



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

## POSTCANIS

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

*João Paulo Sousa Silva*

Porto, Setembro de 2019



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

## POSTCANIS

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

- Especialização em -  
Design de Som

*João Paulo Sousa Silva*

Professor Orientador: Professor Doutor José Vasco Carvalho

Professor Coorientador: Professor Doutor Vítor Joaquim

Porto, Setembro de 2019



## Dedicatória

Muito se passou nestes últimos anos, em certas ocasiões houve alguma arrogância e desprezo, da minha parte, talvez tanto um pouco excessivos, por determinadas tarefas e questões. Resumindo houve momentos bons e menos bons, a todos os níveis, mas existiu sempre uma razão maior, que tudo, para querer dar sempre o meu máximo, a minha família. Apesar de estarem longe foram o principal instigador e pilar que levou este projeto a bom porto, por esse motivo a maior dedicatória deste trabalho vai para todos eles. Desde os meus pais, que admito, por vezes preocuparam-se mais que eu próprio, aos meus avós, que em qualquer que fosse a circunstância demonstraram sempre, mas sempre um orgulho enorme no neto, até mesmo naquelas ocasiões em que a minha conduta não foi das melhor e onde não merecia todo aquele orgulho, imenso, por parte deles.

Mesmo não entendendo ou tendo alguma relutância com o rumo que escolhi seguir estiveram sempre lá, não só agora, mas em todo este meu percurso académico. Nem sempre fui o mais correto ou o melhor, mas sem esta orientação nada disto teria sido possível.

Além da minha família deixo uma enorme dedicatória a Francisco Amaral, homem da rádio e da música, sábio, professor, amigo e mentor. Não foi meu professor nesta faculdade, mas fez-se seguir nesta direção, sem medos, para uma área que, admito, pouco sabia. Se hoje sei o que sei também se deve a ele e à motivação que me deixou.

Nunca me esquecerei das palavras que um dia disse a um jovem despreocupado e falador, em que dizia tudo o que lhe vinha à cabeça, por vezes sem pensar e sem qualquer filtro, *“O poder da linguagem não é o suficiente para que eu possa explicar tudo. Por isso, calo-me”*. Se estas palavras foram suas ou não acho que nunca saberei, mas também nunca saberá o quanto elas e o professor me marcaram. Muito obrigado e um até sempre professor.

Por último, mas não menos importantes, a todos os meus amigos, colegas e professores, sem exceção, que me acompanharam ao longo desta caminhada e que, cada um da sua forma, me ajudaram a crescer em diversos níveis.

## Agradecimentos

Antes de mais quero agradecer ao Professor Vítor Joaquim, que foi quem apoiou e coordenou este projeto inicialmente, enquanto coordenador mostrou sempre disponibilidade para qualquer situação.

De seguida quero agradecer ao Professor Vasco Carvalho que aceitou ser o coordenador do meu projeto, pela sua paciência, disponibilidade constante, pelos comentários objetivos e por se preocupar com o meu trabalho mesmo antes de se tornar coordenador deste, por tudo isso só lhe tenho a agradecer.

Aos restantes professores, da especialização na área de som, que me acompanharam durante este percurso pela UCP, como os professores André Perrota, Pedro Pestana e Pedro Marques, um muito obrigado pela transmissão de conhecimento que permitiu com eu entrasse com determinação e outra mentalidade para esta fase.

Ao professor André Baltazar pelo apoio e dedicação que teve para comigo.

À Rita Gradim pela disponibilidade, conselhos, dicas, comentários sinceros, apoio e por puxar por mim quando me distraía e saía do rumo de trabalho.

Um obrigado especial aos meus colegas das outras vertentes do mestrado e principalmente aos meus colegas de turma de Design de Som, Paulo Lacerda, Rodrigo Fernandes pela ajuda, companheirismo e amizade. Ao Francisco Mendonça e Tiago Tobias, também pela amizade e um agradecimento extra por terem aceite colaborar comigo, sem qualquer problema e pela forma como se empenharam no meu projeto.

Quero ainda agradecer a todos aqueles se cruzaram comigo, ao longo deste percurso e travamos alguma amizade e tiveram algum tipo influência por palavras, conselhos, ou qualquer outro simples ato.

Também aos meus amigos de longa data e a minha família que apesar de estarem longe estavam sempre perto, no geral, um muito obrigado a todos eles, por todo o apoio e influências, mesmo não parecendo foi muito importante e especial.

# Índice

<b>Lista de Figuras .....</b>	<b>1</b>
<b>Glossário .....</b>	<b>2</b>
<b>Resumo .....</b>	<b>4</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>5</b>
<b>1. Introdução.....</b>	<b>6</b>
1.1. Objetivos e Motivação .....	6
1.2. Sinopse do projeto .....	7
1.3. Metodologia .....	7
1.4. Funções desempenhadas .....	8
<b>2. Pré-produção .....</b>	<b>9</b>
2.1. Estado da Arte.....	9
2.1.1. Escolha do filme .....	11
2.1.2. Nome do Projeto .....	13
2.1.3. Criação de Score .....	14
2.1.4. Abordagem e tratamento.....	16
2.2. Pesquisa de Produção.....	18
2.2.1. Investigação de técnicas .....	18
2.2.2. Investigação de material .....	19
2.2.3. Investigação de software .....	20
2.2.4. Sala de Produção .....	20
2.3. Cronograma .....	21
2.4. Dificuldades Pré-Produção .....	21
<b>3. Produção .....</b>	<b>23</b>
3.1. Processo criativo .....	23

3.2.	Captação.....	29
3.2.1.	Interior .....	29
3.2.2.	Exterior .....	31
3.3.	Criação de banda Sonora .....	32
3.4.	Dificuldades Produção .....	33
<b>4.</b>	<b>Pós-Produção .....</b>	<b>34</b>
4.1.	Edição .....	34
4.2.	Mistura .....	35
4.3.	Escuta para melhorias .....	37
4.4.	Dificuldades Pós-Produção .....	38
<b>5.</b>	<b>Reflexão Crítica .....</b>	<b>40</b>
<b>6.</b>	<b>Bibliografia e referências artísticas .....</b>	<b>42</b>
<b>7.</b>	<b>Apêndices e Anexos .....</b>	<b>45</b>
7.1.	Apêndices.....	45
7.1.1.	Apêndice A.....	45
7.1.2.	Apêndice B .....	56
7.1.3.	Apêndice C .....	59
7.2.	Anexo A.....	60

## **Lista de Figuras**

- 1** Sequência do diagrama de "Alexander Nevky"
- 2** Foley, criação de passos em folhagem
- 3** Foley, criação de passos na praia
- 4** Foley, criação de passos e toques em interior
- 5** Objeto de Cordas
- 6** Microfone de contato construído
- 7** Pistas de Reverb no Pro Tools
- 8** Locais de captura de ambientes
- 9** Criação do Som do corte do Olho
- 10** Criação do Som de atropelamento
- 11** Criação do arrastar do Piano
- 12** Sessão de gravação de Foleys
- 13** Sessão Pro Tools do Projeto Finalizado

## Glossário

**ADR (automated dialogue replacement)** – Prática de gravação do diálogo de uma personagem num estúdio, sincronizado com a imagem.

**Cue** – Efeito específico de foley a ser executado, geralmente com código de tempo preciso para iniciar e terminar o desempenho.

**DAW (Digital Audio Workstation)** - Programa digital para a gravação e edição de áudio digital.

**Efeitos sonoros** – Sons pós-produzidos em estúdio externos ao filme.

**Equalizador** – Plugin que serve para ajustar ou corrigir uma determinada faixa de frequência de uma onda sonora.

**Foley** – Género de efeitos sonoros, complementar de um filme, vídeo, jogo, ou qualquer outro meio audiovisual, são gravados em pós-produção em estúdios específicos.

**Foley pit** – Caixas embutidas no chão, ou não, nos estúdios. Têm diversos tipos de pavimentos ou podem conter diversos tipos de materiais (como areia, pedras, folhagem, água, etc.). Estas caixas são utilizadas para recriar os passos.

**Foley walking** - Técnica de substituir os passos das personagens num filme.

**Plugin** – Programa instalado num DAW, que permite processamento de áudio.

**Props** – Adereços para a construção de *foleys*.

**Sampladelia** – Termo que se refere a uma variedade de música baseada em samples que se pode aplicar a géneros que apresentem manipulações distorcidas para a criação de efeitos psicadélicos.

**Sample** – Som utilizado como fonte sonora ou excertos de áudio pré-gravados.

**Samplear** – Utilizar trechos sonoros, anteriormente realizados, para montar uma nova composição.

**Timecode** – Sequencia de códigos numéricos gerados em intervalos regulares por um sistema de sincronização de tempo.

**Vitaphone** - Sistema analógico de som-em-disco usado nos primeiros filmes sonoros da Warner Bros.

## Resumo

Na elaboração do presente relatório, realizado na especialização de Design de Som, pretendo englobar todo um conjunto de operações necessárias para o desenvolvimento sonoro para produções audiovisuais. Para esse efeito foi produzido um projeto que contou com a colaboração de alguns colegas de turma de Design de Som.

O projeto consiste, preliminarmente, na criação de *foleys* e efeitos sonoros para um filme mudo que constitui uma referência na história do cinema, “*Un Chien Andalou*” de 1929, realizado por Luis Buñuel, com estreita parceria com Salvador Dalí.

Neste processo de trabalho pretendo investigar diversas perspetivas de criação, de forma a poder exponenciar todas as possibilidades existentes para a recriação da peça. Embora seja comum encontrar várias recriações sonoras a partir de filmes antigos, esta proposta tem como especial particularidade o facto de associar a produção de *foleys* à produção musical.

Em relação à obra escolhida, a principal razão para esta opção foi tratar-se de uma referência histórica e simultaneamente ser caracterizada por um estilo invulgar e audaz em todas as suas especificidades. A sua realização permite seguir uma abordagem relativamente livre e menos funcional do que num filme tradicional, podendo assim explorar e experimentar diversas características do som e música, procurando possíveis técnicas alternativas.

**Palavras Chave:** design de som, efeitos sonoros, foley, som para cinema

## Abstract

In the preparation of this report, carried out in the Sound Design specialization, I intend to encompass a whole set of necessary operations for sound development for audiovisual productions. For this purpose a project was produced, which had the collaboration of some colleagues in the Sound Design class.

The project consists, primarily, in the creation of *foleys* and sound effects for a silent film that is a reference in the history of cinema, “*Un Chien Andalou*” of 1929, directed by Luis Buñuel, in close partnership with Salvador Dali.

In this work process I intend to investigate various perspectives of creation, in order to be able to expose all the existing possibilities for the recreation of the piece. Although it is common to find several sound recreations from old films, this proposal has the particularity of associating the production of *foleys* with music production.

In relation to the chosen work of art, the main reason for this option was that it was a historical reference and at the same time characterized by an unusual and bold style in all its specificities. Its accomplishment allows to follow a relatively free and less functional approach to be followed in a traditional film, thus being able to explore and experimenting various characteristics of sound and music, seeking for possible alternative techniques.

**Keywords:** sound design, sound effects, foley, sound for cinema

## 1. Introdução

### 1.1. Objetivos e Motivação

Foram muitos os objetivos e motivações que me levaram à criação deste projeto, desde a ânsia de explorar mais as especificidades da criação sonora à vontade de demonstrar todas as competências adquiridas ao longo do primeiro ano de mestrado. Mas a principal motivação vem dos tempos da minha licenciatura, quando me apercebi que era praticamente um leigo em relação ao som.

Até entrar para a universidade a minha ligação com as áreas mais relacionadas às artes era praticamente inexistente, apesar de ter frequentado um curso profissional em multimédia o meu background estava na área da informática e assim continuou até entrar para a faculdade, para o mesmo curso, multimédia. Apesar de ter começado com o intuito de continuar a aprofundar os meus conhecimentos nas ciências da computação, sistemas de informação e programação comecei a ter interesse na área de design digital, o que por sua vez me levou a outros tipos de design (gráfico e vetorial) e a outras áreas como a fotografia e o vídeo. À medida que fui aprofundado os meus conhecimentos na área dos audiovisuais comecei a desenvolver interesse pela edição de vídeo, até que fui introduzido ao som.

Foi uma aprendizagem mais técnica e teórica do que prática, não muito aprofundada, o que a meu ver foi relativamente básica. Isso fez fomentar o meu interesse pelo som, o que me levou a encontrar diversos artigos e personalidades no mundo do som, entre os quais Jack Foley (pioneiro na criação de *foleys*) e Jimmy Macdonald (pioneiro na criação de efeitos sonoros), que com o seu trabalho fizeram surgir, em mim, um novo interesse, a criação sonora para cinema. Apesar desse interesse, se tornar cada vez maior, na altura entendi que não tinha capacidades, teóricas e práticas, para entrar no mundo do som quando finalizei o curso. Por essa razão tirei uma pós-graduação em audiovisuais e comecei a especializar-me em edição e design para vídeo. Ao produzir o projeto final, na criação sonora, vi que não conseguia obter os resultados que pretendia, pois não sabia onde procurar e aquilo que encontrava em bibliotecas de som online não tinham aquilo que eu necessitava, principalmente pela má qualidade que apresentavam.

Isso fez-me repensar as minhas prioridades e fez com que ingressasse neste mestrado. Um dos objetivos era aprender e expandir o meu conhecimento, não só no som e em todas as suas características, mas também em todo o processo criativo e filosófico na área das artes. Este aprendizado decorreu durante o primeiro ano letivo, pois foram abordadas diversas áreas temáticas, desde as relativas à investigação das artes, aos diferentes tipos de abordagem do som em estúdio e ao vivo, para música e cinema, ao manuseamento de material e programas de edição.

Outro objetivo e motivação, para este projeto, foi o de aprimorar técnicas, tanto de captura como de edição, mas também a de expandir todo conhecimento que obtive

nestes quase dois anos, com a exploração de novas técnicas e meios com os quais não estou tão confortável. Ao mesmo tempo desenvolvi uma maior consciência autocrítica, tanto na produção como na edição e uma maior coerência em todo trabalho sonoro produzido.

## 1.2. Sinopse do projeto

*Postcanis* engloba todo um conjunto de operações para a conceção e produção sonora cinematográfica para o filme mudo “*Un chien Andalou*” (Luis Buñuel, 1929), desde a criação de música original aos *foleys*, efeitos sonoros e ambientes.

## 1.3. Metodologia

Após ter apresentado a proposta para a criação de um projeto de produção sonora, para um filme mudo, a metodologia de trabalho foi dividida em duas fases de planeamento iniciais.

Durante a primeira fase foi criado um cronograma de trabalho, pesquisa de material semelhante (Estado da Arte) e pesquisa de filmes. A segunda, em seguida à escolha do filme, foi o visionamento do mesmo, criação de um documento/cronograma sonoro (*Score*) e levantamento de sons e técnicas a criar.

A investigação sobre o Estado da Arte também teve duas fases distintas. Na primeira foi mais pesquisa de projetos semelhantes em que estes demonstrassem uma maior relação na construção sonora para imagem, o que me fez esmiuçar algumas características presentes em cine-concertos. Enquanto a segunda fase foi relativa à construção da banda sonora, pesquisa e auscultação de diversos artistas e estilos musicais, para dessa forma encontrar a sonoridade mais adequada para o projeto. Além dessas pesquisas existiram alguns debates, com os meus colegas de turma (Francisco e Tiago), para que estes colaborassem comigo na criação da banda sonora e para que ficassem a par das minhas opções estéticas e o estilo que queria ver representado em toda a construção musical.

Em relação ao filme a pesquisa dividiu-se entre a auscultação e discussão de filmes entre o professor orientador e restantes colegas de turma e o envio de emails, a alguns professores da área de cinema. O objetivo deste processo foi saber quais as hipóteses que existiam e qual seria a obra que se adequava mais às motivações pretendidas para o projeto. A escolha recaiu sobre *Un Chien Andalou* (1929), filme de Luis Buñuel e Salvador Dali, principalmente pelas suas características surrealistas, que desse modo permitiu-me abordar, de uma forma mais criativa a construção sonora e musical.

Posteriormente, à escolha do filme, foi criado o documento *Score*, inspirado no diagrama que Sergei Eisenstein e Serguei Prokofiev produziram para articular

temporalmente a música e a imagem do filme “*Alexander Nevsky*”. No caso, deste trabalho, este *Score* serviu de “guião” para planear a criação sonora, onde foram descritas todas as ações e a tipologia sonora a ser implementada, dividida em quatro categorias (*foleys*, efeitos sonoros, ambientes e música composta) em conformidade com a cena, ou sequência, em questão, para que existisse uma conciliação entre o som e a imagem.

