁵³ (Ibidem: 104-105)

O *walkman* é um excelente exemplo de como a tecnologia pode potenciar uma experiência sensorial. A experiência potenciada pelo *walkman* não é a prática isolada da escuta, já que isso pode acontecer no carro ou em casa, mas a imersão que essa tecnologia portátil disponibiliza ao ouvinte permite que ele seja sensível a um processo de alteridade de escuta em contexto de contato direto com a realidade. Por outras palavras, o *walkman* permite que dezenas de pessoas que partilham fisicamente o mesmo espaço, quer seja um transporte público, uma sala de espera, ou a pista de dança de uma discoteca possam viver sensações completamente distintas, sensações que são mediadas por um pequeno aparelho tecnológico e um par de auscultadores.

O *walkman* concretiza uma prática que se caracteriza como única, móvel e singular. De acordo com Gilles Deleuze, essa singularidade é radicalmente diferente de pessoa para pessoa:

Uma consciência não é nada sem uma síntese da unificação, mas não há síntese da unificação da consciência sem uma forma pessoal ou um ponto de vista do sujeito. O que não é individual nem pessoal, pelo contrário, são as emissões de singularidades, como as que são feitas numa superfície inconsciente, e que desfrutam de um princípio móvel imanente de auto-unificação por distribuição nómada, que é radicalmente diferente das distribuições fixas e sedentárias como condições para as sínteses da consciência.”⁵⁴ (DELEUZE, 1969: 124-125).

⁵³ Tradução do texto original: “The walkman represents parasitic and/or symbiotic self which has now become autonomous and mobile. Consequently we should analyse it not as a phenomenon in itself or as one of the examples which represent the latest developments in musical life, but as an effect (not in a causal sense) or effect-event in the pragmatic and semantic transformation of the urban. To think about it is to reflect on the urban itself: walkman as urban strategy, as urban sonic/musical device.”

⁵⁴ Tradução do texto original: “Une conscience n’est rien sans synthèse d’unification, mais il n’y a pas de synthèse d’unification de conscience sans forme du Je ni point de vue du Moi. Ce qui n’est ni individuel ni personnel, au contraire, ce sont les émissions de singularités en tant qu’elles se font sur une surface inconsciente et qu’elles jouissent d’un principe mobile immanent d’auto-unification par *distribution nomade*, qui se distingue radicalement des distributions fixes et sédentaires comme conditions des synthèses de conscience.”

Tal como é referido por Deleuze, a “unificação da consciência” está estritamente dependente da forma pessoal e do ponto de vista do sujeito. Um som que pode ser agradável para determinado sujeito, poderá ser arrepiante para outro. Contudo, é fundamental entender que, esta distinção, não será baseada apenas na herança acústica dos intervenientes e nos estímulos provocados pelo som, mas também, igualmente, pelas imagens distintas que estão perante os olhos dos dois intervenientes.

Não sendo o ato de ouvir exclusivo dos nossos ouvidos e sendo uma soma dos sentidos, é fundamental ter em conta que na experiência de compartilhamento do mesmo espaço por várias pessoas que ouvem sons distintos (com recurso a auscultadores) poderemos evidenciar a acumulação de várias paisagens sonoras dentro do mesmo espaço geográfico e, adicionalmente, uma perceção subjetiva por cada um dos ouvintes que partilha essa experiência de Escuta individual.

Apesar de todas as possibilidades apresentadas no sentido de manipular e questionar a utilização de determinado Som em determinada Paisagem/Território Sonoro, tal como aconteceu na primeira instalação *Retro Instalação*, o ser humano, quando confrontado com as possibilidades e potencialidades sonoras colocadas, literalmente, na palma da mão, abandona a experiência com uma nova perspetiva em relação aos sons que nos rodeiam.

Na linguagem gestual, quando compreendida pelo recetor, este poderá ouvir “gestos”. Pelo contrário, no meu caso particular, que não possuo códigos que me permitam descodificar essa “escuta”, não conseguirei ouvir o “som dessa linguagem”. É precisamente esta relação de capacitação que é dada pela *interface* interativa disponibilizada na *Retro Instalação*: quando permitimos que o fruidor selecione os sons de determinada Paisagem Sonora, não estamos a fazer algo inédito, mas estamos, antes de mais, a possibilitar a perceção de que a Escuta é um processo subjetivo baseado na individualidade, pessoal e intransmissível.

Exemplar deste processo de construção subjetiva da Paisagem a partir do Som é a sequência final do filme *Aquele querido mês de Agosto* (2008), nomeadamente o diálogo/discussão entre o diretor de som Vasco Pimentel e vários elementos da equipa técnica do filme. Nessa discussão, Pimentel valoriza a ideia de escuta subjetiva, contra

todas as “evidências” ou contra o “senso comum”, defendendo uma seleção pessoal e criteriosa dos sons que cada pessoa pode ouvir. Esta seleção de elementos sonoros, bem patente no ofício cinematográfico, nada mais é do que uma transcrição do modo como ouvimos o mundo e as Paisagens Sonoras que nos rodeiam. Numa entrevista inédita a Vasco Pimentel (2012), o próprio diretor de som acrescentaria:

“Aconteceu assim no [*Aquele querido mês de*] *Agosto*: não fazia parte do conceito inicial (como saberás), foi uma ‘camada’ de sentido que se foi, a pouco e pouco, entretecendo com as outras camadas que já lá estavam – o “real”, a “ficção” ... Aquele meu delírio (improvisado), no final, entendi-o eu (e o Miguel [Gomes], encantado) como uma espécie de reflexão sobre os limites entre essas outras duas camadas, com o pretexto de contradições entre o “som” e a “imagem”. (...) O que significa que a linguagem do Cinema ainda não está (claro que não está!) fixada de uma vez por todas. A consciência disso, a vontade universal de aprofundar, de baralhar e voltar a dar, isso é que eu acho importantíssimo...!

Esta “camada de sentido” e distinção entre o “real” e a “ficção” é fundamental para que possamos tomar consciência da nossa individualidade e do papel predominante dos nossos sentidos na interpretação do mundo, particularmente, da Escuta como mecanismo de apreensão sensorial e do facto de que a nossa sensibilidade permite seleccionar aquilo que queremos ouvir, além do físico e do real.

Paisagem/Territórios Sonoros como processos de ressignificação

Por diversos processos, o Som potencia, efetivamente, a construção e a perceção da Paisagem e do Território físico, envolvente ou imaginado. Partindo do consenso de que existem características de âmbito histórico, social, político, geográfico ou demográfico, entre outras, que são essenciais na caracterização de uma Paisagem, apercebemo-nos que há um processo de construção da Paisagem e do Território que é valorizado de acordo com uma perspectiva pessoal. Por exemplo, a relação dos indivíduos com um espaço religioso difere em função de um eventual vínculo religioso com a religião que enquadra esse espaço. Processo semelhante sucede com um recinto desportivo ou com um espaço histórico, onde o processo de significação do espaço dependerá sempre de algumas relações afetivas ou emotivas com esses espaços e com os acontecimentos que lá ocorrem.

Para que se possa interpretar as sonoridades (hino, apito do árbitro, cânticos de claques organizadas, publicidade) existentes num jogo de futebol, por exemplo, o fruidor terá de conhecer antecipadamente os códigos e comportamentos associados a essas práticas. É

fundamental que se dominem as “estruturas de significados”, que Stuart Hall (1980: 131) tão bem esquematizou no seu estudo sobre os processos de codificação e decodificação, sempre mediados pelas “estruturas de conhecimento”, “relações de produção” e “infraestrutura técnica”.

Nesse contexto, acho fundamental ter em conta o facto de todos os sons da *Retro Instalação* terem sido registados por cidadãos à volta do mundo com perspectivas distintas. Adicionalmente, o facto de terem gravado os sons com a finalidade de serem disponibilizados numa biblioteca de sons *online* não permite que tenham conhecimento do fim último para que esses sons serão utilizados. Verifica-se então uma “apropriação” e um conseqüente deslocamento dos sons do seu “habitat natural” para *softwares* de edição de som espalhados pelo mundo todo, que permitem e potenciam uma ressignificação evidente do som. Desde logo porque, pelo facto de se tratarem de Paisagens Sonoras características de um território (como o exemplo das cataratas do Niagara), possuem uma carga simbólica envolta nas especificidades locais e em características demográficas particulares.

Para exemplificar, quando seleccionei os locais que desejaria utilizar no projeto *Entre Tempos*, tive em conta vários aspetos relacionados com aquilo que acabei de mencionar: a estação ferroviária pela sua função social ao longo dos tempos, como sinónimo de uma certa ideia de progresso e de evolução industrial; o Arco da Universidade da Beira Interior pela centralidade urbana e pela importância que a instituição representa para a região; a fonte das Três Bicas pela sua dimensão natural e pela importância vital da água para os habitantes; e a Capela de Santa Cruz, um local de culto religioso ligado à Igreja Católica, com uma importância histórica para os ritos religiosos da cidade.

Todos estes espaços existem, pelo menos, desde o séc. XIX, com diversos registos de diferentes momentos históricos. No entanto, esses registos são essencialmente visuais (do cinema à pintura, sobretudo), impossibilitando que se possa conhecer as suas ambiências sonoras ou olfativas. Assim, o conhecimento que a história preservou desses espaços é claramente deficitário, servindo a arte como uma forma de imaginar ou tentar representar essas dimensões perdidas.

Laura Marks destaca o potencial sensório da “memória afetiva” de cada fruidor, não só no modo como codificamos o que ouvimos, mas também os sons que “preservamos”. Será o ato de escutar precedido por uma “anestesia da escuta” exclusiva da experiência de visionamento de um filme? De acordo com os resultados obtidos nesta investigação, o ato de escutar é frequentemente reduzido ao ato de ter percepção do som. O ato da Escuta é algo recorrente no quotidiano, mas raramente paramos para pensar no que efetivamente ouvimos. No ato de apreciação de uma obra de arte, estando claro que haverá uma envolvimento de todos os sentidos como veículos de sensibilidade, quando colocamos realmente todos os sentidos ao serviço da experiência acústica, o ato de Escuta é potenciado e ressignificado.

“A mimese altera a relação hierárquica entre sujeito e objeto, dissolvendo de facto a dicotomia entre os dois, de tal forma que os sujeitos, enquanto sujeitos, assumem as qualidades físicas e materiais dos objetos, enquanto os objetos assumem as qualidades perceptivas e conhecedoras dos sujeitos.”⁵⁵ (MARKS, 2000: 141)

A fruição de um concerto é perfeita para a constatação de uma experiência sensorial plena: a utilização da música como estímulo para a memória afetiva individual ou coletiva. Contudo, como seria essa experiência se, ao invés de um sistema de som potente que servirá para propagar as ondas sonoras por todo o auditório, fossem utilizados auscultadores para uso individual, como tem vindo a acontecer nas festas temáticas *Silent Party*⁵⁶? Na mesma proporção em que é diminuído em amplitude, o Som é aumentado em potencialidades sensoriais e em subjetividade. Os fruidores assistem em conjunto ao mesmo concerto, mas o ato de Escuta é individual, logo mais subjetivo e sujeito a processos autónomos de ressignificação.

Outro exemplo interessante quanto a este processo de ressignificação de sonoridades é o filme *Music for one apartment and six drummers* (2001), em que um grupo de seis percussionistas invade um apartamento de um qualquer subúrbio sueco para criar sonoridades a partir dos objetos comuns do quotidiano. Na melhor tradição

⁵⁵ Tradução do texto original: “Mimesis shifts the hierarchical relationship between subject and object, indeed dissolves the dichotomy between the two, such that erst-while subjects take on the physical, material qualities of objects, while objects take on the perceptive and knowledgeable qualities of subjects.”

⁵⁶ Festas temáticas organizadas em espaços de diversão noturna (discotecas, clubes) onde cada pessoa utiliza um par de auscultadores e pode selecionar a música que pretende ouvir entre as opções disponíveis.

duchampiana, com criatividade e conhecimentos musicais prévios, esses percussionistas converteram aqueles objetos do cotidiano em instrumentos musicais e ressignificaram as suas respectivas sonoridades.

Nas duas criações artísticas desenvolvidas no âmbito deste projeto, procurou-se evidenciar e valorizar precisamente essa capacidade ressignificativa que cada fruidor dispõe na sua interação com as imagens e sons do cotidiano, dispondo sobretudo das suas memórias afetivas subjetivas.

No caso concreto do projeto *Retro Instalação*, a partir das percepções comunicadas no final do evento pelos fruidores, pude constatar que houve efetivamente duas atitudes de Escuta distintas: a) uma tentativa de ressignificação consciente, em que o fruidor tinha consciência de que nenhum dos quatro sons disponíveis foi captado no local da paisagem, aceitando o desafio criativo de construir uma camada sonora inédita com texturas e tempos completamente distintos; b) uma falta de percepção de que aqueles sons não teriam sido captados na paisagem apresentada, o que motivou uma procura, incessante, pelos “sons em falta”, de modo a restaurar uma aparente “normalidade”.