Com a conclusão do documento *Score* o passo seguinte foi o levantamento de sons a captar (interiores e exteriores) e materiais para a construção de *foleys* e efeitos sonoros. Por fim, iniciou-se a captura de ambientes e posteriormente a fase de criação sonora, em estúdio, das cenas e a respetiva edição e mistura de todo o projeto.

#### 1.4. Funções desempenhadas

Como se tratava da minha avaliação final de mestrado assumi um risco e trabalhei, praticamente, sozinho em todas as vertentes e componentes necessários para a construção deste projeto. Desde a produção, construção de guião, idealização e criação de sons/ruídos, gravação e edição de *foleys*, construção de efeitos sonoros e captação de sons no exterior. Além da respetiva edição e mistura de todo o material.

Exceção fora a criação da banda sonora. Reconhecendo limitações na composição musical deixei esta a cargo dos meus dois colegas de curso, Francisco Mendonça e Tiago Tobias, que aceitaram fazer parte do projeto e tiveram um papel importante na coesão da narrativa sonora com a vertente musical, misturando o seu próprio estilo com as minhas ideias, influências e decisões de produção que pretendia para a construção final da banda sonora. Apesar destes meus colegas terem criado a música a mistura final ficou a meu cargo.

## 2. Pré-produção

### 2.1. Estado da Arte

*“A percepção sonora e a percepção visual, comparadas entre si, são mais dispareas do que se imagina. Se temos pouca consciência disso é porque, no contrato audiovisual, estas percepções se influenciam mutuamente e emprestam uma à outra, por contaminação e projeção, as suas propriedades respectivas.”*  
(Chion, 2011)

O som, em comparação com a imagem, é aquele elemento, na realização de um filme, em que o espectador comum não entende ou simplesmente não dá importância, mesmo concordando que esses dois elementos, o som e a imagem, são indissociáveis (Lippert, K. Logothetis, & Kayser, 2007). Assim como a imagem, o som no cinema, ao longo dos anos, também passou por um longo processo de evolução. Desde o desenvolvimento estrutural e acústico das salas aos avanços tecnológicos (do stereo ao surround), elevando assim a fasquia da imersividade desta experiência sensorial que é a sétima arte, o cinema.

No início do século passado o som, passando os primórdios, onde o cinema era mudo, ou como alguns preferem dizer, quando o cinema era silencioso, citando Michel Chion *“O cinema nunca foi mudo, mas sim surdo”* (Chion, 2011), havia sempre algum tipo de acompanhamento sonoro, deste um simples músico a uma orquestra, enquanto passava a película ou mesmo quando a música já era incorporada no filme, no início dos chamados *“talkies”* (que surgiram entre o final dos anos 20 e inícios dos anos 30 nos Estados Unidos), como eram chamados os primeiros filmes com voz (Ament, 2009). Nestes casos a música, tinha um papel preponderante no filme, pois a captação sonora desta época era de uma qualidade bastante fraca, se a compararmos com a atual, como é óbvio. Por essa razão a composição musical tinha de ser bastante elaborada, pois teria que ocultar algumas imperfeições e ao mesmo tempo criar alguma dinâmica e impacto no filme, visto que este carecia de efeitos. Compositores como Gottfried Huppertz, Max Steiner, Bernard Herrmann, ou mais recentemente Ennio Morricone e Philip Glass, facilmente conseguiam transparecer a dinâmica das suas músicas para a imagem do filme.

Com o aparecimento de Jack Foley, que é considerado o *“pai”* dos *foleys* no segmento de pós-produção de som, pois foi pioneiro nesta área, a da criação de pequenos sons em sincronismo com a imagem. Esta nova técnica veio retirar um pouco de protagonismo à música, criando assim uma nova dinâmica sonora nos filmes, com a possibilidade de conferir um maior detalhe aos acontecimentos, dando um maior realismo.

## Jack Foleys, uma breve história

Jack Foley foi um nova-iorquino, neto de imigrantes irlandeses. Era um homem bastante empreendedor que viu um potencial tremendo a emergir na “nova” indústria cinematográfica. Como a conhecia, relativamente, bem (pois participava regularmente como ator, escritor e diretor, no teatro da comunidade local da Bishop, na Califórnia, cidade para a qual se tinha mudado em 1914), conseguiu atrair pequenos estúdios de filmes e cineastas de Los Angeles a visitarem e investirem na cidade, jogada de risco que acabou por compensar (Ament, 2009; Singer, 2008).

A sua carreira cinematográfica começou ainda na época do cinema mudo. Inicialmente foi duplo e aos pouco foi ganhando mais influência no meio, tornando-se assistente de alguns realizadores e mais tarde chegou mesmo a ser realizador. Foley mantinha-se sempre ocupado, quando não estava a dirigir tratava de diversos assuntos no estúdio, também escrevia e chegou mesmo a ser um dos maiores guionistas da Universal. Nos primórdios das produções não existiam posições de trabalho fixas, Foley viveu numa altura eletrizante para a indústria, estava perfeitamente adaptado a este período de mudanças e não se pretendia acomodar. (Ament, 2009; Singer, 2008; Yewdall, 2012)

O lançamento do musical *The Jazz Singer* (Crosland, 1927), pela Warner Brothers, veio revolucionar a indústria, pois contava com um sistema inovador, o Vitaphone. Esse sistema consistia em introduzir pequenos segmentos de som sincronizado (como alguns diálogos, efeitos sonoros e música) com a imagem (Yewdall, 2012). Este novo género de filme revelou-se um sucesso para o público, e de um momento para o outro o patamar elevou-se, para os restantes estúdios, pois o som tinha sido introduzido no cinema (Singer, 2008). A Universal ficou apreensiva com estas notícias, visto que estava a finalizar o filme mudo *Show Boat* (Pollard, 1929). Exibir um filme mudo não faria qualquer sentido, visto que a introdução do Vitaphone tornava qualquer filme mudo completamente obsoleto (Singer, 2008; Yewdall, 2012).

Desse modo a Universal iniciou a pós-produção sonora do filme. No estúdio estava uma orquestra e cantores que eram dirigidos pelo compositor Joe Cherniavsky, também havia um grupo responsáveis em criar sons em sincronia com o filme, em que Jack Foley estava inserido. Foram adicionadas vozes, como risos e aplausos, enquanto a orquestra tocava e em outras cenas passos, sons de alguns adereços e vozes de fundo (Yewdall, 2012).

Estes acontecimentos foram o catalisador para Jack Foley seguir um novo rumo, numa área, que naquele período ainda não tinha qualquer nome, mas que era de extrema necessidade para a evolução do cinema e de toda a indústria cinematográfica (Ament, 2009).

Segundo o editor de som e colega de Foley, Joe Sikorsky:

*“When Jack performed a scene he got into the actor’s head, becoming the character. You have to act the part, getting into the spirit of the story. It makes a big difference.”(Yewdall, 2012)*

Jack Foley tornou-se um dos melhores nesta arte, especializou-se na criação de passos em sincronia com a imagem, onde era o melhor. Também continuou a desenvolver outras técnicas nesta área, trabalhando-as e aperfeiçoando-as, cada vez mais, sempre com uma enorme criatividade. Ganhou, dessa forma, cada vez mais respeito no ramo, por essa razão e em forma homenagem foi dado o nome de *foley* a esta técnica (Ament, 2009; Yewdall, 2012).

### 2.1.1. Escolha do filme

A escolha do filme foi um dos elementos que mais demorou durante a fase inicial do projeto, pois eram imensos os realizadores com obras interessantes a serem trabalhadas. Foi definido logo de início que o filme teria de ser curta antiga (no máximo até aos anos 30), que tivesse sido, importante na história do cinema, que permitisse uma abordagem criativa, a nível sonoro, em todos os seus momentos e que este tivesse entre oito a quinze minutos no máximo, para a produção sonora total se tornar viável. Ainda foi considerado procurar filmes a rondar os cinco minutos, mas o coordenador do projeto achou que era curto de mais, visto se tratar a avaliação de um projeto final de mestrado.

Como não estava à procura de filmes de comédia coloquei de parte filmes de Buster Keaton e Charlie Chaplin, que foram os mais conceituados atores e realizadores desse género de filme. Além disso ambos são bastante conhecidos, praticamente todo o espetador comum conhece, pelo menos, um desses atores e o género de filmes que faziam. Procurava algo um pouco menos evidente e ao mesmo tempo pudesse ser, de certa forma, cativante e confuso para a maioria dos espetadores.

Outros filmes, que também foram abandonados, mas que já se encontravam dentro do estilo desejado foram *Man with a Movie Camera* (Dziga Vertov, 1929) e *L'Age d'Or* (Buñuel, 1930). Ambos são excelentes e pensei seriamente em utilizá-los para este projeto, mas essa ideia acabou por cair devido extensão dos filmes (um com cerca de 68 minutos e outro com 60 minutos, respetivamente), outro foi *Le Voyage dans la Lune* (Méliès, 1902), neste caso não foi pela duração, tem cerca de 13 minutos, mas após algumas pesquisas e conversas com o coordenador ambos chegamos à conclusão que era um filme demasiado experimentado neste tipo de projetos.

Após a este processo inicial de delineação de ideias enviei emails, a alguns professores da área de cinema da Escola das Artes, mais concretamente aos professores Carlos Ruiz, Jaime Neves e Daniel Ribas, que foram, sem dúvida, bastante importantes para me colocarem a par de várias outras curtas antigas. Também se realizaram visualizações e discussões de filmes entre o professor orientador e restantes colegas de

turma. O objetivo deste processo foi saber quais as hipóteses que existiam e qual seria a obra que se adequava mais às motivações pretendidas para o projeto.

Posteriormente à análise de diversos filmes as escolhas finais recaíram em:

**Life of an American Fireman (1903)**, de Edwin S. Porter – Primeira narrativa americana e primeira vez que foi utilizada a técnica *Temporal Overlaps*.

**The Great Train Robbery (1903)**, de Edwin S. Porter – Primeiro filme que utiliza o enquadramento *Primeiro Plano* e que não usa *Fades* e *Dissolves* nos seus cortes, além de não deixar as cenas chegarem ao seu “final lógico”, com certas sequências de cortes.

**Algie, the Miner (1912)** – Foi o primeiro filme a ser produzido e corealizado por uma mulher, Alice Guy Blaché.

**Un Chien Andalou (1929)**, de Luis Buñuel – Primeiro filme surrealista com maior impacto.

Esta escolha levantou grandes dificuldades entre *The Great Train Robbery* e *Un Chien Andalou*, mas com uma forte tendência para a escolha do filme de Buñuel e após uma discussão entre os colegas de turma e o coordenador, para também saber a opinião destes, acabou por ficar decidido que o escolhido seria *Un chien Andalou*.

Desde as primeiras visualizações fiquei fascinado com o filme e com a sua excentricidade, muito devido à participação de Salvador Dali neste que foi outro elemento que me deixou ainda mais preso ao filme. O foco principal, na criação de um filme, é a narrativa, mas este filme não segue essa lógica e faz o completo oposto. O foco está sim nas emoções sentidas, quando os espetadores são confrontados com imagens específicas no ecrã. Porque segundo Buñuel o filme nasceu a partir de fragmentos dos seus sonhos e de os de Salvador Dali.

*“When I arrived to spend a few days at Dali’s house in Figueras, I told him about a dream I’d had in which a long, tapering cloud sliced the moon in half, like a razor blade slicing through an eye. Dali immediately told me that he’d seen a hand crawling with ants in a dream he’d had the previous night. ‘And what if we started right there and made a film?’ he wondered aloud. Despite my hesitation, we soon found ourselves hard at work, and in less than a week we had a script.” (Buñuel, 1985)*

O guião foi criado sem qualquer razão ou lógica aparente, simplesmente basearam-se em repostas emocionais que serviam para surpreender sem qualquer tipo de explicação evidente. O que era uma completa contradição na construção narrativa e que ainda agora, se poderá dizer, é na construção de um guião.

Todos estes elementos formavam a composição ideal para uma construção sonora criativa, que pudesse ser única, porque envolvia um mundo único, que era extravagante e não respondia à, dita, ordem natural, onde tudo poderia acontecer a qualquer momento.

No meu entender foi dessa forma que os seus realizadores o idealizaram e isto permitia uma abordagem diferente, que levasse tudo ao exagero da razão ou não. Foi, sem qualquer dúvida, o filme ideal para este projeto.

### 2.1.2. Nome do Projeto

A idealização do nome do projeto teve diversos pontos até chegar ao estado e nome final. Numa fase inicial o nome era inexistente, por essa razão na proposta de projeto dei-lhe simplesmente o nome do filme, pode parecer um pouco displicente fazer assim uma proposta de projeto final, só que era imenso material e acontecimentos a serem absorvidos num tão curto espaço de tempo.

Após essa fase, numa fase mais avançada do projeto, acabei por lhe dar o nome de 960, pela simples razão do filme ter cerca de 16 minutos e 960 segundos são 16 minutos, mas acabei por achar que esse nome não funcionava e fiz uma redução para 900, que em segundos são 15 minutos (nome que acabou por se tornar quase “nome de código” do projeto), a razão que me levou a adotar esse nome foi por achar que tinha uma sonoridade melhor e que poderia obter uma resposta melhor e mais positiva por parte do espectador.

Numa fase mais avançada do ano e do projeto reavaliei esse suposto nome, que acabei por achar completamente ridículo. O que me levou a crer que o nome ideal tinha de estar relacionado, de alguma forma, com o título original do filme. E visto que a essência principal do filme, segundo os autores, eram os sonhos achei que poderia encontrar inspiração para o nome no cosmos. Desde novo que tenho um certo gosto pela astronomia então decidi pesquisar, numa enciclopédia digital (“Enciclopédia do Espaço e do Universo - CD-ROM,” 2000), que já tenho há bastantes anos.

A princípio, considerei basear-me nas constelações de Cão Maior “*Canis Major*” e Cão Menor “*Canis Minor*” (“Enciclopédia do Espaço e do Universo - CD-ROM,” 2000), utilizando o nome, de uma delas, como título do projeto. Acabei por descartar essa ideia, pois entendi que seria uma denominação bastante básica e pouco criativa. Por essa razão alarguei a pesquisa, para procurar mais sobre ambas as constelações, a fim de obter novas ideias para o nome do projeto. Comecei por abordar a mitologia por de trás destas e o nome das estrelas que compõem estas duas constelações.

Existem vários mitos, o CD-ROM “Enciclopédia do Espaço e do Universo” refere que “... *Cão Maior vem da mitologia grega, do lendário cão Laelaps.*”, conhecido por ter uma velocidade tão espantosa e apanhar sempre a sua presa. Num desses mitos *Laelaps* foi incumbido de caçar a raposa *Teumessiana*, animal impossível de ser capturada por qualquer Ser, fosse humano ou animal, o que deu origem a um paradoxo. A solução encontrada para resolver este impasse foi Zeus transformar ambos em pedra e lançá-los para os céus, transformando assim nas constelações de Cão Maior (*Laelaps*) e Cão Menor

(raposa Teumessiana) (Allen, 1899; “Enciclopédia do Espaço e do Universo - CD-ROM,” 2000).

Outra versão segundo Richard Hinckley Allen, no seu livro “Star Names and their meanings” (Allen, 1899), Zeus por ficar tão espantado pela velocidade de Laelaps, elevou-o aos céus, dando assim origem à constelação. Ainda outra versão de Allen é a de que Cão Maior e Cão Menor eram cães de Oríon.

Depois desta pesquisa propus ao orientador o nome de “*Laelaps*” para o projeto, só que o nome não foi muito bem-recebido por este achar que não teria grande lógica dar este título ao trabalho e após alguns diálogos, entre ambos, esta proposta acabou por cair.

Em relação às estrelas, a mais brilhante e importante de Cão Maior é a estrela *Sirius*, enquanto que a principal de Cão Menor é *Prócion* (Allen, 1899). Até aqui não tinha qualquer ideia do que fazer, até pesquisar etimologia do nome das estrelas. Em relação a *Sirius* é derivada do grego e significa *brilhante*.

Enquanto que *Procyon*, segundo Saulo Machado, “...é mais uma das estrelas cujo nome vem dos gregos...significa ‘antes do Cão’ ou ‘a que precede o Cão’, porque anuncia o surgimento da constelação do Cão Maior, onde está a estrela mais brilhante de todo o céu, *Sírius*.”, onde finaliza dizendo “*Procyon* tem uma variante em latim, pouco utilizada: *Antecanis*”(Saulo Machado, 2013).