Em ambas as situações, havendo uma procura que é comum e que assenta na curiosidade em descobrir que Som será reproduzido por cada um dos botões disponíveis, é importante destacar que o fim último é absolutamente distinto: por um lado há uma tentativa evidente de ressignificação a partir de uma prática de Escuta criativa, que entende os sons como estímulos e como matéria que poderá ser conjugada e absolutamente ressignificada. Pelo outro, há um esquecimento das potencialidades do som e uma tentativa constante por preencher um “espaço sonoro” que, aparentemente, parece vazio e que a nossa vivência normalizou a partir de convenções sociais e culturais.

No caso do projeto *Entre Tempos*, não existindo a possibilidade de manipular os sons, o jogo de ilusões é sugerido noutra campo, incidindo particularmente nas memórias afetivas e subjetivas dos fruidores. De acordo com os resultados do questionário, e com o público alvo definido e constituído maioritariamente por habitantes da cidade da Covilhã, pretendeu-se confrontar os fruidores com locais emblemáticos da cidade e com a relação estabelecida entre os sons, sugerindo que o Som potencia a ressignificação daqueles espaços concretos e materializa a percepção do presente. A partir deste exercício

de relações e revelações, os fruidores “complementaram” a Paisagem Sonora/Território Sonoro que já conheciam com novas informações (do arquivo do passado e da imaginação do futuro) que poderá sensibilizar para uma nova atitude de Escuta, mais atenta e mais criativa.

Creio que, com todas as constatações referidas, poderemos evidenciar a importância da ciência como forma de capacitação cívica e profissional, mas também na transferência de conhecimento para potencializar o sentido crítico e criativo do ser humano nas suas relações sociais e humanas. Chego ao final desta etapa com a certeza de que há resultados fundamentais nesta área de investigação, mas que haverá muito ainda por fazer no caminho da valorização das experiências sonoras no domínio da arte e do cotidiano.

Bibliografia

- BAYLE, F. (1993). *Musique concrète|musique acousmatique, propositions... ..positions*. Bibliothèque de recherches musicales. Paris: Ina-GRM-Buchet/Chastel.
- BIRDSALL, C. (2015). “Resounding City Films: Vertov, Ruttman and Early Experiments with Documentary Sound Aesthetics”. In *Music and Sound in Documentary Film*, eds. H. Rogers (pp. 20-40). Nova Iorque: Routledge.
- BLESSER, B.; & SALTER, L. R. (2007) *Spaces Speak, Are You Listening?, Experiencing Aural Architecture*. Cambridge, MA: MIT University Press.
- BOTTOMORE, S. (2001). “The Story of Percy Peashaker: Debates about Sound Effects in the Early Cinema”. In *The Sounds of Early Cinema*, ed. R. A. Altman (pp. 129-130). Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- CAGE, J. (1973). *Silence*. Middletown: Wesleyan University Press.
- CAMPESATO, L. & IAZZETTA, F. (2006). *Som, Espaço e Tempo na Arte Sonora*. [Apresentação de conferência]. XVI Congresso da ANPPOM, Universidade de Brasília, Brasil.
- CAVALCANTI, A. (1995). “Discussão sobre o filme sonoro”. In *Alberto Cavalcanti*, eds. L. Pellizzari & C. M. Valentinetti (pp. 186-190). São Paulo: Instituto Lina Bo e P. M. Bardi.
- CHION, M. (2011). *A Audiovisão*. Lisboa: Texto & Grafia.
- COBUSSEN, M.; MEELBERG, V. & TRUAX, B. (eds.). (2017). *The Routledge Companion to Sounding Art*. Nova Iorque: Routledge.
- COLMAN, F. J. (2009). “The Western”. In *Sound and Music in Film and Visual Media*, ed. G. Harper. Nova Iorque/Londres: Bloomsbury.
- COSTA, C. A. (2010). “O cinema de reis e Cordeiro e a representação da Cultura popular.” In *Panorama 2010* (pp. 86-89). Lisboa: Apordoc.
- CREEKMUR, C. K. (2009). “The Film Musical”. In *Sound and Music in Film and Visual Media*, ed. G. Harper. Nova Iorque/Londres: Bloomsbury.
- CUNHA, P. (2001). “A Aldeia Mais Portuguesa do Cinema Português: o Cinema Português de Ambiente Rural nos Anos de António Ferro”. Seminário de

- Licenciatura em História: República e Estado Novo. Demoliberalismo e Fascismo em Portugal. Coimbra: Universidade de Coimbra.
- CUNHA, P. (2014). *O Novo Cinema Português. Políticas Públicas e Modos de Produção (1949-1980)*. (Tese de Doutoramento). Coimbra: Universidade de Coimbra.
- CUNHA, P. (2018). "Cinematographic Missions to the Portuguese Territory (1917–1918)" In *New Approaches to Cinematic Space*, ed. Iván Villarme Álvarez & Filipa Rosário (179-190), Londres: Routledge.
- DAKIC, V. (2007). "Sound Design for Film and Television". Dokument Nr. V136938.
- DELEUZE, G. (1969). *Lógica do Sens*. Paris: Les éditions de Minuit.
- DELEUZE, G. (1996). "O Mistério de Ariana". In *O que é um dispositivo?* (pp. 115- 161). Lisboa: Editora Vegas – Passagens.
- DELEUZE, G., & GUATTARI, F. (1997). *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34.
- DIBBETS, K. (1996). "The Introduction of Sound". In *The Oxford History of World Cinema*, ed. Geoffrey Nowell-Smith. Oxford: Oxford University Press.
- DONATO, D. (2016). "As quatro funções da escuta de Pierre Schaeffer e sua importância no projeto teórico do *Traité*". [Apresentação de conferência]. Debates. UNIRIO.
- DUCHAMP, M. (1986). "O ato criador". In *A Nova Arte*, ed. G. Battcock. São Paulo: Perspectiva.
- ECO, U. (1991). [1962]. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- EIMERT, H. "Was ist elektronische Musik?". *Melos XX 1* (1953): 1–5.
- EISENTRAUT, J. (2009). "Hitchcock and Herrmann". In *Sound and Music in Film and Visual Media*, ed. Graeme Harper. Nova Iorque/Londres: Bloomsbury.
- FOUCAULT, M. (2013). "De espaços outros". *Estudos Avançados*, 27(79), 113-122.
- GEADA, E. (1977). *O Imperialismo e o Fascismo no Cinema*. Lisboa: Moraes Editores.
- GOMES, F. (2013). "O Cenário contemporâneo, suas técnicas e relações: da intenção do artista à participação do espectador em instalações interativas". In *Artecnologia: Arte, Tecnologia e Linguagens Midiáticas*, ed. V. A. Pereira & A. C. Castellary. Porto Alegre: Buqui.

- GRIERSON, J. (1971) in HARDY, Forsyth (Org.), *Grierson on documentary*, New York: Praeger Publishers.
- GROTH, K. S. (2020). "Sound Art. The First 100 Years of an Aggressively Expanding Art Form". In *The Bloomsbury Handbook of Sound Art*, ed. K. S. Groth. Nova Iorque/Londres: Bloomsbury Academic.
- HALL, S. (1980). [1973]. "Encoding/Decoding", in *Culture, Media, Language*, eds. Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe & Paul Willis (128-138). Londres: Hutchinson.
- HANSEN, M. (1987) "Benjamin, Cinema and Experience: 'The Blue Flower in the Land of Technology'". *New German Critique*, 40, 179-224.
- HOSOKAWA, S. (2012). "The Walkman Effect". In *The Sound Studies Reader*, ed. Jonathan Sterne. Londres: Routledge.
- HUBER, D. M.; RUNSTEIN, R. E. (2010). *Modern Recording Techniques*. Oxford: Focal Press.
- KAHN, D. (1999). *Noise, Water, Meat. A History of Sound in the Arts*. Massachusetts: The MIT Press.
- KIM-COHEN, S. (2009). *In the Blink of an Ear: Toward a Non-Cochlear Sonic Art*. Nova Iorque: Bloomsbury Publishing.
- LABELLE, B. (2012). "Auditory Relations." In *The Sound Studies Reader*, ed. Jonathan Sterne (468-474). Londres: Routledge.
- LANDY, L. (2011). "Sound-Based Music 4 All." In *The Oxford Handbook of Computer Music*, ed. Roger T. Dean (518–355). Oxford: Oxford University Press.
- LANDY, L. (2012). *Making Music With Sounds*. Londres: Routledge.
- LEFEBVRE, M. (2006). "Between Setting and Landscape in the Cinema". In *Landscape and Film*, ed. Martin Lefebvre (19-59). Nova Iorque: Routledge.
- MARKS, L. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke University Press.

- MCMAHON, O. D. (2015). “Reinventing the Documentary: The Early Essay Film Soundtracks of Chris Marker”. In *Music and Sound In Documentary Film*, ed. A. H. Rogers (pp. 87 – 103). Nova Iorque: Routledge.
- MEYER-EPPLER, W. (1949). *Elektronische Klangerzeugung: Elektronische Musik und synthetische Sprache*. Bonn: Ferdinand Dümmlers.
- MOTTE-HABER, H. (1999). “Klangkunst-Tönende Objekte, Klingende Räume.” *Klangkunst: Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert*, Bd 12. Laaber: Laaber-Verlag.
- OBICI, G. (2008). *Condição da escuta. Mídias e territórios sonoros*. Rio de Janeiro: 7 Letras.
- OLIVEIRA, N. D.; OXLEY, N. & PETRY, M. (1994). *Installation Art*. Londres: Thames and Hudson Ltd.
- PENAFRIA, M. (2004). “O Documentarismo do Cinema”. *Ícone*, vol. 1, n. 7, julho: 61-72. Consultado em 20 de março de 2020, em: http://bocc.ubi.pt/pag/penafria_manuela_documentarismo_cinema.html#SECTION00050000000000000000
- PIMENTEL, V. (2012). Entrevista inédita a Tiago Fernandes, feita no dia 20 de janeiro de 2012, em Lisboa.
- RAYNAULD, I. (1997). “Le son dans les scénarios et les films de Georges Méliès”, in *Georges Méliès et le deuxième siècle du cinéma*. Paris: La Sorbonne Nouvelle/Colloque de Cerisy-La-Salle.
- ROGINSKA, A. & GELUSO, P. (eds.). (2018). *Immersive Sound: The Art and Science of Binaural and Multi-Channel Audio*. Londres/Nova Iorque: Routledge.
- ROSÁRIO, F.; ÁLVAREZ, I. V. (2017) “A paisagem no cinema: imagens para pensar o tempo através do espaço”. *Aniki*, 4(1), 55-63.
- SAMPAIO, S.; MOTA, G.; SÁ, S. B. (2016). “A propósito de duas encomendas: conversa com José Fonseca e Costa”. *Aniki*, 3(1), 121-137.
- SCHAEFFER, P. (1966). *Traité des objets musicaux: essai interdisciplines*. Paris: Seuil.

- SCHAEFFER, P.; SCHAEFFER, J.; BRUNET, S.; PALOMBINI, C. (2010). *Ensaio sobre o rádio e o cinema: estética e técnica das artes-relé, 1941–1942*. Belo Horizonte: Editora UFMG
- SCHAFER, R. M. (1997 [1977]). *A afinação do mundo*. São Paulo: UNESP.
- SCHONING, K. (2011). *Ars Acustica - Ars Intermedia*. Mainz: Schott Verlag.
- SHAVIRO, S. (1993). *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- TAVARES, A. (2014). *O Lugar dos Ricos e dos Pobres no Cinema e na Arquitectura em Portugal*. Cap. 5. Porto, Portugal: Dafne Editora.
- TIMM, L.M. (2014). *Film Music – The Soul Of Cinema*. Nova Jérícia: Prentice-Hall.
- TRUAX, B. (2008). “Soundscape Composition as Global Music: Electroacoustic Music as Soundscape.” *Organised Sound* 13, n. 2: 103–109.
- VAQUINHAS, I. M. (1998). “O Campesinato”. In *História de Portugal*, dir. José Mattoso, coord. Luís Reis Torgal & João Lourenço Roque, vol. 5. Lisboa: Círculo de Leitores.
- VICENTE, S. B. (2013). *(Part)ir: o território sonoro e a voz como diferença e articulação* [Tese de doutoramento]. Universidade de Lisboa.
- VILLAR, M. S.; et al. (2011). *Dicionário do Português Atual Houaiss*. Maia: Círculo de Leitores e Sociedade Houaiss - Edições Culturais
- WISEU, A. (2018). “A memória do outro: o sistema de valores dos transmontanos no estado novo”. *Cultura Espaço e Memória*, nº 6: 179-197.
- WISHART, T. (1996). *On Sonic Art*. Amsterdam: Overseas Publishers Association/Harwood Academic Publishers GmbH.
- WISNIK, J. M. (1999) [1989]. *O Som e o Sentido: uma outra história das músicas*. São Paulo: Companhia das Letras.
- YANGIROV, R. M. (2001). “Talking Movie or Silent Theater? Creative Experiments by Vasily Goncharov”. In *The Sounds of Early Cinema*, ed. Richard Abel & Rick Altman. Bloomington/Indianapolis Indiana University Press.
- ZANINI, W. (2004). “A atualidade de Fluxus”. *ARS (São Paulo)* [online]. 2004, vol. 2, n. 3: 10-21. Acedido em 4 de abril de 2019, em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202004000300002&lng=pt&nrm=iso>