Nesse sentido consegui criar a ligação lógica entre a obra de Buñuel e o nome que pretendia dar, conseguindo dessa forma construir um nome coeso, mas ao mesmo tempo com impacto suficiente para não ferir a obra original. E procurando inspiração no latim surgiu o nome final *Postcanis*, em português “após o cão”, onde pretendi que refletisse o percurso que foi aprendizagem da desconstrução de imagens nuas de som para uma construção sonora. Uma viagem, por vezes tenebrosa pela vasta escuridão, que no compenhou, mesmo pelo pouco brilho que esta possa ter.

### 2.1.3. Criação de Score

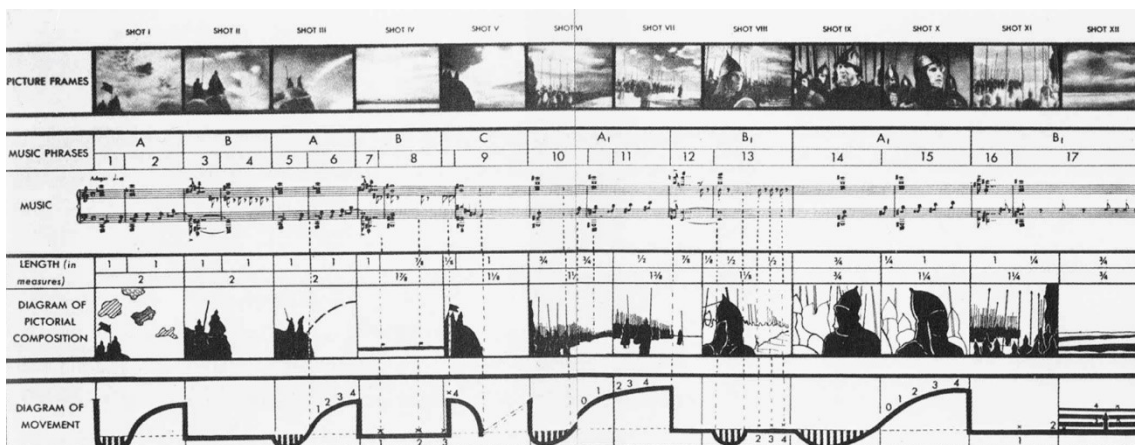
A construção do documento *Score* iniciou-se pela necessidade de ter algo que comunicasse as minhas ideias, de forma clara e não só comigo, mas com todos aqueles que participaram no trabalho. Para isso decidi recuar até às bases da minha licenciatura, que apesar de ser de multimédia teve uma forte componente na área da comunicação.

Toda a comunicação envolve signos e códigos. Os signos são artefactos ou atos que se referem a algo que não a eles próprios, ou seja, são construtores significantes. Os códigos são os sistemas nos quais os signos se organizam e que determinam a forma como os signos se podem relacionar uns com os outros. Signos e códigos são transmitidos ou tornados acessíveis a outros. Transmitir ou receber signos, códigos ou comunicação é a prática das relações sociais (Fiske, 1993).

No centro desta perspectiva semiótica está, então, o signo. Ao estudo dos signos e da forma como eles funcionam chama-se Semiótica. Esta é a ciência que estuda os signos e o seu funcionamento, tratando todos os processos de troca de informação que impliquem a utilização de signos. O homem, enquanto agente comunicador, produz e interpreta signos. Mesmo quando não há a intenção de comunicar o que quer que seja, os processos de significação ocorrem. A Semiótica explora todos estes processos procurando encontrar estruturas comuns (Fiske, 1993).

Podemos compreender a Semiótica como “*uma espécie de interrogação científica que estuda virtualmente tudo o que fazemos e usamos para representar o mundo à nossa volta e para produzir mensagens acerca dele*” <sup>1</sup>(C.A.S.) ou como as nossas “*reflexões acerca do papel dos signos na estruturação da experiência e na revelação da natureza e da cultura ao nosso entendimento*” <sup>1</sup>(C.A.S.). A semiótica trata os significados e as mensagens em todas as suas formas e em todos os seus contextos de entendimento. De facto, o objeto da semiótica é a troca de qualquer mensagem – numa palavra a comunicação.

Ou seja, teria de arranjar uma forma de conseguir hierarquizar o tipo de informação narrativa que pretendia implementar no filme. A melhor forma de fazer isso a meu ver seria em construir uma tabela ou cronograma, mas teria de ser de um modo sucinto e fácil compreensão. Nesta parte o professor Vítor Joaquim teve um papel fundamental ao falar no tralho de Sergei Eisenstein no filme “*Alexander Nevsky*”. A colaboração de Eisenstein com Serguei Prokofiev, resultou na criação de um diagrama. Esse diagrama, explica a conexão entre o som, movimento, composição e duração. Tudo foi organizado com uma tremenda precisão da síntese audiovisual, de forma a que Eisenstein conseguisse gerir todos os timings para os processos de edição.



1 Sequência do diagrama de "Alexander Nevsky"

Inspirando-me no trabalho de Eisenstein, foi construído um diagrama que serviu de guião sequencial para o planeamento sonoro de todo o projeto, onde foram descritas

<sup>1</sup> CENTER FOR APPLIED SEMIOTICS, Centro de Investigação do Indiana University-Bloomington (E.U.A.)

todas as ações e a tipologia sonora a ser implementada, dividida em quatro categorias (*foleys*, efeitos sonoros, ambientes e música) em conformidade com a cena, ou sequência, em questão. O documento final utilizado, encontra-se no capítulo “Apêndice A”.

#### 2.1.4. Abordagem e tratamento

##### Sonoro

Com uma simples pesquisa, tanto num motor de busca como numa plataforma de compartilhamento de vídeos (youtube, viemo, etc.) encontra-se, com facilidade, várias sonorizações de filmes mudos.

Desta forma o objetivo para a conceção deste projeto era a sonorização completa, dos cerca de dezassete minutos, do filme *Un Chien Andalou*.

O desafio era a criação e gravação própria (de *foleys*, ambientes e efeitos sonoros) de todos os sons possíveis para construção da narrativa sonora do filme. Assim como a construção da banda sonora, não descartando também a utilização de alguns sons de biblioteca, para complementar o projeto em determinadas ocasiões.

O principal foco, da construção sonora, incidiu sobre os *foleys*. *Foleys* são sons complementares que servem para melhorar e reforçar o efeito de realidade da experiência auditiva de um filme. Estes são criados por artistas de *foley* que recriam todos os sons, que sejam necessários (desde a roupa, aos passos e interação com objetos), para conferir maior autenticidade a cada cena. Apesar da importância destes, na criação sonora, eles têm o “intuito” de passar despercebidos ao público, pois dessa forma conseguem atuar como uma fonte que suportam a ilusão através do sincronismo, transmitindo uma realidade sonora, de todas as ações e acontecimentos presentes em cena.

Nas palavras de Gary Hecker:

*“Foley é um trabalho que muitos tentam e fracassam, porque é necessário desenvolver e ter certas qualidades que são realmente difíceis. É necessário ter timing e uma mente extremamente criativa, porque és lançado para uma sala cheia de adereços e tens que inventar uma serie de coisas...”*(Hecker, 2010)

Neste excerto, deste vídeo da SoundWorks Collection, Hecker explica que o trabalho de um artista de *foley*, requer muita perícia e agilidade. Além de ser necessário uma pesquisa prévia, do que se pretende a fazer, qual a sonoridade desejada e qual o melhor método para o fazer, isso é uma especificidade que se vai ganhando com os anos de experiência e com a catalogação de adereços que se vão adquirindo (para se conseguir atingir um fluxo de trabalho, superior e mais rápido), para que se possa acabar um bom trabalho. Por vezes não é necessário fazer apenas com que tudo esteja síncrono, é também

necessário investir tudo no desempenho pessoal, as vezes que forem necessárias, como se o próprio artista estivesse a representar a cena em questão (Hecker, 2010).

Além dos *foleys* também foi dada especial atenção à criação de efeitos sonoros, a principal referência para a pesquisa de material nesta área foi Jimmy Macdonald, que foi um pioneiro na criação de gadgets sonoros. Dando especial atenção a engenhos que conseguissem recriar sons naturais.

## Musical

A investigação em relação à criação da banda sonora engloba uma série de recolhas e exploração de diversos estilos. A principal característica procurada foi algo que agregasse a banda sonora às outras duas componentes do projeto, ou seja, que a esta não se sobrepusesse ao design de som construído e que houvesse espaço para as duas coexistirem em simultâneo, além de estar em conformidade com o estilo irreverente do filme.

A minha exploração inicial foi mais para uma vertente e tom clássico contemporâneo, porque pensava que se conjugaria da melhor forma com as características da obra. Cedo percebi que essa minha abordagem não iria resultar, então decidi procurar algo minimalista mas que ao mesmo tempo fosse contemporâneo, o que me levou ao encontro de Ludovico Einaudi e do seu álbum *Una Matina* (Einaudi, 2004) assim como a Philip Glass e as suas fantásticas bandas sonoras para os filmes de Godfrey Reggio, mais concretamente o *Koyaanisqatsi* e *Powaqqatsi* (Reggio & Philip, 2013) .

Apesar de entender que ambos os estilos, cada um na sua forma, se adequavam um pouco às características cinematográficas, de um filme antigo, achei que a sonoridade destes não se enquadrava, totalmente, no que pretendia para o trabalho. Com um pouco mais de pesquisa encontrei o álbum *Fratres, etc* (Pärt, 1994) de Arvo Pärt, que tem um estilo característico de minimalista de repetições hipnóticas, algo que se adequava bastante ao estilo filmico surrealista, só que não era disruptivo o suficiente para conseguir passar a ideia de um sonho de uma mente depressiva humana, necessitava de um componente sonora mais digital ou sintetizada.

Com esta ideia da sonoridade pretendida consolidada, procurei estilos experimentais, como o minimalismo e ambiente, tanto aqueles com uma maior complexidade sonora, presente na composição de Brian Eno, em *Discreet Music* (Eno, 1975) e *Ambient 1: Music for Airports* (Eno, 1978), às vertentes mais clássica moderna da música de Wendy Carlos, mais concretamente o álbum *Switched-On Bach* (Carlos, 1968), ou mesmo ao ambiente experimental de Vangelis em *L'Apocalypse des animaux* (Vangelis, 1973) e *La Fête Sauvage*(Vangelis, 1976).

Após várias auscultações de diversos álbuns desses e outros artista encontrei, The Caretaker que apresenta um estilo musical nostálgico e de deterioração gradual sonora,

muito baseada no estilo sampladelia e na construção musical por samples e em manipulações distorcidas, dessa forma o álbum *An Empty Bliss Beyond This World* (The Caretaker, 2011) tornou-se a referência sonora para a criação da banda sonora do projeto, contruindo um gênero de aliteração constante que, no meu entender, se funde com própria interrupção do filme.

## 2.2. Pesquisa de Produção

### 2.2.1. Investigação de técnicas

A pesquisa de técnicas iniciou-se com dois livros, o *The Foley Grail* e *The Sound Eddects Bible*, já conhecia ambos e apesar destes terem uma matriz um pouco semelhante, o primeiro foca-se um pouco mais na história, técnicas e materiais para uma boa construção e gravações de *foleys*, enquanto o segundo centra-se mais na diferenciação de efeitos sonoros, que são:

**Foley Sound Effects** – É o processo de criação de som em sincronia com a imagem, por norma, servem para melhorar e reforçar o efeito de realidade da experiência (ex. passos, movimento de roupas e impactos) (Viers, 2008).

**Hard Effects** – Estes sons são mais comuns, e que trabalham mais diretamente com a imagem (ex. disparo de armas, carros, socos, etc.) (Viers, 2008).

**Background Effects** – São os sons ambientes, a sua principal função é a de preencher o “vazio” da cena e podem ou não dar uma noção de localização e do ambiente em redor (Viers, 2008).

**Sound Design Effects** – Este tipo de som/efeito não ocorrem na natureza, logo são impossíveis de ser gravado. São criados através da manipulação de ondas através de um DAW para criar efeitos realistas e sintéticos (Viers, 2008).

Outro componente de investigação de técnicas foram várias pesquisas na Web sobre técnicas e artistas de *foleys*. Nessas pesquisas encontrei alguns artistas de *foleys* que tinham vídeos e entrevistas, nas plataformas Youtube e Vimeo, em que demonstravam e técnicas e métodos de construção. Aqueles em que me baseei mais foram Alyson Dee Moore (artista de *foleys* da Warner Bros. Studios), Gary Hecker (supervisor de *foleys* na Sony Pictures Entertainment) e principalmente Peter Burgis (artista principal de *foleys* no Pinewood studios).

Conjuntamente, foi consultado o livro *Pro Tools 101* (Cook, 2013), para melhorar o fluxo de trabalho. Foram esmiuçados desde os parâmetros sonoros às técnicas de edição

e mistura, a atalhos de trabalho, bem como tirar o melhor partido de certos plugins, neste caso falo daqueles que são nativos do software em questão, para manipular e atingir a sonoridade pretendida. Este livro ajudou-me, principalmente, na organização e planeamento de toda a sessão, tendo em conta o básico do áudio digital e permitiu-me ter maior noção de possíveis problemas que pudessem surgir no decorrer dos trabalhos, tanto em relação do hardware como do software utilizado.

Em relação à componente de investigação de plugins, não são nativos no Pro Tools, para a pós-produção, neste caso falo dos plugins da iZotope (RX5 e Neutron). Foram visionados alguns tutoriais no Youtube, principalmente do RX5, para uma melhor compreensão e utilização destes. Além dessas pesquisas também pedi conselhos e debati algumas ideias com a minha colega Rita Gradim e com o Professor Vasco Carvalho em relação a esses plugins.

Além destas pesquisas realizamos sessões de orientação, com o coordenador, em aula onde foram discutidas e implementadas algumas experiências de composição e edição áudio.

### **2.2.2. Investigação de material**

O material que foi utilizado teve duas fases de pesquisa, a primeira foi de levantamento de materiais e adereços (props) a utilizar para a construção dos *foleys* e efeitos sonoros, a segunda foi relativa a equipamentos.

A primeira fase foi a mais complicada, pela indefinição de resultados. O som de um qualquer objeto poderá não convergir em certas circunstâncias em que este é inserido e residem sempre dúvidas relativas à manipulação sonora, pois existem sempre novas características a ser exploradas que podem, ou não, tornar o som mais interessante. Por isso tirando a roupa e sapatos não houve uma verdadeira triagem de materiais e adereços, tinha um grupo de adereços que utilizava com maior regularidade, que estavam sempre disponíveis para quando necessitasse destes, mas iam sempre aparecendo alguns novos, que acrescentavam novos contornos ao trabalho.

Utilizei vários materiais que estavam numa sala de adereços da universidade, porque esta tinha madeiras, tecidos, roupas, caixas, pratos, talheres, panelas, etc. Foram constantes as visitas a essa sala durante todo o processo criativo, porque na maior parte das vezes “descobria” um novo som que poderia encaixar no trabalho. Roupas, madeiras (caixas, cadeiras e tábuas), metais (desde talheres, panelas, barras e molas), copos e uma caixa com pedras vieram desse local. Além desses adereços, que tinha na faculdade fiz um levantamento de materiais para levar para estúdio e trouxe algumas ferramentas, utensílios domésticos, entre outros objetos como luvas, relva artificial, cassetes VHS, parafusos, berlindes, guizos e livros.

A segunda fase foi relativa ao equipamento de trabalho a ser utilizado. Em casa utilizava o meu computador pessoal, Asus G56JR, onde utilizava os programas Adobe

Audition e Audacity. Em estúdio trabalhava com a consola da Avid ICON D-Control ES, com o Pro Tools PRE (de 8 canais) e um Mac Pro, onde corria o Pro Tools 12.

### 2.2.3. Investigação de software

*“Pro Tools is the most widely used application for music and post-production (sound for film, video, and multimedia) in the world today, integrating capabilities in audio and MIDI recording, composition, editing, and mixing, as well as support for desktop video.” (Cook, 2013)*

A decisão de utilizar o Pro Tools não dependeu apenas do meu conhecimento prévio em trabalhar com este programa, nem por este ter sido o mais utilizado ao longo de todo o percurso letivo. Foi maioritariamente para melhorar o fluxo e velocidade de trabalho com este, visto que é o DAW mais utilizado no mercado a nível profissional, tanto na edição de som para os audiovisuais como para a indústria musical. A versão com que trabalhei estava equipada com alguns dos melhores plugins que estão no mercado. Deste modo decidi construir todo o projeto neste software e tirar o maior partido dele, para precaver e conseguir ter uma melhor preparação em desafios futuros.