ZWERIN, M. (1970). "A Lethal Measurement". In *John Cage*, ed. R. Kostelanetz (69). Nova Iorque: Praeger.

Webgrafia

Andréparente.net. Consultado em 13 de abril de 2020, em:
https://static1.squarespace.com/static/5446cccce4b0721294212654/t/5ee94fb62bb285082b5186f/1592361144429/Portfolio_Andre+%28Portugues%29

Andréparente.net/Entre. Consultado em 14 de maio de 2020,
em: <http://www.andreparente.net/works#/entre-margens/>

Andréparente.net/Figuras. Consultado em 14 de maio de 2020,
em: <http://www.andreparente.net/works#/figures/>

Antonioreis.blogspot.com. Consultado em 18 de março de 2020, em:
<http://antonioreis.blogspot.com/2004/09/030-trs-os-montes-rodagem.html>

Avante.pt. Consultado em 12 de janeiro de 2019, em:
<http://www.avante.pt/pt/2339/memoria/151539/1933---Criação-do-Secretariado-da-Propaganda-Nacional.htm>

BBCSfx.acropolis.org.uk. Consultado em 20 de maio de 2020, em:
<http://bbcfx.acropolis.org.uk>.

BillFontana/Resounding. Consultado em 20 de dezembro de 2019, em:
<https://resoundings.org/Pages/Biography.html>

CÂMARA, V. (2017). “FESTIVAL DE CANNES 2017 – O Alentejo no coração, uma aldeia ao fundo e o coelho fetichista”. Acedido em 17 de janeiro de 2018, em:
<https://www.publico.pt/2017/05/17/culturaipilon/noticia/o-alentejo-no-coracao-a-aldeia-da-memoria-ao-fundo-o-coelho-mau-1772203>

Cinemateca.pt. Consultado em 10 de janeiro de 2019, em:
http://www.cinemateca.pt/cinematecasite/media/documentos/flopes_2014.pdf

Cinemateca.pt/Covilhã. Consultado em 10 de janeiro de 2019, em:
http://www.cinemateca.pt/cinematecasite/media/documentos/flopes_2014.pdf

Cinept.pt/Água Mole. Consultado em 20 de fevereiro de 2019, em:
<http://www.cinept.ubi.pt/pt/filme/10339/Água+Mole>

- Cinept.pt/Artur. Consultado em 3 de fevereiro de 2020, em:
<http://www.cinept.ubi.pt/pt/pessoa/2143689386/Artur+Costa+de+Macedo>
- Cinept.pt/Portugal. Consultado em 10 de janeiro de 2019, em:
<http://www.cinept.ubi.pt/pt/filme/9911/Portugal+-+Um+Dia+de+Cada+Vez>
- Cinept.pt/Pronto, era assim. Consultado em 2 de fevereiro de 2019, em:
<http://www.cinept.ubi.pt/pt/filme/10170/Pronto%2C+Era+Assim>
- Cinept.pt/Trás-os-Montes. Consultado em 15 de janeiro de 2019, em:
<http://www.cinept.ubi.pt/pt/filme/1403/Trás-os-Montes>
- Creativecommons.org. Consultado em 20 de junho de 2019, em:
<https://creativecommons.org/about/>
- Filmebase.pt. Consultado em 4 de maio de 2020, em: Filmebase.pt.
2020. <http://www.filmebase.pt/Aplic/estereo.html>
- Freesound.org. Consultado em 13 de maio de 2020, em:
<https://freesound.org/help/about/>
- GAMEL, T. (2009). “Summary of Lacan’s “The Mirror Stage as Formative of the Function of the I as Revealed in Psychoanalytic Experience””. Acedido a 13 de julho de 2019, em:
https://www.academia.edu/1539509/Summary_of_Lacan_s_The_Mirror_Stage_as_Formative_of_the_Function_of_the_I_as_Revealed_in_Psychoanalytic_Experience_
- Johncage.org. Consultado em 20 de junho de 2019, em: https://www.johncage.org/4_33.html
- JohnKannenberg (Twitter). Consultado em 12 de março de 2020, em:
<https://twitter.com/johnkannenberg/status/1019992103437336583>
- Maciel. Consultado em 10 de julho de 2019, em: https://static1.squarespace.com/static/5446cccce4b0721294212654/t/5484949ae4bof3f3aa1098dc/1417974938636/ENTRE-MARGENS_texto-katia-maciel.pdf
- Mbartsandculture.org. Consultado em 10 de junho de 2020, em:
<http://www.mbartsandculture.org/bill-fontana-sonic-dreamscapes/>

- PENAFRIA, M. (2001). “O ponto de vista no filme documentário”. Acedido em 18 de janeiro de 2018, no Web site da Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação da UBI: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-manuela-ponto-vista-doc.pdf>
- SILVA, S. (2015). “Sistelo: o pequeno Tibete português está em risco”. Acedido em 18 de janeiro de 2018, em: <https://www.publico.pt/2015/06/04/local/noticia/sistelo-o-pequeno-tibete-portugues-esta-em-risco-1697828>
- SOBRAL. (2008). As Divisões Administrativas de Portugal ao Longo dos Tempos. Acedido em 17 de Junho de 2019, em: <https://audaces.blogs.sapo.pt/2585.html>
- WELLER, F. (2013). “O som no documentário clássico – As tecnologias da intimidade na escola britânica”. DOC-Online, 15, dezembro: 319- 358. Acedido em 10 janeiro de 2018, em: http://www.doc.ubi.pt/15/artigos_fernando_weller.pdf