Para além do Pro Tools, que era apenas utilizado em estúdio, também foram utilizados o Audacity, numa fase inicial para fazer pequenos testes de edição de áudio e o Adobe Audition, para quando estava fora de estúdio a utilizar a minha máquina pessoal, foi maioritariamente utilizado para verificar se as capturas realizadas no exterior teriam algum problema e se seria necessário repetir a gravação. A principal razão pela qual utilizei estes outros dois programas foi por não possuir uma licença pessoal do programa no meu computador pessoal.

### 2.2.4. Sala de Produção

Segundo Ament, o melhor formato para um estúdio de *foleys* (*Foley stage*) é retangular. As paredes, tetos e chão não devem estar perfeitamente paralelos. O objetivo é minimizar a reflexão das ondas sonoras. Tipicamente esses estúdios tendem a ter pouca reverberação (Ament, 2009).

A sala -127 (ICON), que é o um estúdio de pós-produção sonora da UCP, era o único estúdio da faculdade que reunia as melhores condições para ser convertida, num género, de sala de *foleys*. Pela sua dimensão<sup>2</sup>, comparada com as restantes, a sua acústica e por ser a que está melhor equipada, tanto a nível de plugins (principalmente das marcas iZotope e Waves), como a nível de monitores (tem um sistema 5.1 da Bluesky).

---

<sup>2</sup> Quickstep Studios (<https://www.quickstep-foley.no/the-foley-studio>) e Bigfoot Studios (<http://bigfoot.tv/facilities/post-production/foley-stage/>) têm ambos cerca de 84m<sup>2</sup>.

Outra das razões que me fizeram escolher a ICON foi a de me facilitar a gravação, visto que fiz a gravação de *foleys* completamente sozinho. A questão de comodidade e segurança também foi outra das razões, pois todas as gravações, de interiores, foram realizadas nessa sala e todo o projeto foi desenvolvido numa única sessão Pro Tools que se encontrava numa conta onde apenas eu tinha acesso. Claro que possuía mais cópias de segurança do trabalho, tanto noutra disco, do computador onde trabalhava, como em vários discos externos, de forma a que todas as gravações e restantes sons tinham várias seguranças, evitando assim o risco de uma possível perda da sessão de trabalho ou de ficheiros de um dia para o outro.

Apesar da ICON estar configurada para ser, especificamente, uma sala de mistura e tem uma acústica muito característica que poderá não ser muito positiva, mediante as peculiaridades sonoras que se procuram obter, especialmente na questão de gravação no seu interior. Reconhecendo estas dificuldades tentei tirar ao máximo proveito destas para as conseguir utilizar, com sucesso, em torno de toda a criação sonora.

### **2.3. Cronograma**

Neste projeto o cronograma foi indispensável para cumprir os objetivos a que nos propusemos. Desde as primeiras semanas de reuniões o orientador disse que a construção de um cronograma seria essencial para uma melhor coordenação de tempo, para a idealização e conceção das diversas fases do projeto. Dessa forma ficavam estabelecidas todas as etapas e pontos, que nos propúnhamos a realizar. Ficaram também definidas as tarefas a implementar, inicialmente, ao longo do ano.

À medida que o tempo foi avançando, o cronograma acabou por sofrer imensas alterações, algumas devido a pequenas mudanças, relativas à abordagem temática, outras relativas a situação imprevisíveis que não foram acauteladas apropriadamente e tomadas em conta no momento da conceção do cronograma. O que por sua vez levou a alguns atrasos, a diversos níveis.

Este cronograma foi criado no Microsoft Excel e encontra-se na secção de “Apêndice C” do trabalho, para uma melhor contextualização de todo este projeto.

### **2.4. Dificuldades Pré-Produção**

Ao longo desta fase do projeto foi necessário um período de reflexão maior do que estava inicialmente à espera, houve diversos imprevistos e alterações até ser encontrada a melhor metodologia de trabalho.

Numa fase inicial foi bastante problemático encontrar suporte físico para a aplicação das ideias, pois apesar de ser um projeto artístico, houve bastante pesquisa realizada e a escolha da temática do projeto também em nada ajudou na procura de referências. Por vezes surgia uma frustração enorme por não conseguir encontrar nada relativo à temática e pelo material que era maioritariamente encontrado ser muito vago e pouco preciso na informação. Logo na fase inicial tive de reformular, várias vezes, os meus métodos de pesquisa, conseguir encontrar o que era importante e filtrar o “lixo digital” que tanto aparece pela web.

A procura de matérias de *foleys* foi sem dúvida um enorme desafio, pois o que encontrei não foi na quantidade esperada e em algumas situações não sabia bem como deveria proceder. Houve incertezas, tanto em relação à metodologia que estava a seguir como da forma em que abordava certas questões, mas com o tempo e prática esse sentimento foi-se esbatendo.

Foi eletrizante e bastante recompensador a fase de procura de adereços para a construção sonora, pois fui surpreendido, mais do que por uma vez, pelos sons de certos objetos. Existe sempre algum que nos fascina ao fim de cada dia, sejam sons descobertos ao acaso quando nada resulta e se está prestes a desistir, ou as explorações de técnicas de trabalho estranhas que acabam por resultar, pois por vezes é necessário ser um pouco excêntrico para encontrar/construir novas criações.

Como análise final desta etapa, concluo que poderia ter explorado outras alternativas, mas à medida que fui avançando nesta fase do projeto compreendi que não é por fazer imensas coisas em simultâneo que algo fica melhor preparado, por vezes é melhor abrandar, ou parar mesmo, para voltar a ter discernimento nas tarefas que estão a ser realizadas e estabelecer prioridades.

### 3. Produção

*“O fluxo do som de um filme caracteriza-se pelo caráter mais ou menos ligado, mais ou menos insensível e fluidamente encadeado com diferentes elementos sonoros, sucessivos ou sobrepostos, ou, pelo contrário, mais ou menos acidentados e partido por cortes secos – que interrompem brutalmente um som para substituírem por outro.”(Chion, 2011)*

Todas as produções seguem um fluxo, a produção é onde todos os diferentes processos da pré-produção convergem e se todo o processo estiver perfeitamente delineado, culmina na construção sonora ideal.

#### 3.1. Processo criativo

Sabendo da importância que esta fase tinha para o sucesso global do trabalho e embora fosse possível definir cada uma das etapas da produção, existia sempre um risco de todo o processo falhar. Ainda para mais quando era um projeto, com algo complexo e com diversas tarefas a serem executadas apenas por uma pessoa.

A primeira parte da criação sonora teve como base os *foleys* que foram divididos em três fase de execução, a criação de roupa, passos e ações das personagens, por esta ordem cronológica.

Para uma melhor compreensão, relativamente ao som construído e cena onde este se insere, vou colocar o *timecode (tc)* para auxiliar na visualização do cronograma, que se encontra no “Apêndice A”.

Na criação das roupas, que é possivelmente a parte menos criativa de todo este processo, foram replicados cada um dos movimentos dos personagens. Esta foi a camada base e som guia para a criação de todos os outros sons. A partir do momento em que as roupas foram finalizadas deixei de me guiar apenas pela imagem, dessa forma pude também contar com o sentido de audição, o que permitiu ter uma maior noção dos ritmos de movimentos. Para fazer as roupas recorria a elementos como casacos de diversos materiais (pele, algodão, linho, ganga e fibras sintéticas), que permitiram uma maior diversidade e que cada personagem tivesse características específicas, além dos casacos usei toalhas, farrapos e a roupa que trazia no corpo. Como elaborei este processo completamente sozinho usei os movimentos do meu corpo, em contacto com outras peças de roupa e tecidos, para simular os momentos em que existia várias pessoas em cena. Decidi dessa forma porque coloquei toda a roupa em apenas uma faixa, pois pensei que isso me iria poupar tempo. Essa opção acabou por ser um erro e foi necessária criação de uma nova faixa, para reforçar alguns momentos em que a roupa necessitava de sobressair.

Após a finalização da construção dos *foleys* de roupa começou a construção dos passos, os chamados *Foley walking*. Esta fase ao contrário da anterior foi mais complicada e muito mais elaborada, porque o filme tem momentos exteriores (na floresta, praia e cidade), e interiores e personagens diferentes, o que envolveu diferentes pares de sapatos para criar diferentes passos.



2 Foley, criação de passos em folhagem

Para a construção do chão da floresta (tc: 12:24 - 13:21) coloquei dentro de um quadrado (*Foley pit*), feito de madeira, com um pedaço de relva artificial, em conjunto com fita de cassetes VHS antigas. A finalidade da utilização desta técnica era em simular partes com maior ou menor folhagem ou ervas e isso era impossível de fazer apenas com um elemento. Quando pretendia adicionar mais folhagem acrescentava mais fita à relva, quando pretendia menos deixava só alguns pedaços de fita e adicionava um pouco de gravilha para dar um tom mais de terra com ervas bastante ralas. A parte da floresta envolvia bastantes personagens, então para diferenciar cada um deles utilizei sapatilhas, sapatos e botas, para dar um ar mais leve ou pesado ao andar de cada personagem.

Uma delas tinha bengala (tc: 12:31) então para replicar o seu andar usei a técnica de Walter Brennan (amigo de Jack Foley), que consiste em colocar uma pedra dentro do sapato para obrigar a manquejar um pouco. Para esta personagem a utilização desta técnica fez toda a diferença na construção sonora dos passos, para simular o arrastar da bengala foi utilizado inicialmente um chapéu de chuva, mas não resultou e foi então utilizado um cabo de vassoura.

Na construção da praia (imagem 3), onde participava um casal de namorados, que era maioritariamente uma praia de seixos (tc: 14:30-16:00), consegui arranjar uma caixa de pedras e seixos. Para replicar a cena utilizei, de novo, o quadrado de madeira, com a relva artificial do avesso entre a madeira e as pedras, para evitar captar o som da madeira e dessa forma ter um som mais natural.



*3 Foley, criação de passos na praia*

A parte mais complicada para executar os passos desta cena foi ter de caminhar sobre seixos com saltos altos de forma sincronizada, porque para além de não estar habituado a tal, a personagem feminina, que estava a replicar, tropeçava imenso nas pedras, foram imensas horas para fazer uma cena com pouco mais de três minutos. A meio dessa cena os personagens paravam num pedaço de areia molhada com poucas pedras.

Para construir os passos dessa cena (tc: 15:22) utilizei uma toalha molhada por cima dos seixos. Dessa forma conseguiu-se simular esse pedaço de areal e ao mesmo tempo não sujar o estúdio, para mim essa opção resultou bastante bem e um apresentou uma sonoridade bastante similar.

Para os passos na cidade (tc: 02:55-03:04) utilizei blocos de betão pavê, que são blocos de betão para a construção de passeios. A parte mais complicada desta construção de passos foi mesmo em levar 12 blocos para o estúdio, que é num piso -1 e que fica a cerca de cem metros da porta da entrada da faculdade, sem contar com o percurso do

estacionamento até à porta de entrada. O resultado foi bom, mas também só foram utilizados para fazer os passos da personagem feminina (mais uma vez de salto alto) a descer escadas e andar alguns metros no exterior e os de um personagem masculino a subir as escadas.

Havia uma cena de exterior (tc: 04:42-05:38) em que havia diversas personagens a andar no exterior, mas decidi não os fazer, simulei-os criando outras camadas sonoras (com as roupas, vocalização e alguns efeitos sonoros) pois o ambiente é de cidade caótico e decidi que não era necessário preencher tanto esse espaço.



*4 Foley, criação de passos e toques em interior*

Em relação aos passos (imagem 4) no interior (tc: 06:28-12:08) foi utilizado placas de soalho e uma carpete, visto que há muitas situações onde a ação decorre sobre tapetes. A construção destes passos não teve uma grande elaboração a nível criativo, envolveu maioritariamente só os personagens principais (masculino e feminino). Neste processo o mais complicado foram os passos em tapete, houve alguma dificuldade na gravação destes por causa dos passos serem quase inaudíveis, o que fez com que tivesse de ter o ganho muito alto e aproximar mais o microfone da ação, isto fez com que os graves ficassem demasiado acentuados. As fases mais complicadas foram a cena da perseguição do personagem masculino à personagem feminina e a cena em que o personagem está a puxar o piano e vai arrastando os pés entre a madeira e o tapete. De resto os passos foram de simples execução.

Relativamente aos efeitos sonoros, foram construídos e gravados alguns sons como o afiar da faca (tc: 01:00), da primeira cena, em que foi utilizada uma barra de ferro e uma pedra para simular a ação. O corte do olho (tc: 01:33), que foi uma construção por camadas de som, onde foram gravados cortes em ananás e plasticina, para ter um som de lâmina a passar por algo. Estes foram misturados com o som de uma casca de meloa a ser esmagada, para se obter um som mais realista e exponenciar o efeito dramático do momento em que o olho é finalmente cortado. Sons relativos à bicicleta (tc: 02:24-02:35) foram gravados dentro de uma garagem e outros no exterior para se utilizar a reverberação natural produzida. Outro som criado foi um “tic-tac” de relógio (tc: 02:18), que foi construído utilizando duas tesouras com as laminas abertas batendo uma na outra. Na mesma cena e por último, o som de ratos que foi feito com um agrafador ferrugento.

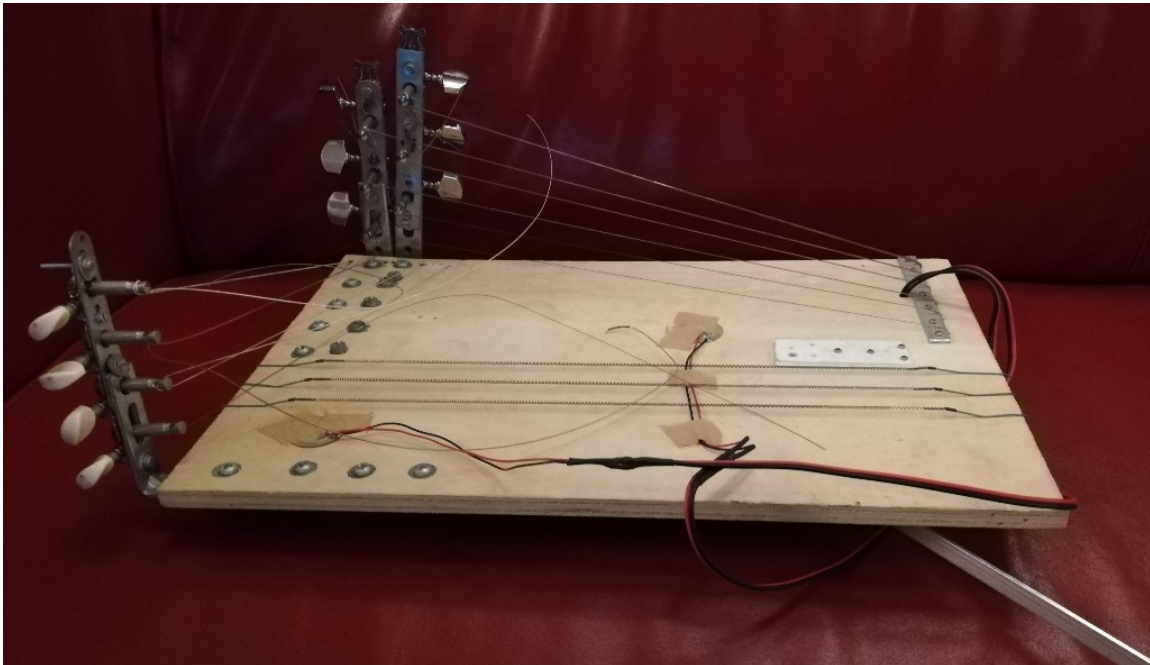
A elaboração de certos efeitos sonoros foi mais interessante, por estas constituírem um desafio maior, criativamente e metodologicamente, durante todo o seu processo de construção. A idealização do som das formigas (tc: 04:00 e 08:56) surgiu por simples acaso, enquanto fazia experiências sonoras com alguns pequenos parafusos e porcas, o som destes a serem gentilmente agitados dentro da minha mão emitiam um ruído muito característico, estabelecia uma relação perfeita com a imagem. Achei que o mesmo poderia funcionar na criação do som do shaker (tc: 09:30), então coloquei os pequenos parafuso e porcas num pequeno boião. Inicialmente tentei usar maracas para da o efeito desse objeto, mas o som não se interligava com a imagem, pois era um som muito suave e faltava alguma reverberação metálica e a utilização do boião com os parafusos ofereceu esse som.

Para o atropelamento da rapariga (tc: 06:15) foi utilizado o sofá da sala -127 (ICON), para dar corpo ao impacto, em conjunto com a porta de um cacifo, para dar o som metálico do carro e algumas peças de vestuário.

Relativamente ao som da traça (tc: 13:43), não sabia o que criar e foi daqueles sons descobertos por simples acaso num momento de ensaios com vários objetos em que tinha as portas do estúdio abertas. Sem querer toquei, algumas vezes, no fio do microfone e este captou essas vibrações com algum eco do corredor, achei que se enquadrava com a cena das traças porque é um momento de tensão e esse som, no meu entender, transmite

esse sentimento. Para o som dos tiros (tc: 12:03) o método foi um pouco idêntico com o da criação das traças, só que desta vez direcionei, premeditadamente o microfone para o corredor. O som foi concebido a partir de batidas no sofá da sala -127 (ICON), com a colocação do microfone em direção ao corredor, dessa forma consegui dar uma maior amplitude/dimensão ao som. Para oferecer um maior realismo adicionei alguns ruídos, de biblioteca (de tiros e armas), para criar alguma corpulência e dar outra dinâmica à cena.

Toda essa cena tem uma sonoridade muito característica e cada um dos sons adicionados têm um significado, começando pelo som base de cordas que aparece nessa sequência. Foi construído com auxílio do objeto que se pode ver na figura 5, onde gravei vários sons diferentes, alguns em que batia nas cordas, outros a raspar um ferro e ainda outro onde tocava nas cordas. Na mistura fiz um *reverse* e *invert* a algumas das faixas gravadas, para criar ainda mais desconforto e confusão.



5 Objeto de Cordas

O som relativo aos burros (tc: 08:17) foi criado com o bater de uma vara metálica em cordas de piano. O som de sinos (tc: 08:08) foi distorcido e é relativo às bolas penduradas na corda que o personagem puxa. O som alusivo aos padres (tc: 08:27), que estão presos no piano, são guizos. Por fim o som do arrastar o piano (tc: 08:14) foi uma mistura de uma camada de duas tábuas a serem friccionadas, com a gravação do sofá a ser empurrado pelo estúdio, a intenção com a mistura destes dois sons foi para dar uma noção de volume ao arrastar o piano. Esta construção sonora não foi planeada, surgiu simplesmente por improviso e necessidade de encontrar um som que desconstruísse ainda mais esta cena, todas as semanas adicionava um novo som para simbolizar cada um dos envolvidos na cena e o resultado acabou por ser melhor que o esperado.

Foram também adicionados alguns sons de bibliotecas sonoras, como o som dos carros antigos e as buzinas dos mesmos (tc: 05:16), as gaiotas na cena da praia (tc:

14:30), o cigarro (tc: 01:22) logo no início do filme e algum ranger de portas. Recorri a este método porque não consegui captar nem criar nenhum som utilizável, noutras situações necessitava de ter mais algumas camadas sonoras para funcionar na mistura final.

Os ambientes são outro grupo de sons produzidos seguindo as diretrizes definidas, começando pelos de natureza que foram praticamente todos captados por mim, tirando um ambiente de praia (tc: 14:24), que adicionei para dar mais algum corpo à camada de ambiente da praia. O ambiente base da cidade (tc: 01:45 e 04:42) é de uma biblioteca sonora, porque queria colocar um ambiente de cidade antiga, mas complementei esse com outro ambiente de cidade moderna, para dar uma atmosfera ainda mais caótica a toda a sequência.

Por último, mas não menos importante, vocalizações, como já referi só fiz ADR's para os personagens principais (o casal que aparece durante todo o filme), os restantes sons foram tirados de bibliotecas sonoras com exceção de um que utilizei de uma curta metragem em que trabalhei (Dentro de João Faria, 2018). Decidi colocar as vozes distorcidas e impercetíveis, dado que inicialmente não pretendia colocar sons orais, porque achei que o filme perderia a ligação à proposta pretendida.

## 3.2. Captação

Em relação às capturas sonoras, considereei que todas aquelas que foram criadas/gravadas em estúdio são de “*Interior*” e por sua vez todas as que foram gravadas fora deste são consideradas de “*Exterior*”.

### 3.2.1. Interior

As capturas de som em interior foram efetuadas na sala -127 (ICON), que é um estúdio de pós-produção sonora da UCP. Praticamente tudo foi criado em conformidade com o que foi delineado no documento “*Score*”, houve apenas alterações pontuais. Devido a razões como, a sonoridade obtida não ser a que era pretendida, diferentes tipos de abordagens, a nível de criativo, espontaneidade e algumas experiências sónicas foram alguns dos motivos que levaram a pequenas alterações no planeamento inicial proposto no “*Score*”.

Inicialmente foi gravado tudo o que era relativo a roupas no filme, onde foram utilizadas algumas peças de vestuário, como casacos de vários materiais e calças de ganga, juntamente com toalhas, panos e farrapos.

Em seguida tratou-se de todos os passos do filme, mas ou contrário do que aconteceu anteriormente, com a roupa, a criação e captura destes foi por cena, onde foi replicado todos os passos das personagens presentes na ação. Todos os *props* relativos à cena, fosse o chão de madeira, cimento, carpete, relva, ou areia, era montado, além do chão também havia diferentes tipos de sapatos de homem e mulher. Para que a sonoridade dos passos diferisse de personagem para personagem, porque apesar do espaço ser o mesmo quase todas as pessoas têm uma sonoridade diferente na sua passada, que se pode refletir tanto na estrutura física, como na sua forma de caminhar e no calçado que esta está a usar.



6 Microfone de contato construído

Após finalizar a gravação dos passos iniciei, para mim a parte mais criativa e divertida, a criação de *foleys* de cena, desde portas a fechar à interação que os personagens tinham com o ambiente em volta e respetivas ações. Para alguns destes sons repliquei a forma dita “natural”, ou seja, simulando as ações dos personagens com objetos similares ao que estes usavam, como por exemplo, em ações como pousar ou pegar em objetos. Em outros casos, possivelmente na maioria destes, tive que adotar uma abordagem mais criativas, porque a excentricidade do filme assim o pedia. Como por exemplo, a criação

do som de cenas como a do cortar o olho, as formigas e principalmente a do piano, que foram um enorme desafio.

Para a captura de todos estes *foleys* a ideia inicial era utilizar apenas o Schoeps CMIT 5, pela sua qualidade de som, versatilidade e pelo próprio microfone permitir fazer cortes de frequência. Mas não foi possível utilizar apenas esse, pela política de aquisições do arquivo da Escola das Artes, por essa razão informei-me se havia possibilidade de fazer a uma requisição mais prolongada do material, que acabou por ser possível, mas não no microfone que inicialmente idealizado, dessa forma a escolha recaiu para outro Schoeps com características um pouco similares, o Schoeps MK 41, que foi utilizado para gravação da maior parte do material utilizado, como a roupa, alguns passos e *foleys* de cena. Para os passos utilizei o Rode NTG3 e quando conseguia o Schoeps CMIT 5.

Quando queria dar uma dimensão superior ao som utilizei o CMIT e MK 41 em conjunto e para toques e arrastões fiz o mesmo, mas com o MK 41 e um microfone de contato, que contruí com um piezo e um cabo jack (Figura 6).

A gravação das vocalizações, não estava no plano inicial de trabalho, pois o que foi idealizado era em criar e construir apenas as paisagens e banda sonora. Relativamente à adição de voz (ou qualquer outro som com características humanas), até a uma fase tardia entendi que não seriam necessárias porque não acrescentariam nada à composição. Por essa razão estas foram as últimas gravações a serem realizadas. Mas revelaram-se importantes, pois vieram trazer uma maior coesão e harmonia sonora a todo o projeto. Para a captura destas foi utilizado o microfone de condensador a válvulas Rode K2, com um *pop filter*. O motivo que levou à escolha deste microfone foi a sua sonoridade, que deu um tom muito mais intenso e profundo às vozes, neste caso vocalizações.

### 3.2.2. Exterior

A captura de som em exteriores assentou maioritariamente na gravação de ambientes de espaços. Ao contrário do que aconteceu na fase de gravação de interiores, que foram, praticamente, todos realizados no Porto. A captura de ambientes foi maioritariamente concebida no meu local de residência na região de Coimbra, mais concretamente São Mamede, uma aldeia que fica no concelho de Penacova, a única exceção foi a captura de alguns ambientes de mar, que foi captado na praia dos Ingleses na Foz do Douro.

O motivo que me levou a gravar ambientes nessa zona foi a de não haver interferência sonora pela mão humana (como pessoas, carros, entre outros fatores) que pudesse contaminar as gravações. Antes de optar por esta via ponderei e realizei algumas gravações na zona do Porto, mais concretamente no parque da cidade, no parque da fundação de Serralves e no parque de S. Roque, pois pensava que a disrupção existente entre a mistura do som da cidade e os som da natureza apresentassem fatores positivos

para a sua utilização como ambiente, mas tal acabou por não acontecer, por este não apresentar as características sonoras pretendidas para as cenas em questão.

Para além dessas capturas também foram gravados outros pequenos sons, como algumas maçanetas e chiar de portas, algumas camadas para a cena do olho (como a gravação da casca de uma meloa, o corte de uma fatia de ananas e cortes em plasticina) e a recriação do som da bicicleta, que foi gravado dentro de um armazém para retirar partido da reverberação natural do espaço, forma essa que permitiria uma abordagem mais criativa na fase de pós-produção.

Para a captura sonora no exterior foram utilizados dois gravadores diferentes, o Sound Devices MixPre-6 e o ZOOM H6. Com estes gravadores foram utilizados dois microfones shotgun diferentes, o Schoeps CMT 5 (utilizado a maior parte das vezes) e o Rode NTG3, não em simultâneo. O motivo que me levou a utilizar dois microfones shotgun não foi só pela qualidade do som, mas sim pela disponibilidade destes para serem requeridos, necessitava de requisitar o material ao arquivo da Escola das Artes e nem sempre conseguia obter o microfone pretendido. Claro que se pudesse escolheria sempre o CMT 5, que apresenta uma qualidade sonora superior ao NTG3, visto que tem uma sensibilidade superior e permite controlar, no próprio microfone, os cortes de frequência. Também foi utilizada o microfone/capsula X/Y do ZOOM H6 para a gravação de alguns ambientes e Schoeps MK 41 para a gravação de pequenos sons teste iniciais.

### **3.3. Criação de banda Sonora**

Em toda a criação sonora deste projeto, a parte que mais me levantou dúvidas foi a criação da banda sonora. Apesar de, na minha perspetiva, ter idealizado e encontrado a sonoridade ideal para o trabalho, a sua implementação teve uma fase de reflexão relativamente longa, com muitos avanços e recuos.

A sonoridade idealizada foi de encontro com a minha perceção em relação à obra. Procurei algo contemporâneo, que fizesse com que o espetador identificasse a sonoridade como sendo a do filme original e que esta fluísse bem com todos os outros elementos sonoros criados para o projeto.

Por essa razão procurei referências que representassem um meio termo, entre o eletrónico/ambiente, que representaria a sonoridade mais moderna e digital, enquanto outra seria mais sinfónico, que representasse o mais antigo.

Numa fase inicial ponderei, ser eu próprio a criar a banda sonora, explorando o Ableton Live, sampleando algumas secções de músicas e manipulando-as. Mas após diversas tentativas falhadas entendi que não tinha grande sensibilidade para uma criação musical composta para o projeto. Por essa razão pus de parte a hipótese de ser eu a construir a banda sonora.

Durante as reuniões semanais com o professor orientador e os meus colegas, expus esse percalço que estava a ter para a construção musical do meu projeto, tinha as minhas referências e ideias, mas não as conseguia concretizar. Dessa forma debati com o orientador a possibilidade dos meus colegas colaborarem comigo na criação musical, visto que sabia que estes não se importariam de participar no meu projeto.

Essa proposta foi aceite pelos meus colegas Francisco Mendonça e Tiago Tobias. Dessa maneira criamos, em conjunto, a banda sonora para o projeto *Postcanis*. Realizámos algumas sessões para debater o que se adequava e convergia com edição sonora composta, assim como a melhor abordagem musical para o género filmico escolhido. Para explicar melhor o processo criativo na criação desta pedi aos meus colegas para elaborarem um texto, explicativos dos processos implementados e das suas decisões. Esse documento está no capítulo dos “Anexos A”.

### **3.4. Dificuldades Produção**

Ao longo desta fase a maior dificuldade foi de natureza pessoal, houve uma altura em que estive um pouco mais desligado do trabalho, pois dei uma maior prioridade a outros projetos em que estava envolvido. Isso foi sem dúvida um tremendo erro, agora entendo que foi, de certa forma, uma forma de escapar à rotina cíclica em que me encontrava. No regresso houve um certo desleixo na organização das tarefas a serem efetuadas.

Na fase final surgiu alguma fadiga, devido a alguns atrasos e também à questão de passar, por vezes, horas em demasia no estúdio, o que começou a afetar um pouco o discernimento na auscultação dos sons criados.

Apesar do cansaço foi bastante gratificante ver o projeto sair do papel e começar a ganhar forma física.

## 4. Pós-Produção

### 4.1. Edição

*“Podemos imaginar uma tira de imagens, numa determinada posição e logo por baixo uma tira de som, os diálogos...por baixo disso estão algumas dezenas, por vezes, centenas de outras faixas criadas para diferentes tipos de sons. Podemos pensar neles como um género de ‘mosaico’, em que os sons são pequenos pedaços que têm de ser colocados nos sítios certos.”(Murch, 2018a)*

Para Murch é importante ter um conceito durante a edição e não colocar sons ao simples acaso. O trabalho de um editor de som, começa no set de gravações, com as gravações de diálogos, sons ambientes, etc. O mais importante durante a fase de gravações é ter os diálogos perfeitos, depois dessa fase é que segue para estúdio, a fim de serem adicionados sons que complementem a imagem (*foleys*, efeitos sonoros, ambientes, etc.).

A edição de som deste projeto foi, um pouco, o inverso do que acontece nos processos atuais. Pois tinha como essência a criação de todas as paisagens sonora, do zero, de uma forma criativa, por não haver qualquer tipo de base ou referências sonoras.

*“O editor é uma das poucas pessoas que trabalha na produção de um filme e não sabe as condições exatas nas quais ele foi filmado (ou tem capacidade de não saber), mas, ao mesmo tempo, exerce enorme influência sobre o filme.”(Murch, 2001)*

Como referi, ao longo deste relatório, a base deste projeto foram os *foleys*. A edição destes é diferente, relativamente à edição de sons de bibliotecas. Segundo Vanessa Ament existe uma técnica específica para a edição de *foleys*:

*“First, look at the entire cue. Don’t start editing right away, no matter how tempted you are.” ... “The inclination is to start ‘fixing’ the sync as soon as something seems out. But once you start cutting, you are affecting the rest of the cue.” ... “You will see where the tricky part of sync is and where the really important visual emphasis is.” (Ament, 2009)*

Ou seja, o trabalho de um editor de *foleys* é fazer com que estes encaixem, subtilmente, nas cenas, sem correr o risco de cortar ou prolongar em demasia o som, para que este esteja no contexto da cue, em sincronia e flua naturalmente.

Em relação a sons de bibliotecas digitais e ambientes a sua utilização foi executada com o intuito de pontuar certas cenas que tinham elementos sonoros em falta e dessa forma proporcionar uma maior coesão sonora no trabalho final.

Houve algumas opções que tomei que não estão dentro dos parâmetros da edição de som, como a dessincronização em algumas partes. O propósito desta intervenção foi a nível artístico, apesar desta ser uma ação premeditada poderia não correr conforme o

pretendido, mas no meu entender houve situações em que convergia perfeitamente com a imagem. A cena, no filme, onde é mais notória esta escolha é a parte da floresta, esta tem passos de mais do que uma pessoa e a opção tomada foi a de fazer um balanço entre a sincronia e dessincronia. Também foi utilizado na cena do quarto, após o personagem masculino acariciar o peito da personagem feminina, durante a perseguição, foi uma opção premeditada, para criar alguma, ou acentuar ênfase da cena, além de tentar dar um tom sonoro de filme antigo, pela simples razão do som nem sempre estar síncrono.

A última coisa a ser feita foram os ADR's, porque até a uma fase tardia do trabalho não pretendia incluir qualquer tipo de voz, mas acabou por ser imprescindível. Apenas fiz para os dois personagens principais, onde emprestei a minha voz a ambos. Não se pode dizer que sejam diálogos, serão mais murmúrios ou vocalizações, porque não pretendia que esses “diálogos” fossem perceptíveis. Para as outras personagens recorri, mais uma vez, a bibliotecas digitais.