Filmografia

- Algar, J. (Realizador). (1940). *Fantasia* [Filme].
- Alves, C. (Realizador). (2016). *Campo de Víboras* [Filme].
- Canijo, J. (Realizador). (2004). *Noite Escura* [Filme].
- Canijo, J. (Realizador). (2007). *Mal Nascida* [Filme].
- Canijo, J. (Realizador). (2017). *Fátima* [Filme].
- Canijo, J., & Moreira, A. (Realizadores). (2015). *Portugal, um dia de cada vez* [Filme].
- Cooper, M. C. (Realizador). (1933). *King Kong* [Filme].
- Cordeiro, M., & Reis, A. (Realizadores). (1982). *Ana* [Filme].
- Cordeiro, M., & Reis, A. (Realizadores). (1982). *Rosa de Areia* [Filme].
- Costa, J. F. (Realizador). (1966). *... e Era o Mar* [Filme].
- Costa, J. F. (Realizador). (1968). *A Cidade* [Filme].
- Costa, S. d.; Kosa, M. (Realizadores). (2015). *Rio Corgo* [Filme].
- Crosland, A. (Realizador). (1927). *The Jazz Singer* [Filme].
- Delgado, M. (Realizador). (1976). *Máscaras* [Filme].
- Escudeiro, A. (Realizador). (1970). *Covilhã – Cidade da Serra e do Vale* [Filme].
- Gomes, M. (Realizador). (2008). *Aquele querido mês de Agosto* [Filme].
- Gonçalves, L; Ramires, A. (Realizadores). (2017). *Água Mole* [Filme].
- Hitchcock, A. (Realizador). (1960). *Psycho* [Filme].
- Leone, S. (Realizador). (1964). *Per un pugno di dollari* [Filme].
- Leone, S. (Realizador). (1965). *Per qualche dollaro in più* [Filme].
- Leone, S. (Realizador). (1966). *Il buono, il brutto, il cattivo* [Filme].
- Leone, S. (Realizador). (1968). *C'era una volta il West* [Filme].
- Lopes, F. (Realizador). (1961). *As Pedras e o Tempo* [Filme].
- Lopes, F. (Realizador). (1964). *Belarmino* [Filme].

- Lumière, A. & Lumière, L. (Realizadores). (1896). *L'arrivée d'un train à La Ciotat* [Filme].
- Macedo, A. C. (Realizador). (1921). *A Covilhã industrial, pitoresca e seus arredores* [Filme].
- Macedo, A. C. (Realizador). (1921). *Amarante* [Filme].
- Macedo, A. C. (Realizador). (1921). *Barcelos* [Filme].
- Macedo, A. C. (Realizador). (1921). *Braga* [Filme].
- Macedo, A. C. (Realizador). (1921). *O São João em Braga* [Filme].
- Macedo, A. d. (Realizador). (1966). *Domingo à Tarde* [Filme].
- Macedo, A. d. (Realizador). (1973). *Cenas de Caça no Baixo Alentejo* [Filme].
- Nogueira, J., & Rodrigues, P. (Realizadores). (2015). *Pronto, era assim* [Filme].
- Oliveira, M. d. (Realizador). (1993). *Vale Abraão* [Filme].
- Plácido, J. P. (Realizador). (2014). *Volta à Terra* [Filme].
- Reis, A., & Cordeiro, M. (Realizadores). (1976). *Trás-os-Montes* [Filme].
- Rocha, P. (Realizador). (1963). *Os Verdes Anos* [Filme].
- Simonsson, O., & Nilsson, J. S. (Realizadores). (2001). *Music for one apartment and six drummers* [Filme].
- Vertov, D. (Realizador). (1929). *O Homem da Câmara de Filmar* [Filme].
- Wilcox, F. M. (Realizador). (1956). *Forbidden Planet* [Filme].

Anexos

Covilhã industrial, pitoresca e seus arredores (1921, Artur Costa de Macedo)

Découpage

Plan o	Início	Fim	Descrição
1	00:00:00	00:01:18	Aviso Cinemateca
2	00:01:19	00:01:30	Título Primeira Parte
3	00:01:31	00:01:33	Intertítulo: Chegada à Covilhã
4	00:01:34	00:02:01	Comboio atravessa ponte
5	00:02:02	00:02:04	Intertítulo: Estação de caminho de ferro
6	00:02:05	00:02:50	Chegada à Estação de comboios da Covilhã
7	00:02:51	00:02:55	Intertítulo: Entrada da Covilhã - Arco do quartel de infantaria 21
8	00:02:56	00:03:14	Arco da Universidade da Beira Interior
9	00:03:15	00:03:20	Intertítulo: Um trecho da rua Marquês D'ávila e Bolama
10	00:03:21	00:03:37	Junta de bois e pastor na rua Marquês D'ávila e Bolama (próximo da Garagem de S. João)
11	00:03:38	00:03:39	Intertítulo: Mercado da batata
12	00:03:40	00:04:00	População no exterior (local indefinido)
13	00:04:01	00:04:06	Intertítulo: Vendedores de batata
14	00:04:07	00:04:22	Pessoas a vender batatas
15	00:04:23	00:04:28	Intertítulo: Mercado de frutas e hortaliças
16	00:04:29	00:04:47	População no mercado (Largo do Município)
17	00:04:48	00:04:50	Intertítulo: Vendedores de hortaliça
18	00:04:51	00:04:58	Pessoas a vender hortaliças
19	00:04:59	00:05:01	Intertítulo: Largo do Município
20	00:05:02	00:05:15	População no Largo do Município (Pelourinho)
21	00:05:16	00:05:18	Intertítulo: Mercado do Pão
22	00:05:19	00:05:26	População no Largo do Município (Pelourinho)
23	00:05:27	00:05:31	Intertítulo: Vendedores de pão
24	00:05:32	00:05:38	Pessoas a vender pão
25	00:05:39	00:05:45	Intertítulo: Fonte das 3 Bicas, no Pelourinho
26	00:05:46	00:05:55	Fontanário das 3 Bicas e populares (junto ao Hotel Sport)