## 4.2. Mistura

*“A mesa de mistura é o equivalente a um órgão de igreja, nós tocamos estes órgãos bastante complicados e fazemos decisões sobre a sinfonia final do som do filme. Não existe um equivalente exato em música, mas no geral é tudo muito similar” (Murch, 2018b)*

Mistura de som é o processo de ajustar os diversos níveis de pressão sonora e percepção sonora das diferentes camadas existentes (diálogos, música, efeitos sonoros, ambientes, etc.). O principal objetivo da mistura de som é homogeneizar todos os sons, para dessa forma contruírem a paisagem sonora conceptualmente pensada.

A minha principal inspiração e referência para a mistura, entre a música e restantes sons, foi a cena inicial do filme *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola e mistura de Walter Murch (Murch, 2001). A razão desta cena ser a minha principal referência foi por toda a consistência entre a mistura dos efeitos sonoros com a música. Ambos têm o seu espaço, não se sobrepondo, conseguindo assim ter uma harmonia sonora que, de certa forma, caracteriza toda a sonoridade do filme. Essa foi uma das características que explorei e tentei capturar para a essência da minha mistura final.

Outra opção que tomei, foi em fazer a mistura em stereo em vez de surround 5.1. A razão pela qual tomei essa opção foi a de querer manter um tom mais intimista e um mais minimalista no trabalho. Claro que poderia ter feito a misturado em 5.1, mas no meu entender e por se tratar de um filme antigo achei que o surround poderia, de certa forma, afastar a obra da essência da época que tão bem a caracteriza. Dessa forma decidi que um stereo se adequava mais e tornava o trabalho mais coeso.

Apesar de ser um filme em stereo a mistura foi construída para ser bastante imersiva e para essa imersividade resultar recomendo a visualização com auscultadores ou uns bons monitores áudio.

Relativamente aos plugins de processamento de som, foi bastante utilizado o plugin Neutron 2, da iZotope, que é um equalizador. A sua utilização foi maioritariamente para fazer cortes nos graves para as gravações das roupas, de alguns *foleys*, efeitos sonoros e ambientes (foi mais utilizado para os ambientes gravados). Também foi utilizado nos ADR's para acentuar os graves, no caso da personagem masculina e os agudos na personagem feminina, para além destes foi utilizado o SoundShifter, da Waves, que serve para modificar o *pitch*, que serviu para acentuar, ainda mais, as vocalizações de cada uma dessas personagens, de forma a que ficassem o mais distante de soar a uma voz normal. Para as restantes vozes, de biblioteca de sons, foram utilizados os Plugins MetaFilter, da Waves, em conjunto com o Lo-Fi, nativo Pro Tools, ambos são modeladores que ajudaram a tornar o som mais disruptivo e digital. Em alguns *foleys* também foram utilizados o SoundShifter e o Enigma, da Waves, que também é um modelador, com características de modelação de baixas frequências.

De todas as camadas de som existentes os passos foram aqueles que menos sofreram alterações com plugins, porque queria que tivessem um som mais natural e presente na mistura, mesmo nas alturas em que são menos audíveis. Outro plugin que foi utilizado foi o iZotope RX5, que é um reparador de som, foi utilizado para retirar pequenos sons em alguns ambientes.



7 Pistas de Reverb no Pro Tools

Em relação às reverberações (reverbs), foram utilizados o D-Verb, nativo Pro Tools, que tem predefinições que se adequavam ao que era pretendido e o IR1, da Waves, que apesar de ter predefinições interessantes permitia um maior controlo em relação à

reverberação desejada. Foram criadas pistas apenas com os reverbs e enviadas para as faixas que, no meu entender, necessitavam. A utilização de reverberação tem fases, algumas em que está muito presente e que se sente em demasia e outras em que quase não está presente.

A opção de construir desta forma os reverbs foi propositada, para criar uma maior disrupção a nível sonoro e realçar a essência do filme, que é a excentricidade imaginativa humana.

*“Automation is an effective way to add interest to your productions in Pro Tools. Being able to alter volume, panning and plug-in controls will allow you to truly sculpt an engaging piece of music.” (Albano, 2015)*

Na mistura foi muito utilizada a automação do Pro Tools, principalmente nos volumes, mas também em panorâmicas e alguns plugins. Quanto ao volume, foi mais utilizada a opção “touch”, por esta permitir desenhar na onda onde se pretende ter um volume um volume mais alto ou mais baixo. Isto permite ter um maior controlo do som de cada faixa. Também foi utilizada a opção “write”, para delinear o volume da música, com esta opção ativa qualquer mudança que façamos com o fader de volume é gravado no canal. Nas panorâmicas foi mais relativamente à quantidade e movimento do som entre o lado esquerdo e lado direito. No caso dos plugins a automação foi apenas de colocar um *Master Bypass*. O *Bypass* está presente em praticamente todos os plugins do Pro Tools (nativos e não nativos) e quando este está ativo o plugin para de atuar no canal em que está a ser utilizado, ou seja, ao fazer a automação esta vai funcionar, basicamente, como um interruptor, onde é definida a secção da onda, onde o plugin deve estar ou não ativo.

### 4.3. Escuta para melhorias

Este projeto teve três fases distintas para elevar a qualidade da construção sonora apresentada neste projeto. Inicialmente era para ser apenas de criação de *foleys* (passos, roupa e alguns sons de cena), ambientes e uma banda sonora simples. Na primeira auscultação feita, com os colegas de turma e o professor Vitor Joaquim, estes sentiram tudo muito desprovido de som, que aquilo que tinha não representava nem transmitia qualquer sentimento, que a utilização de apenas desses efeitos sonoros não acrescentavam nada nem conseguiam construir uma narrativa sonora. Após um período de reflexão pessoal achei que os meus colegas e professor tinham razão e tinha que acrescentar mais material para elevar a qualidade do projeto.

A decisão passou por fazer uma pesquisa na criação de efeitos sonoros e de bibliotecas sonoras para complementar alguns pontos que não eram possíveis de criar, devido a certas circunstâncias, ou simplesmente para acrescentar mais camadas para uma construção de sons mais elaborada que não só iria melhorar a qualidade, de certos sons já criados, como iria levar o trabalho a obter características mais criativas a nível de idealização sonora de todo o material presente no trabalho. Em comparação com a versão anterior e a meu ver esta fase veio dar outros atributos e dinâmicas ao projeto. Por achar

que já estaria num patamar superior voltei a marcar outra auscultação com os meus colegas e com o professor. Os meus colegas e professor disseram que estava bastante melhor, mas mesmo assim sentiam que ainda havia uma certa falta de presença de som em algumas partes e que necessitava de mais alguns sons, como vozes, coisa que eu desde do início não queria que o trabalho tivesse. Fiz mais algumas sondagens, nomeadamente a colegas das vertentes de cinema e animação, bem como a outros professores, todos eles gostavam dos sons presentes, mas ao mesmo tempo sentiam falta de alguma coisa. Numa auscultação com o professor Vasco Carvalho, que também gostou de alguns sons criados, disse que deveria adicionar voz aos personagens, não só para preencher alguns espaços de silêncio, mas também para dar uma maior coesão a todo o projeto, o mesmo disse o professor Pedro Marques, que a adição das vozes ia preencher mais e adicionar coisas que até ao momento não existiam mas que faziam falta. No início fiquei relutante, porque eu tinha definido que não iria colocar qualquer tipo de voz, porque não sabia o que colocar e porque teria de fazer um género de guião além de ter de arranjar atores para as personagens. E a depois de mais um, longo, período de reflexão mantive a minha ideia inicial de não colocar vozes, pois pensava que com a banda sonora todas essas falhas existentes iriam desaparecer ou serem quase impercetíveis. Pois não podia estar mais errado e acabei por acrescentar este novo conjunto de sons.

A terceira e última fase foi a de adição de ADR's, que foram mais e vocalizações do que diálogos propriamente ditos para os personagens principais e construção de “vozes” para os outros com samples de gritos, gargalhadas, murmúrios e mesmo alguns diálogos de bibliotecas digitais que manipulei para que tivessem a génese que pretendia para o trabalho. Voltei a marcar outra auscultação, desta vez com todos os colegas da faculdade e mais alguns professores que acharam que desta vez a narrativa sonora estava mais composta e finalizada. O coordenador do projeto, achou que estava perto do final porque ainda precisava de mais alguns sons e um pouco mais de edição, até chegar à conclusão definitiva.

#### **4.4. Dificuldades Pós-Produção**

Após concluir esta etapa posso afirmar, com mais complexa e detalhada certeza, que foi a mais exaustiva. Não poderei dizer que foi a fase com maior trabalho a nível físico, como aconteceu durante a produção, nem que teve a maior componente e momentos de pesquisa como na pré-produção, mas ao contrário das anteriores esta foi o ciclo mais complicado para mim por ser aquele em que me sentia menos cómodo, não na função de editor de som, pois é uma tarefa relativamente fácil e sem grandes preocupações de se concluir.

O maior desconforto que tive foi em relação à mistura, ao logo do meu percurso, durante este mestrado, foi sempre aquela componente em que não me sentia tão bem a realizar e no qual apresentava uma dificuldade maior. Foi sem dúvida o principal desafio

durante esta fase, conseguir atravessar essa barreira, que não era mais do que isso, um obstáculo que, como tantos outros, foram aparecendo ao longo desta produção. Foi mais um ensinamento e exercício mental para utilizar no futuro, pois assim como eu outros colegas estavam ou já tinham passado pelo mesmo processo de bloqueio.

Depois de ultrapassar essa barreira, o processo simplificou-se. Com a prática na matéria da mistura sonora o trabalho foi fluindo cada vez mais rápido.

Apesar de ter chegado a um ponto em que me sentia confortável a misturar nem sempre utilizei o melhor método. Cheguei a um ponto em que andava num ritmo frenético, também devido ao facto de o prazo final, de entrega, se aproximar. Tudo isso levou a que certas matérias não fossem elaboradas da melhor forma e acabou por levar a uma quebra e eficiência no ritmo de trabalho.

Para concluir, apesar da dificuldade desta etapa, foi muito compensador a todos os níveis, não só por representar a conclusão deste projeto, mas do mesmo modo por ser uma fase de superação a nível pessoal.

## 5. Reflexão Crítica

O objetivo deste projeto relaciona-se com todo o processo de produção e pós-produção sonora. A ideia principal, no contexto do presente trabalho, recaiu na construção de *foleys* e no desenvolvimento sonoro para um filme mudo.

Comparando os meus resultados com o que me propus a realizar no início deste projeto considero que os consegui atingir, apesar de falhar, numa fase inicial, em certos parâmetros que necessitava de estabelecer uma ligação, nomeadamente, entre o som construído e a imagem. Mas no final essa ligação acabou por ser estabelecida com a utilização de novas técnicas, sons de bibliotecas e com uma experiência de execução de *foleys*. Também houve uma grande coesão entre o real (ambientes e *foleys*) e o abstrato (efeitos sonoros), resultando assim numa experiência bastante imersiva.

Relacionando o meu projeto e desempenho, como designer de som, com a indústria sei que está diferente de uma abordagem diegética, tanto pela metodologia de trabalho, como pela técnica, prática e também por ter uma abordagem mais artística. Pois as abordagens nas construções sonoras filmicas atuais têm um tratamento mais natural, para que tudo soe o mais real possível, enquanto que a minha construção baseou-se na minha interpretação do filme e não nos acontecimentos que ocorriam neste.

Ainda em relação à indústria e considerando que não tinha meios, como um estúdio específico com diversos tipos de materiais para a gravação de *foleys*, nem um misturador de *foleys* para gravar e efetuar uma pré-mistura enquanto eu executava os sons, que daria uma maior fluidez a todo o processo de trabalho, considero que foi um projeto bem executado que conta com uma boa sonoridade.

Com a evolução da tecnologia atual, entendo que o designer de som tem, gradualmente, um controlo maior no produto final. Penso que com estas novas possibilidades o patamar, entre os designers de som que trabalham em grandes estúdios e aqueles que trabalham em meios mais pequenos, encurta de forma significativa. Desse modo e considerando que o designer de som é um profissional com uma forte vertente autodidata, entendo que a demarcação existente, entre os diversos profissionais, seja apenas relativa à sua experiência e ou criatividade.

Com o fim deste projeto dou por concluída a minha passagem pela Escola das Artes da Universidade Católica do Porto. Foram dois anos bastante intensos, principalmente quando vim de uma área um pouco diferente. Foi uma quantidade imensa de novas experiências, um mundo novo que nunca tinha explorado e de que queria fazer parte.

Em relação a aprendizagem, e apesar de continuar a achar confusas algumas características do som e da construção sonora, diria que evoluí bastante a diversos níveis, tanto em questões de trabalho como a nível de organização. Trabalhar com material profissional, fazer exercícios com complexidade, a nível de gravação e pós-produção, fez

com que desse um salto qualitativo enorme, tanto em qualidade como na otimização de trabalho. Mas considero que o meu maior desenvolvimento foi a nível artístico, a faculdade proporcionou-me uma interação com o mundo das artes que nunca tinha vivenciado. Todas estas experimentações e colóquios realizados em aula, com artistas conceituados e em trabalhos com os colegas das outras vertentes, foram importantes para a conclusão do meu projeto.

Relativamente à conclusão deste projeto. A sonorização foi terminada à cerca de um ano atrás, neste momento quando revejo o meu trabalho sinto sempre que poderia ter feito algo mais e melhorar alguns pontos do mesmo, mas isto ocorre sempre que termino algo. Quando revejo alguma coisa que já fiz fico sempre com a sensação que não ficou perfeito, mesmo que na altura achasse que estava, existe sempre algo que ficou por fazer e que poderia elevar o patamar do trabalho. Claro que não olho com desdém pelo trabalho que realizei e se regressasse claro que iria fazer diversas mudanças, isso é uma característica que está intrínseca em mim.

O mais complicado e cansativo de todo este percurso não foi a sonorização, mas sim a escrita do relatório. Foi algo que me fatigou e absorveu por completo, de maneira irresponsável, de todas as formas, deixei que a sua conclusão me arrastasse para um ciclo que parecia infundável.

Em retrospectiva, constato que existem imensas imprecisões relativamente às origens e desenvolvimento dos *foleys*. Os artistas de *foley* têm pouquíssimo tempo para se envolverem mais nos estudos e para explicarem os seus métodos de trabalho, pois relativamente a outras fases da pós-produção estes têm prazos extremamente curtos para finalização do seu trabalho. Contudo, com a evolução e globalização da web começa-se a encontrar cada vez mais material, onde artistas de *foley* partilham o seu trabalho, técnicas, obtenção de materiais e inspiração criativa para a criação deste. Mas continua a faltar documentos fidedignos relativos aos primórdios desta arte sonora e uma maior abordagem por parte académica, na minha opinião toda a temática dos efeitos sonoras é discutida muito por alto e sem grande aprofundamento.

Apesar de todos os contratempos que me foram aparecendo continuo com a mesma aspiração e não nego que um dia gostaria de seguir o ramo dos *foleys* e efeitos sonoros. Dessa forma, pretendo assim continuar com o trabalho realizado neste projeto, a exploração sonora e criação de *foleys*. E, igualmente, o estudo desta temática.

## 6. Bibliografia e referências artísticas

- Crosland, A. (1927). *The Jazz Singer*. Warner Bros.
- Albano, J. (2015). *A Beginner's Guide to Automation in Pro Tools*. Obtido a 20 de Maio de 2018, de <https://ask.audio/articles/a-beginners-guide-to-automation-in-pro-tools>
- Allen, R. H. (1899). *Star Names and their meanings*. New York, Leipzig [etc.] G.E. Stechert.
- Ament, V. T. (2009). *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Focal press.
- Barnard, D. (2002). *Björk - Vespertine Live At Royal Opera House*. One Little Indian. Obtido a 7 de Dezembro de 2017, de <https://www.discogs.com/Björk-Vespertine-Live-At-Royal-Opera-House/master/40423>
- Buñuel, L. (1929). *Un chien andalou*. Les Grands Films Classiques.
- Buñuel, L. (1930). *L'Age d'Or*. Corinth Films.
- Buñuel, L. (1985). *My last breath*. Flamingo.
- Burgis, P. (2016). *How To Make Your Own Foley Sound Effects with Peter Burgis (Interactive On Web Browser Only)*. Obtido a 3 de Fevereiro de 2018, de [https://www.youtube.com/watch?v=cg\\_daxoXMaQ](https://www.youtube.com/watch?v=cg_daxoXMaQ)
- Carlos, W. (1968). *Switched-On Bach*. Columbia Masterworks Records.
- Chion, M. (2011). *A audiovisão: som e imagem no cinema*. Edições Texto & Grafia.
- Cook, F. D. (2013). *Pro tools 101 : an introduction to Pro tools 11*. Course Technology PTR.
- Dziga Vertov. (1929). *Man with a Movie Camera*. (VUFKU)All-Ukrainian Photo Cinema Administration.
- Einaudi, L. (2004). *Una Mattina*. Decca Records.
- Eisenstein, S., & Ottoni, T. (1990). *A forma do filme*. Zahar.
- Enciclopédia do Espaço e do Universo - CD-ROM. (2000). Globo Multimídia.
- Eno, B. (1975). *Discreet Music*. Obscure Records.
- Eno, B. (1978). *Ambient 1: Music for Airports*. Polydor Records.

- Faria, J. (2018). *Dentro*.
- Fiske, J. (1993). *Introdução ao estudo da comunicação*. Edições ASA.
- Gradim, R. (2015). *Mistura de Som para Cinema em Surround 5 . 1 : Uma análise de tendências estabelecidas*.
- Hecker, G. (2010). *Gary Hecker - Veteran Foley Artist*. Obtido a 14 de Maio de 2018, de <https://vimeo.com/11436985>
- iZotope, I. (n.d.-a). *RX 5 Quickstart | Cleaning Up Audio and Reducing Noise with RX 5 Audio Editor*. Obtido a 16 de Abril de 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=yiKxyNgmxac>
- iZotope, I. (n.d.-b). *Un-masking your mix with Neutron*. Obtido a 16 de Abril de 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=2Mr-SWWfJ4A>
- iZotope, I. (n.d.). *Getting started with iZotope's Neutron mixing plug-in*. Obtido a 16 de Abril de 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=P3IDwA46bPk>
- Lippert, M., K. Logothetis, N., & Kayser, C. (2007). *Improvement of visual contrast detection by a simultaneous sound*. Obtido a 20 de Outubro de 2018, de [http://www.cyberneum.de/fileadmin/user\\_upload/files/publications/Lippert\\_Brain Res\\_07\\_4649\[0\].pdf](http://www.cyberneum.de/fileadmin/user_upload/files/publications/Lippert_Brain_Res_07_4649[0].pdf)
- Maia, P., & Tigerman, T. L. (2017). *How To Become Nothing*. Obtido a 25 de Janeiro de 2018, de <https://www.portopostdoc.com/home/ha-filmes-na-baixa/2017/view?id=445#C1>
- Méliès, G. (1902). *Le Voyage dans la Lune*. Star Film Company.
- Murch, W. (2001). *In the blink of an eye : A perspective on film editing*. R Silman-James Press.
- Murch, W. (2018a). *What is Sound Editing - Walter Murch(Academy Originals)*. Obtido a 24 de Agosto de 2018, de [https://www.youtube.com/watch?v=a\\_EkF11OeQk](https://www.youtube.com/watch?v=a_EkF11OeQk)
- Murch, W. (2018b). *What is Sound Mixing - Walter Murch(Academy Originals)*. Obtido a 24 de Agosto de 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=lvEIOPfZ18>
- Pärt, A. (1994). *Fratres Etc*. EMI Classics.
- Pollard, H. A. (1929). *Show Boat*. Universal Studios.
- Reggio, G., & Philip, G. (2013). *The Qatsi Trilogy*. Obtido a 17 de Janeiro de 2018, de <https://www.criterion.com/boxsets/934-the-qatsi-trilogy>
- Saulo Machado. (2013). *Procyon, por que te chamam assim?* Obtido a 14 de Maio de 2019, de <http://www.astropt.org/2012/03/15/procyon-por-que-te-chamam-assim/>

Singer, P. R. (2008). *The Story of Jack Foley*. Obtido a 12 de Maio de 2018, de <http://www.marblehead.net/foley/jack.html>

The Caretaker. (2011). *An Empty Bliss Beyond This World*. History Always Favours The Winners.

Vangelis. (1973). *L'Apocalypse des animaux*. Polydor Records.

Vangelis. (1976). *La Fête Sauvage*. EMI Pathé Marconi.

Viers, R. (2008). *The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects*. Michael Wiese Productions.

Yewdall, D. L. (2012). *Practical Art Of Motion Picture Sound*. Focal Press.

## 7. Apêndices e Anexos

### 7.1. Apêndices

#### 7.1.1. Apêndice A

Score

	Início								
TC	00:04	01:00 / 01:12		01:13/01:18		01:22	01:27	01:33/01:38	01:45/02:00
Ação		Afia a navalha, fuma e vê se está afiada.		Arruma a faca sai para a varanda.		Encosta-se e olha a lua.	Vista da Lua.	Segura a cabeça e corta o olho.	Personagem às voltas pela cidade.
F1		Fricção entre a navalha e a pedra.		Fumar. Som ligeiro do manuseamento da pedra e da navalha.		Fumar.	Fumar.	Toque a segurar a cara.	Pedalar na bicicleta.
Resol		Pedaco de metal a roçar numa pedra		som oral Pedra e metal na mão		Sons	o arais	Toque em pele	Bicicleta Biquar e * CB22
F2		Respiração, fumar.		Ranger ligeiro de abrir e fechar a porta.		Batuque entre navalha e dedos.		Roupas.	Alguns passos distantes.
Resol		Sons "orais"		Porta casa ou Mola		Metal bater na mão			
F3		Toque entre a pedra e porta. Navalha a cortar.		Passos. Roupas.		Toque na varanda.		Corte do olho.	Bicicleta a afastar-se e a passar ao longe.
Resol		metal a tocar em madeira				Toque em Barva metalica			
Fx								Ruído de animais(?)	
Resol									
Amb.		Ambiente de quarto.		Transição entre o ambiente de quarto e uma noite pouco ventosa.		Ambiente mais silencioso da noite.		Transição entre o ambiente de quarto e noite.	Ambiente de uma cidade pouco movimentada.
Mx									

Transição do música

4

TC	02:12	02:18	02:24	02:25	02:28	02:31	02:35	02:42
Ação	Grande plano da caixa.	Personagem no quarto a ler.	Bicicleta passa.	Atira o livro para cima da mesa.	Livro cai e abre-se.	Levanta-se e dirige-se à janela.	Bicicleta aproxima-se e cai.	Reticencia em ajudar.
F1	Bicicleta aproximar-se.	Tique-taque de relógio.	Bicicleta a passar ao longe.	Fechar o livro.	Livro a bater na mesa.	Roupas.	Bicicleta a passar ao longe.	Toques nas cortinas.
Resol		Tesouras		livros	Objecto na mesa			Toque tecido
F2	Bicicleta a travar.	Som ligeiro de ratos.	Tique-taque de relógio.	Atirar o livro.	Tique-taque de relógio. (sempre presente em cena)	Passos.	Bicicleta cai.	Roupas.
Resol	preto-tax	Unhas/dedos Madeir metal	Tesouras	livros cadeira	Tesouras	Ratos Moleira	Bicicleta cair na bicicleta *	
F3				Tique-taque de relógio.	<del>Som de ratos</del>			
Resol				Tesouras				
Fx	Algum som a sair da caixa(?)		<del>ruído</del>		Som de Ratos			
Resol								
Amb.	Ambiente de uma cidade pouco movimentada.	Ambiente de quarto.	Ambiente de cidade.	Ambiente de quarto.			Transição entre quarto e cidade.	
Mx								

Símbolo da música

2

TC	02:51	02:54	02:55	02:57	03:00	03:04	03:12	03:35
Ação	Vai em direção à porta.	Ciclista no chão.	Desce apressada.	Ciclista no chão.	Sai e aproxima-se do ciclista.	Inclina-se e beija ciclista.	Abre a caixa.	Ajeita roupa e caixa na cama.
F1	Passos acelerados.	Toques ligeiros no guidador da bicicleta.	Abrir da porta.	Roda a chiar	Roupa a roçar no portão.	Passos.	Toque na caixa.	Roupas.
Resol	<i>Passos e Toques</i>	<i>Toques metal</i>	<i>Ranger</i>	<i>Bicicleta</i>	<i>Roupa metal</i>			
F2	Abrir da porta.	<del>Murmúros(?)</del>	Descer degraus apressada.	<del>Murmúros(?)</del>	Só das mãos.	Roupas.	Chave a entrar e abrir a fechadura. Chiar ao abrir.	Toque na caixa.
Resol	<i>Macaroto</i>	<i>Vozes Astarachas?</i>					<i>Chave inglesa</i>	
F3					Passos. Descer das escadas apressada.	Toques. Beijos.	Pousar a caixa. Roupas.	Passos.
Resol								
Fx								
Resol								
Amb	Ambiente quarto.	Ambiente cidade.	Ambiente Hall.	Ambiente cidade.			Ambiente de quarto.	
Mx								

*Injeção da Música*









3

TC	03:40	03:45	03:58	04:00	04:05	04:12	04:26	04:38
Ação	Senta-se e olha para a cama.	Continua a olhar para a cama.	Personagem olha para a sua mão.	Buraco na mão.	Levanta-se e aproxima-se.	Close up da mão.	Sujeito na praia.	Mão decepada.
F1	Passos.	<del>Respirações</del>	<del>Respirações</del>		Toques na cadeira. Ranger da cadeira.	<del>Respirações</del>		Toque na mão.
Resol	<i>Madeira</i>							<i>Por vozada em algo</i>
F2	Senta-se.	Cadeira a ranger.			Passos.			Roupas.
Resol					<i>P. Hakiins</i>			
F3					<del>Respirações</del>			Ruído ligeiro e distante de multidão.
Resol								
Fx	Gravata coloca-se misteriosamente na camisa.	Ruído quase impercetível.	Formigas.	→	Ruído ligeiro.	Formigas, mais intenso.		
Resol			<i>Beijões com porcas e porcas</i>					
Amb	Ambiente de quarto.						Ambiente praia.	Completo silêncio.
Mx								









*Sida Música*      *Entrada Música*

4

↓

								
TC	04:42	04:50	04:53	04:58	04:52	05:11	05:15	05:16
Ação	Confusão.	Close up da mão decepada.	Empurrões entre polícia e multidão	Multidão olhando.	Personagens olhando.	Polícia vai ter com a jovem.	Polícia fala com a jovem.	Polícia apanha a mão.
F1	Roupas.			Roupas. Passos.	<del>Multidão</del>	<del>Multidão</del>		Toque na mão.
Resol								
F2	Roupas. Empurrões.	Toque na bengala.	Empurrões.	Empurrões.			Empurrões. Roupas.	
Resol		<i>toques em "Mokira"</i>	<i>CONSTRAÇÃO por → roupas → sofá → papel</i>					
F3	<del>Passos</del>		<del>Passos</del>	Toques na mão.			Passos.	
Resol								
Fx	Aumentar do ruído de multidão.	Multidão.		Multidão.	Multidão.		Multidão, mais calma.	
Resol								
Amb	Ambiente cidade caótico.							
Mx								

5










								
TC	05:19	05:21	05:38	05:55	06:00	06:03	06:12	06:14
Ação	Polícia coloca a mão numa caixa.	Polícia entrega mão à jovem.	Dispersão da multidão.	Jovem no meio da estrada.	Personagens falam.	Jovem no meio da estrada.	Carro a aproximar-se.	Jovem em terror.
F1	Colocar objeto numa caixa. Ranger caixa.	Toques na caixa. <del>Multidão</del>	Roupas.	<del>Sons</del>	Roupas.		Passos.	Toques.
Resol	<i>Madeira</i>	<i>Contato na Madeira</i>				<i>Pessoas ligadas em círculo</i>		
F2	Empurrões. Roupas.	Empurrões.	Empurrões.	Roupas.	<del>Multidão</del>	Respiração.		Roupa.
Resol								
F3	<del>Passos</del>	<del>Passos</del>						<del>Sons</del>
Resol								
Fx	Multidão, mais calma.	Multidão a dispersar.	Carros a passar.	Sons exteriores.	Carros a passar. Buzinas (?)	Aproximação de um carro.	Som interior do carro(?)	<i>Som do carro</i>
Resol						<i>Buzina</i>		
Amb	Ambiente cidade caótico.		Ambiente cidade, voltando ao normal.	Ambiente cidade.	Ambiente quarto.	Ambiente cidade.		
Mx								

6









								
TC	06:15	06:16	06:20	06:28	06:38	06:38	06:40	06:50
Ação	Atropelamento.	Jovem atropelada.	Pessoas aproximam-se.	Personagens falam.	O personagem apalpa.	A personagem afasta-se.	Aproximação e recuo.	Aproximação.
F1	Carro a bater.	<del>Pessoas.</del>	<del>Pessoas.</del>	<del>Murmúros.</del>	Roupas.		<del>Respiração.</del>	Roupas.
Resol	bater metais e algo mole							
F2	Corpo a cair.		<del>Passos (corrida).</del>	Roupas.	Passos.	Passos.	<del>Respiração.</del>	
Resol	Carros - passos - passos - passos - passos - passos - passos - passos - passos							
F3			Burburinho distante.					Passos.
Resol								
Fx	Carro e buzina.	Carro à distância.		Sons exteriores.	Sons exteriores(dissipando-se).			
Resol								
Amb	Ambiente cidade.	Ambiente cidade.		Ambiente quarto.	Ambiente quarto.			
Mx								

Visão

7






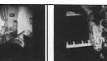

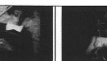
								
TC	06:54	06:56	06:58	07:03	07:06	07:07	07:10	07:13
Ação	O personagem encurrala-a.	O personagem agarra seios.	A personagem empurra-o.	O personagem volta a agarrar.	O personagem imagina.	O personagem imagina.	O personagem imagina.	O personagem imagina.
F1	Bater contra a parede.	<del>Respiração.</del>	Empurrões.		<del>Murmúros / Sons altos</del>			<del>Respiração.</del>
Resol								
F2	Passos (lentos e rápidos).	Toques.	Roupa.	Toques.	<del>Getidos.</del>	Toques.	<del>Getidos.</del>	
Resol								
F3	Toques.	Roupa.		Roupa.		Roupa.		
Resol								
Fx								
Resol								
Amb	Ambiente quarto.							
Mx								

8

								
TC	07:16	07:19	07:23	07:24	07:32	07:34	07:42	07:58
Ação	O personagem imagina.	Excitação do personagem.	A personagem empurra-o e foge.	Perseguição.	A personagem defende-se.	O personagem vira-se.	O personagem volta-se a aproximar.	O personagem pega num objeto.
F1	Toque.	Toque.	Empurrão.	Toques na mobília.	Toque mobília e raquete.	Roupa.	Passos.	
	Nexor nos mão e braços							
F2	Roupa.	Roupa.	Passos.	Passos (acelerados).	Passos.	Passos.	Roupas.	Toque.
F3		<del>Passos</del>			<del>Passos</del>		<del>Passos</del>	
Fx								
Amb	Ambiente quarto.							
Mx	*	*						









do Música









9

								
TC	08:00/08:02		08:04	08:08	08:14	08:17	08:27	08:29
Ação	O personagem puxa algo e é cai prontamente no chão.		O personagem recompõe-se.	O personagem puxa algo.	Arrasto.	Cabeça de burro.	Jovens a serem arrastados.	Visão da personagem.
F1	Passos.					Cabeça a bater nas teclas do piano.	Corpos a arrastarem pela carpete.	Várias coisas a serem arrastadas.
Resol								
F2	Puxado para o chão.	Queda.	Toque.	Toques. Arrastamento.	Piano a ser arrastado.	Cordas em extensão.		
Resol		Roupa no chão						
F3	Roupas.		Cordas em extensão.			Passos.		
Resol								
Fx								
Resol								
Amb	Ambiente quarto.							
Mx								









10











								
TC	08:48	08:50	08:53	08:56	08:58	09:02	09:07	09:09
Ação	A personagem foge.	O personagem fica entalado na porta.	A dor agonizante.	A mão das formigas.	Close up da mão.	Segurar a porta.	O personagem deitado.	Pensativo.
F1	Várias coisas a serem largadas.	Braço preso na porta.	Puxões. Sacudidelas.	Empurrões na porta.				
Resol								
F2	Passos.	Puxões. Sacudidelas.	Empurrões na porta.			Empurrões na porta.		Roupa.
Resol								
F3								
Resol								
Fx				Formigas (ligeiro).	Formigas.			Molas colchão.
Resol								
Amb	Ambiente quarto.							
Mx								

								
TC	09:28	09:29	09:30	09:31	09:32	09:35	09:36	09:39
Ação	Subida repentina das escadas.	Toca campainha.	Mãos misturando.	Olhar de desconfiado.	Mãos misturando.	Ar de desconsolado.	A personagem dirige-se à porta.	Abre porta.
F1	Passos (rápidos a subir escadas).		Roupa.	Roupa.		Roupa.		Passos.
Resol								
F2				<i>Parar de respirar</i>		<i>Explicação presença</i>		Ranger porta.
Resol								
F3								
Resol								
Fx		Toque de campainha.	Copo de mistura a ser abanado.		Copo de mistura a ser abanado.			
Resol								
Amb	Ambiente exterior.		Ambiente de sala pequena.	Ambiente quarto.	Ambiente de sala pequena.	Ambiente quarto.		
Mx								