27	00:05:5 6	00:06:0 5	Intertítulo: Um trecho da Rua Conselheiro António Pedroso dos Santos
28	00:06:0 6	00:06:3 6	Junta de bois e populares na Rua Conselheiro António Pedroso dos Santos (junto ao Café RF)
29	00:06:3 7	00:06:4 2	Intertítulo: Hospital da Misericórdia
30	00:06:4 3	00:06:5 5	Edifício da Santa Casa da Misericórdia da Covilhã
31	00:06:5 6	00:07:0 4	Intertítulo: Velha Capela de Santa Cruz e começo da estrada para o Sanatório
32	00:07:0 5	00:07:1 8	Capela de Santa Cruz (Calvário) e automóvel a passar
33	00:07:1 9	00:07:2 2	Intertítulo: Panorama sobre o Vale do Zêzere
34	00:07:2 3	00:07:2 9	Paisagem do Vale do Zêzere
35	00:07:3 0	00:07:3 6	Intertítulo: Um trecho da ribeira da Degoldra e fábricas
36	00:07:3 7	00:08:0 8	Vista panorâmica da cidade (acima da Rua Marquês de Pombal)
37	00:08:0 9	00:08:1 3	Intertítulo: Outro trecho da Ribeira da Degoldra
38	00:08:1 4	00:08:2 5	Vista panorâmica da ribeira da Goldra e fábricas nas margens
39	00:08:2 6	00:08:3 2	Intertítulo: Ribeira da Carpinteira. Fábrica do Sineiro.
40	00:08:3 3	00:08:5 5	Fábrica do Sineiro
41	00:08:5 6	00:09:0 1	Intertítulo: Ribeira da Carpinteira. Fábricas Alçada & Mousaco e Campos Melo & Filhos.
42	00:09:0 2	00:09:4 1	Vista panorâmica da cidade (Residência de Santo António)
43	00:09:4 2	00:09:4 7	Intertítulo: Fábrica Campos Melo & Filhos. Rodas Hidráulicas.
44	00:09:4 8	00:10:0 1	Roda hidráulica da Fábrica
45	00:10:0 2	00:10:0 8	Intertítulo: Zona da Várzea. Pastoreio.
46	00:10:0 9	00:10:3 8	Pastor com o rebanho e vista panorâmica da cidade
47	00:10:3 9	00:10:4 9	Pastor com o rebanho e com o cão
48	00:10:5 0	00:11:3 5	Rebanho a pastar com a cidade ao fundo
49	00:11:3 6	00:11:4 2	Intertítulo: Processo de transformação da lã.
50	00:11:4 3	00:11:4 9	Intertítulo: Escolha da lã.
51	00:11:5 0	00:12:0 7	Operárias a trabalhar com a lã
52	00:12:0 8	00:12:1 3	Intertítulo: Lavagem da Rama.
53	00:12:1 4	00:12:4 4	Operários a trabalhar
54	00:12:4 5	00:12:5 0	Intertítulo: Pormenor da lavagem da rama. Despedir.
55	00:12:5 1	00:13:0 5	Operários a trabalhar na ribeira
56	00:13:0 6	00:13:1 1	Intertítulo: Lavagem das Lãs em Rama.
57	00:13:1 2	00:13:2 2	Operários a trabalhar

58	00:13:2 3	00:13:2 8	Intertítulo: Ensacar.
59	00:13:2 9	00:13:4 1	Operários a trabalhar
60	00:13:4 2	00:13:4 7	Intertítulo: Secagem. Estendedouro de lãs em rama.
61	00:13:4 8	00:14:1 1	Operários a trabalhar no exterior
62	00:14:1 2	00:14:1 6	Intertítulo: Preparação para a fição. Secção de Penteado.
63	00:14:1 7	00:15:2 0	Operários a trabalhar nas máquinas da fábrica
64	00:15:2 1	00:15:2 6	Intertítulo: Bobinadeira.
65	00:15:2 7	00:15:4 5	Operários a trabalhar nas máquinas da fábrica
66	00:15:4 6	00:15:5 1	Intertítulo: Preparação para a fição.
67	00:15:5 2	00:00:0 0	Operários a trabalhar nas máquinas da fábrica
68	00:16:0 8	00:16:1 4	Intertítulo: Cardação. Pormenor do aparato de quatro botas.
69	00:16:1 5	00:16:3 2	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
70	00:16:3 3	00:16:3 8	Intertítulo: Fiação de carruagem. Cardado.
71	00:16:3 9	00:16:5 6	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
72	00:16:5 7	00:17:0 2	Intertítulo: Fiação de carruagem. Alimentação.
73	00:17:0 3	00:17:2 9	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
74	00:17:3 0	00:17:3 5	Intertítulo: Armazém dos fios.
75	00:17:3 6	00:17:5 2	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
76	00:17:5 3	00:17:5 8	Intertítulo: Urdissagem. Urdideira e casal.
77	00:17:5 9	00:18:0 3	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
78	00:18:0 4	00:18:0 9	Intertítulo: O fazer da cruz no casal.
79	00:18:1 0	00:18:2 1	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
80	00:18:2 2	00:18:2 7	Intertítulo: Tecelagem. Tear manual.
81	00:18:2 8	00:18:4 5	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
82	00:18:4 6	00:18:5 1	Intertítulo: Tear mecânico.
83	00:18:5 2	00:19:1 0	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
84	00:19:1 1	00:19:1 6	Intertítulo: Mudança da lançadeira.
85	00:19:1 7	00:19:3 9	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
86	00:19:4 0	00:19:4 5	Intertítulo: Máquina de picar cartões para teares de Jacquard.
87	00:19:4 6	00:20:3 1	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
88	00:20:3 2	00:20:3 8	Intertítulo: Acabamentos. Esbicadeiras.