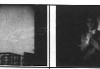
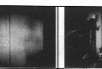
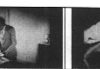


*Imagem  
Musica*

									
TC	09:41	09:48	09:50	09:52	09:58	10:00	10:03	10:04	
Ação	Homem espera impaciente.	Homem entra no quarto.	Homem bate no personagem.	Desentendimento	Conversa exaltada.	Agarrar pelos colarinhos.	Levantar da cama.	Levantar da cama.	
F1	Roupa.	Abrir porta.	Chapada.	<del>Abre a porta</del>		<del>Mulheres exaltadas.</del>		Roupa. (tirar roupa do personagem)	
Resol									
F2	Ranger porta. (abrir/fechar)	<del>Abre a porta</del>	<del>Chapada</del>			Abanão.		Objetos a cair no chão.	
Resol									
F3	Passos.		Roupa.						Passos.
Resol									
Fx		Molas do colchão							
Resol									
Amb	Ambiente de hall.		Ambiente quarto.						
Mx									

13






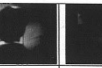
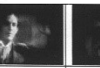


								
TC	10:14	10:16	10:21	10:23	10:26	10:27	10:29	10:32
Ação	Aproxima-se da janela.	Roupa a cair na rua.	Esconder acessório.	Olhar pouco amistoso.	Entrega o último acessório.	Tira o último acessório.	Atira-o pela janela.	O homem castiga.
F1	Passos.	Atirar roupa.	<del>Esconde o acessório</del>	Ranger janela.	Sacudir <del>o acessório</del> <i>de um canto</i>	Ranger janela.	Atira algo.	Roupa.
Resol								
F2	Abriu janela.	Cair roupa.	Roupa.				Cair.	<del>Responde</del>
Resol								
F3	Atirar roupa.	Toques.				Passos		<del>Atira o acessório</del>
Resol								
Fx								
Resol								
Amb	Ambiente quarto.	Ambiente exterior.	Ambiente quarto.				Ambiente quarto/exterior.	Ambiente quarto.
Mx								

14









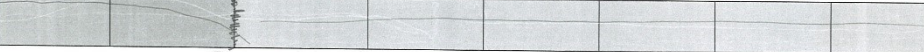
								
TC	10:38	10:42	10:46	10:48	11:02	11:11	11:13	11:18
Ação	Castigo.	Mais castigo.	Braços abertos no castigo.	Homem afasta-se.	O homem é o personagem.	Toca no material da mesa.	Material espalhado.	Pega nos livros.
F1	Passos.	Roupas.	<del>Respiração.</del>	Atirar do chapéu.	Toques.	Toque em folhas, canetas, etc..		Toque nos livros.
Resol						Arrastar alguns objetos		
F2	Bater da cabeça.	Múrmuros.	Toques na parede.	Passos.			Fechar ligeiro de livros.	Passos.
Resol	Mão em madeira						Livros Papel.	
F3	Roupas.	Roupas.					Arrastar de objetos em madeira.	
Resol								
Fx								
Resol								
Amb	Ambiente quarto.							
Mx								

Transição  
para um  
ação mais  
le-30







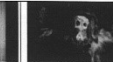

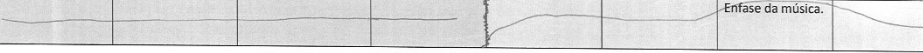
15

								
TC	11:24	11:28	11:40	11:43/11:46	11:53	11:55	12:03	12:05
Ação	Aproximação do outro.	Entrega dos livros.	Volta a afastar-se.	Transformação dos livros.	Ameaça.	Braços no ar.	Início dos tiros.	Tiros.
F1	Toque nos livros.		Passos.	Toque na parede.	<del>Respiração.</del>		Tiros.	
Resol								
F2	Passos.	Toque na parede.	Roupas.	Passos a afastarem-me.	Roupas.		<del>Respiração.</del>	Gemido.
Resol								
F3							Roupas.	
Resol				Mão				
Fx				Som da transformação.				
Resol								
Amb	Ambiente quarto.							
Mx					Enfase na música.			









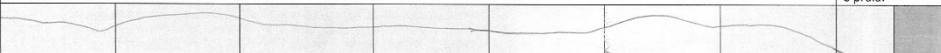
16

								
TC	12:07	12:08	12:13	12:15	12:18	12:24	12:31	12:34
Ação	Sofrimento.	Continuação dos tiros.	Início queda.	Queda.	Miragem.	Pessoas correm.	Dois homens passeiam.	Alarido junto ao corpo.
F1	Tiros		Toques corpo.		Roupas chão. (com ervas)	Vários passos pelas ervas.	Passos pela relva.	Toques.
Resol					Roupas + Relva artificial			
F2	Toques. <del>Queda</del>		Cair joelhos.	Corpo no chão.		<del>Burburinho</del> Burburinho	<del>Queda</del> - burburinho + burburinho	
Resol								
F3	Roupas.		<del>Queda</del>		Respiração.		Bengala.	Roupas.
Resol							Pau de lissoune	A ROPAR NO CHÃO (com joelhos e ervas)
Fx						Chilrear.		Chilrear.
Resol						Gravação exterior		
Amb	Ambiente quarto.			Ambiente campestre.				
Mx	 <p style="text-align: center;">Fim da música</p>							

17










								
TC	12:49	13:00	13:12	13:21	13:34	13:43	13:52	13:56
Ação	Pedido de ajuda.	Homens aproximam-se.	Transporte.	Saída de cena.	Personagem entra.	Vê uma traça.	Caveira na traça.	O Personagem aparece.
F1	Variação de passos. (com a bengala)			Passos ao longe.	Ranger porta. (abrir/fechar)	Traça mexe-se.		<del>Respiração</del>
Resol						Toques no cabo do microfone + vibração do corredor		
F2	<del>Murros</del> Murros		Levantar o corpo.	Ligeiro burburinho.	Passos.			Roupas.
Resol								
F3	Roupas.	Toques.			<del>Respiração</del>			
Resol								
Fx		Chilrear.						
Resol								
Amb	Ambiente campestre.			Sile-00	Ambiente quarto.			
Mx	 <p style="text-align: center;">Início música</p>							

18

									
TC	14:02	14:03	14:05	14:08	14:11	14:14	14:20	14:24	
Ação	Tapa a boca.	Ar de desconforto.	Sem boca.	Revolta, pintar de lábios.	Transformação boca.	Olha para o sovaco.	Mostra língua.	Mostra língua e fecha porta.	
F1	Respiração e mão na boca.	Espanto.	Passar mão na boca.	<del>Remover carteira.</del>	Toques.		"Mostra língua"		
Resol			Passar mão no braço						
F2				Remover carteira. Coir	Espanto.	Bate pé. Reclama.	Ranger porta. (abre/fecha)		
Resol				Saco a Coir em carpete					
F3				<del>Remover carteira.</del>	Roupa.				
Resol									
Fx					Transformação.				
Resol									
Amb	Ambiente quarto.							Transição ambiente quarto e praia.	
Mx									





Seeds  
Música

13

								
TC	14:30	14:32	14:36	14:42	14:52	15:00	15:22	15:25
Ação	Sujeito olha para trás.	A personagem sorri e acena.	Ela aproxima-se dele.	Mostra horas.	Beijo.	Andar pela praia.	Caixa partida.	Toques na caixa.
F1	Ondas.	Ondas. (um pouco distantes)	Passos em seixos.	Tic tac relógio.	Beijo.	Passos em seixos.	Passos em seixos e areia molhada.	Bater em madeira com pé.
Resol								
F2		<del>Beijos</del>	Toques.		Roupas.	Roupas.		Chutar.
Resol								Canudos - bater poro - bater coira + seixos
F3			Roupas.		Toques.			
Resol								
Fx	Vento.				Vento.			
Resol	Gravação de um ambiente ventoso							
Amb	Ambiente praia.							
Mx								

Início  
Música

14

				Créditos				
TC	15:32	15:55	16:06	16:24				
Ação	Apanha roupas do chão.	Andar pela praia.	Enterrados na areia					
F1	Roupas molhadas.	Passos em seixos.	Areia a esvoaçar.					
Resol								
F2	Atira roupas para o chão.	Beijos ligeiros.	Gaivotas. (?)					
Resol								
F3								
Resol								
Fx	Vento.	Vento (aumentado)	Vento.					
Resol								
Amb	Ambiente praia.							
Mx								

*Fin  
Música*

21

**Para uma melhor visualização e auscultação do projeto recomendo a utilização do leitor de vídeo QuickTime ou VLC, com auscultadores.**

**7.1.2. Apêndice B**



*8 Locais de captura de ambientes*



*9 Criação do Som do corte do Olho*

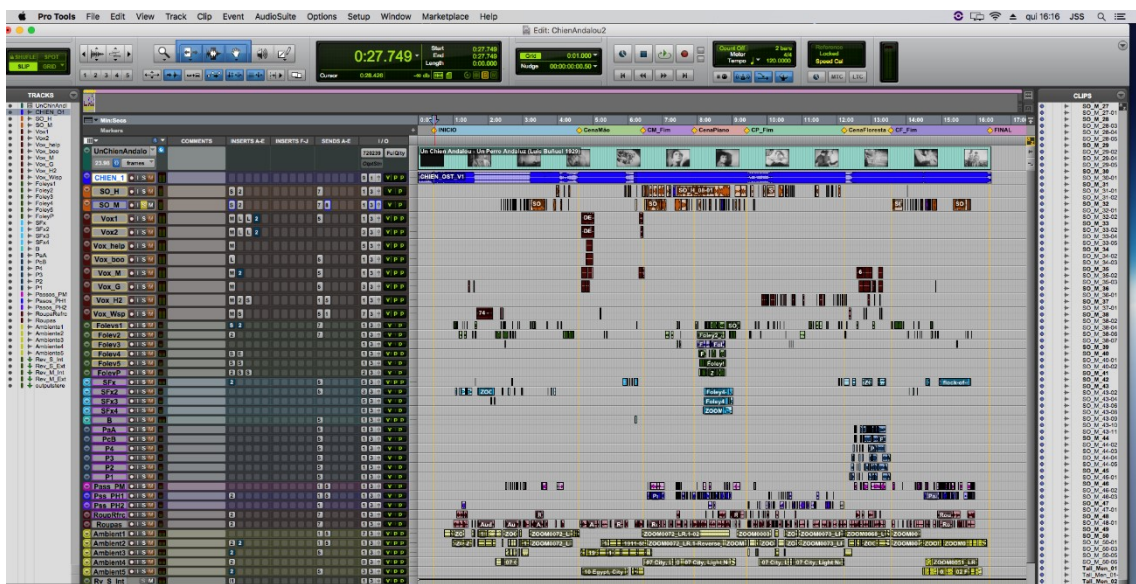


*10 Criação do arrastar do Piano*

*11 Criação do Som de atropelamento*



*13 Sessão de gravação de Foleys*



*12 Sessão Pro Tools do Projeto Finalizado*

### 7.1.3. Apêndice C

Tarefas	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Maió	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro
<b>Pesquisa de Filmes</b>														
Associação nas aulas														
Audição aos professores														
Decisão do Filme														
<b>Pesquisa de técnicas de áudio</b>														
Trabalhos relacionados														
Bibliografia/Documentação														
Fóruns/Etiquetas Sonoras														
Música														
<b>Pós-Produção</b>														
Clipping Documento Score														
Clipping de Coreograma Sonoro /Score/														
Leitamento de sons a captar														
Definição e atribuição de tarefas indiv.														
Simulação Sonora/Musical do filme														
<b>Produção</b>														
Composição em grupo														
Captação de Sons Exteriores														
Captação de Sons Interiores														
Clipping de Banda Sonora														
<b>Pós-Produção</b>														
Edição de Som														
Inserção de Banda Sonora														
Mixagem de Som														
Ducação/Intitulação com coordenador de pool														
Clipping da Obra														

## 7.2. Anexo A

### **Criação da Banda Sonora, por Francisco Mendonça e Tiago Tobias**

A sonorização musical deste projeto foi realizada em conjunto entre Francisco Mendonça e Tiago Tobias. A pré-produção iniciou-se com a reunião com João Silva, o responsável pelo projeto, de forma a percebermos a visão pretendida para esta sonorização. Ficou decidido que a sonorização deveria conter manipulação de música que aludisse para o período em que o filme foi realizado e que ao mesmo tempo deveria remeter para a estética surrealista presente.

A música foi criada com objetivo de ser discreta, apropriada à época e misturando-se com os próprios sons, reagindo simultaneamente com a sonorização de João Silva aos acontecimentos da narrativa, dando ao mesmo tempo espaço para que ambas as sonorizações tivessem o seu protagonismo nas alturas certas. Por exemplo nas cenas chave do filme como por exemplo o piano a ser arrastado ou a mão do protagonista cheia de formigas tentámos dar espaço à sonorização realizada pelo nosso colega.

A primeira experiência foi realizada em formato live onde ambos manipulámos vários samples e excertos de áudio da nossa autoria enquanto víamos o filme de forma a nos ambientarmos com este processo de composição juntos.

Após essa primeira experiência e tendo em conta o que nos foi pedido pelo autor decidimos investigar o site <https://archive.org/details/georgeblood>. Este site inclui uma coleção de digitalizações de trabalhos gravados em discos de 78 rpm, muito populares entre 1898 e 1950 e que desde essa altura se tornaram praticamente obsoletos. A partir dessa coleção escolhemos duas músicas que se tornaram a base de toda a sonorização realizada.

Esta escolha foi feita tendo em conta a época na qual o filme se insere e as escolhas das músicas baseou-se na sonoridade pretendida e que fosse de encontro à época que representa. As músicas utilizadas foram: “Sparkling Waters of Waikiki (Espumosas Aguas del Waikiki)” por [Joe Davis](#); [Spencer Williams](#); [Hilo Hawaiian Orchestra](#) e “Broadway Street Woman Blues” por Alice Moore com Ike Rodgerse e contam com uma presença constante ao longo do filme.

Foi procurado um estilo musical à volta dos géneros como o ambiental, Drone, atmosférico e abstrato ao manipularmos a música de modo a atingir uma sonoridade constante que flutuasse entre a calma e o avassalador, mas também que em certos pontos não fosse possível perceber de imediato a sua origem, para ir ao encontro do surrealismo do próprio filme, baseando-se também sons abstratos e tendo sempre em consideração a narrativa.

Como ferramentas de manipulação, usou-se equalizadores, tape delay, reverberação, corpus e dynamic tube.

O Software utilizado para a composição, arranjo e pré-mistura foi o Live 9 da Ableton e para a edição individual o Audacity.

Como recurso criativo, foi usado a técnica de composição para filmes, um Leitmotiv em relação à personagem principal, a partir da música “Broadway Street Woman Blues - Alice Moore with Ike Rodgers” e através de loops, sampling e resampling foi criada a sonoridade e identidade sonora do filme. Uma das ferramentas mais utilizadas foi o Granulator de Robert Henke, que permitiu uma grande criatividade na criação de novas ideias melódicas a partir do material original de forma a criarmos o leitmotif e outros componentes a partir de pequenos excertos das músicas originais.

Uma das principais influências para a composição foi o projeto musical “The Caretaker” do músico James Leyland Kirby, nomeadamente o álbum “An Empty Bliss Beyond This World” pelo seu estilo de manipulação sonora de músicas e gravações de época, nomeadamente de músicas de salão, onde manipula o som através de leitores de vinil estragados e outras formas de manipulação digital para construir uma narrativa. Um tema central do projeto é que à medida que a composição avança ela própria se torna mais destruída e irreconhecível, um paralelo que pode ser feito com o álbum “The Desintegration Loops” de William Basinsky. Usando como referência ambos os projetos, à medida que avançamos na composição para este projeto os excertos originais vão sendo cada vez mais manipulados e fragmentados até ao ponto que se tornam praticamente irreconhecíveis, o que vai de encontro ao surrealismo evidente na estética do filme.

Outra influência na composição foi a sonorização do artista Biosphere para o filme “Man with a Movie Camera” de Dziga Vertov. Este projeto pode ser definido como uma sonorização moderna dentro do estilo Ambiente. Para a nossa sonorização este projeto serviu como referência para tentar encontrar formas de sonorizar certas cenas com um estilo mais ambiente em vez da abordagem mais melódica que se pode escutar nos trabalhos de The Caretaker.