89	00:20:3 9	00:20:5 7	Operários a trabalhar nas máquinas da fábrica
90	00:20:5 8	00:21:0 4	Intertítulo: Esbica.
91	00:21:0 5	00:21:2 0	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
92	00:21:2 2	00:21:2 7	Intertítulo: Cerzideiras.
93	00:21:2 8	00:21:3 8	Operários a trabalhar nas máquinas da fábrica
94	00:21:3 9	00:21:5 1	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
95	00:21:5 2	00:21:5 7	Intertítulo: Cerzir.
96	00:21:5 8	00:22:2 0	Pormenor de mulher a bordar
97	00:22:2 1	00:22:3 4	Mulher a bordar
98	00:22:3 5	00:22:4 1	Intertítulo: Tinturaria.
99	00:22:4 2	00:22:5 8	Operários a trabalhar nas máquinas da fábrica
100	00:22:5 9	00:23:0 4	Intertítulo: Batano.
101	00:23:0 5	00:24:4 0	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
102	00:24:4 1	00:24:4 7	Intertítulo: Râmolos de sol.
103	00:24:4 8	00:25:1 3	Operários a trabalhar no exterior
104	00:25:1 4	00:25:2 0	Intertítulo: Percha.
105	00:25:2 1	00:25:4 2	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
106	00:25:4 3	00:25:4 8	Intertítulo: Tesoura.
107	00:25:4 9	00:26:0 1	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
108	00:26:0 2	00:26:0 7	Intertítulo: Escovadeira.
109	00:26:0 8	00:26:2 2	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
110	00:26:2 3	00:26:2 8	Intertítulo: Prensa.
111	00:26:2 9	00:26:4 6	Operários a trabalhar nas máquinas da fábrica
112	00:26:4 7	00:26:5 2	Intertítulo: Pregagem.
113	00:26:5 3	00:27:3 4	Operário a trabalhar nas máquinas da fábrica
114	00:27:3 5	00:27:4 0	Intertítulo: Armazém de tecidos.
115	00:27:4 1	00:27:5 1	Operários a trabalhar nas máquinas da fábrica
116	00:27:5 2	00:27:5 8	Intertítulo: SAÍDA DOS OPERÁRIOS DA FÁBRICA ALÇADA & MOUSACO.
117	00:27:5 9	00:28:3 9	Saída dos operários da fábrica
118	00:28:4 0	00:28:4 5	Intertítulo: Operárias.
119	00:28:4 6	00:29:0 8	Grupo de operárias

120	00:29:0 9	00:29:1 5	Intertítulo: Fim da primeira parte.
121	00:29:1 6	00:29:2 0	Ecrã a negro
122	00:29:2 1	00:29:2 6	Intertítulo: A Covilhã industrial, pitoresca e seus arredores. Segunda parte.
123	00:29:2 7	00:29:2 8	Ecrã a negro
124	00:29:2 9	00:29:3 3	Intertítulo: Arredores da Covilhã.
125	00:29:3 4	00:29:4 6	Pessoas e paisagem rural
126	00:29:4 7	00:29:5 2	Intertítulo: Lavadeira.
127	00:29:5 3	00:30:0 4	Mulher a lavar a roupa
128	00:30:0 5	00:30:1 3	Paisagem rural
129	00:30:1 4	00:30:1 9	Intertítulo: Refúgio. Palacete do Conde da Covilhã.
130	00:30:2 0	00:30:3 5	Mulher a cavalo e palacete
131	00:30:3 6	00:30:4 1	Intertítulo: Unhais da Serra. Termas.
132	00:30:4 2	00:30:5 1	Exterior das termas
133	00:30:5 2	00:30:5 7	Intertítulo: Unhais da Serra. Casa do Conde da Covilhã.
134	00:30:5 8	00:31:0 7	Exterior da casa
135	00:31:0 8	00:31:1 9	Mulher no jardim e exterior da casa
136	00:31:2 0	00:31:2 7	Intertítulo: Unhais da Serra. Uma ribeira.
137	00:31:2 8	00:31:4 3	Ribeira e pessoas
138	00:31:4 4	00:31:4 9	Intertítulo: Unhais da Serra. Fábrica da Roda do Conde da Covilhã.
139	00:31:5 0	00:32:0 4	Paisagem Rural
140	00:32:0 5	00:32:1 7	Paisagem rural, duas crianças e lavadeira
141	00:32:1 8	00:32:2 4	Intertítulo: João Alves da Silva, ao volante, a caminho da Quinta das Palmeiras.
142	00:32:2 5	00:32:4 2	Pessoas a andar de automóvel
143	00:32:4 3	00:32:4 9	Intertítulo: Acesso à Quinta das Palmeiras.
144	00:32:5 0	00:33:0 5	Três homens a caminhar
145	00:33:0 6	00:33:1 1	Intertítulo: Casa e jardim da Quinta das Palmeiras.
146	00:33:1 2	00:33:2 5	Jardim, edifício e pessoas a caminhar
147	00:33:2 6	00:33:3 2	Intertítulo: Vista geral da Covilhã tirada do terraço da Quinta das Palmeiras.
148	00:33:3 3	00:34:1 8	Vista panorâmica da cidade e criança
149	00:34:1 9	00:34:2 4	Intertítulo: João Alves da Silva deixa a Quinta das Palmeiras.
150	00:34:2 5	00:35:0 2	Pessoas a andar de automóvel

151	00:35:0 3	00:35:0 8	Intertítulo: Júri do concurso de tiro aos patos.
152	00:35:0 9	00:35:3 5	Grupo com várias dezenas de pessoas
153	00:35:3 6	00:35:4 1	Intertítulo: Quinta da Várzea. Concurso de tiro aos patos.
154	00:35:4 2	00:35:5 2	Homem a disparar
155	00:35:5 3	00:35:5 9	Intertítulo: Jardim Público da Covilhã.
156	00:36:0 0	00:36:1 4	Várias pessoas no jardim (jardim público)
157	00:36:1 5	00:36:2 7	Várias pessoas no jardim (jardim público)
158	00:36:2 8	00:36:3 3	Intertítulo: Desfile automóvel.
159	00:36:3 4	00:37:2 3	Várias pessoas
160	00:37:2 4	00:37:3 0	Intertítulo: Vistas do desfile automóvel.
161	00:37:3 1	00:39:4 5	Várias pessoas e automóveis a passar pela multidão
162	00:39:4 6	00:41:4 4	Várias pessoas e automóveis a passar pela multidão
163	00:41:4 5	00:41:5 0	Intertítulo: Água Alta, na estrada Covilhã-Tortosendo.
164	00:41:5 1	00:42:2 8	Pessoas a olhar para os automóveis a passar
165	00:42:2 9	00:42:5 9	Pessoas a caminhar
166	00:43:0 0	00:43:0 5	Intertítulo: Final do desfile automóvel.
167	00:43:0 6	00:43:1 2	Automóveis parados e pessoas ao redor
168	00:43:1 3	00:43:2 0	Homem a cavalo e várias pessoas
169	00:43:2 1	00:43:3 1	Vista panorâmica da serra
170	00:43:3 2	00:43:4 2	Intertítulo: FIM.
171	00:43:4 3	00:43:5 3	Créditos finais: ANIM e Cinemateca

169 planos (O filme tem 169 planos (os planos 1 e 171 foram adicionados posteriormente pela Cinemateca)
2 planos extra (adicionados pela Cinemateca)
2 planos a negro
80 intertítulos
87 planos filmados na zona da Covilhã
Planos selecionados - 6; 8; 26; 32

