

EDIÇÃO DE SOM: ALGUMAS PERSPECTIVAS

*Assim se meteres
a cabeça neste capacete electrovisual, ficarás
uma absoluta novidade. Com a distância,
o afastamento, acentuam-se as semelhanças.
Eventualmente surpreendo-te a saborear palavras
que ouviste nos filmes que eu vi.*

António Franco Alexandre

No contexto dos estudos sobre cinema, o som, enquanto uma das áreas mais determinantes e que mais mudanças tem sofrido nos últimos tempos, é talvez aquela que tem sido menos estudada e avaliada, traduzindo-se isso numa substancial falta de análises consistentes em torno desta questão. Para esta lacuna contribui o facto de as poucas análises que ainda vão surgindo se centrarem maioritariamente em dois aspectos: por um lado a questão técnica, relativamente aos meios empregues na obtenção do som nos filmes, e por outro lado a questão de carácter mais psicológico / cognitivo – investigações que se centram sobretudo no impacto e na compreensão que o espectador faz daquilo que ouve, em termos sobretudo perceptivos.

Uma área determinante, porventura uma das mais interessantes do ponto de vista cinematográfico, é aquela que tem sido mais negligenciada em todo este contexto: referimo-nos à análise do som nos filmes, vista sobretudo na perspectiva do seu contributo como elemento adicional ao desenrolar narrativo do próprio filme. O que significa: tentar perceber o papel que os sons, todos os sons, desempenham na estratégia do filme, o seu lugar na história, a sua ligação com os elementos visuais, etc. «Sound used as a metaphor can create a whole dimension of meaning not immediately apparent

Rui Pereira Jorge

Universidade Lusófona de Humanidades
e Tecnologias
estson@ulusofona.pt

in the visual images of a scene. It is one of the most powerful tools available to us in writing the screenplay.» (Dancyger & Cooper, 2000: 33)

Ao conjunto dos sons que ouvimos chamamos banda sonora. Essa banda sonora é constituída por elementos distintos: diálogos; música e efeitos. Não é correcta a ideia corrente de que a banda sonora é apenas a música. Banda sonora é o conjunto dos vários sons em relação entre si – tudo o que se ouve no filme.

Os diálogos costumam ser a parte que, regra geral, centra a atenção do espectador. A atenção a um filme tem um carácter vococêntrico, no dizer de Michel Chion (Chion, 1982). Significa que os diálogos são o centro das atenções dentro do conjunto dos elementos sonoros; o elemento privilegiado e determinante para a compreensão narrativa do filme. Tal acontece, em boa medida, porque muitos são os filmes que estruturam toda a construção narrativa – no que ao som diz respeito – em termos de diálogo. O que não significa que não haja alternativas a esta situação; são bastantes os casos em que a estrutura narrativa do filme é delineada em função de todo o conjunto da banda sonora. Refira-se o exemplo de *Um Condenado à Morte Escapou-se* de Robert Bresson, não só pelo facto de os vários efeitos, ambientes e sons de objectos desempenharem aí um papel decisivo, como também devido ao facto de R. Bresson ser, ele próprio, um cineasta fortemente consciente de todas as possibilidades criativas da banda sonora no seu todo. «Lorsqu'un son peut remplacer une image, supprimer l'image ou la neutraliser. L'oreille va davantage vers le dedans, l'oeil vers le dehors.» (Bresson, 1975: 62-63). O próprio uso da voz pode sofrer vários efeitos e manipulações de molde a permitir, a partir daí, atingir determinados objectivos que façam parte da estratégia narrativa do filme. Em *Citizen Kane*, O. Welles, quando Kane e Leland falam, manipula a tonalidade e o volume de modo a que estes sejam indicativos da relação de poder que está estabelecida entre esses dois personagens. No caso de *2001: Odisseia no Espaço* de S. Kubrick, a voz do computador HAL é processada de forma a acentuar a diferença deste face à voz mais grave e moderada dos astronautas.

Embora não se trate propriamente de diálogo, devemos referir o uso da voz off – narração, por exemplo, – como constituindo uma dimensão específica da utilização das vozes. A voz off pode desempenhar um lugar de extrema importância na estrutura narrativa. Veja-se o caso de *Barry Lyndon* de S. Kubrick, por exemplo.

A música é um elemento da banda sonora indissociável do filme, isto, em grande medida, porque podemos contar muito poucos filmes – sobretudo no caso da ficção – que não recorram ao uso de música. Esta pode ser original – composta de propósito para o filme, estando, desse modo, a sua composição sujeita às determinações que o próprio filme apresenta, sobretudo no que se refere ao tempo e à sua relação com os momentos do filme que vão incluir música. Pode-se, também, recorrer a música já existente. Os filmes de Q. Tarantino são um bom exemplo – veja-se *Pulp Fiction* – de como o recurso a música pré-gravada pode igualmente ser útil e bastante produtivo do ponto de vista narrativo do filme. Quanto ao uso de música composta propositadamente para o filme, vários são os exemplos e usos interessantes que daí decorrem. Destaquemos, a título simbólico, A. Hitchcock na medida em que este realizador utilizava a música de uma maneira bastante criativa. Algumas das composições mais emblemáticas dos filmes de Hitchcock são da autoria de Bernard Herrmann (1911-1975), compositor americano que se notabilizou precisamente por possuir uma percepção muito aguda do papel que a música pode desempenhar em conjunto com as imagens. Da sua colaboração com Hitchcock nasceram músicas originais como por exemplo: *O Homem que Sabia Demais*; *Vertigo* e *Psico*. O trabalho de Herrmann com outros realizadores merece também destaque como é o caso de *Fahrenheit 451* de François Truffaut e *Taxi-Driver* de Martin Scorsese.

Devemos neste ponto referir o chamado «filme musical» por se tratar de um género que, dadas as suas especificidades, ocupa um lugar à parte no que respeita ao uso da música. Caracterizar o musical implica, logo à partida, proceder à separação entre dois tipos distintos de musical: o *backstage musical* e o *integrated dance musical*. No primeiro caso trata-se de filmes em que uma estrutura narrativa definida vai sendo intercalada por números musicais propriamente ditos, de forma a enriquecer determinadas cenas. Por sua vez, o *integrated dance musical*, é estruturado, à partida, de modo a que os números musicais sejam parte integrante e determinante do próprio desenvolvimento narrativo do filme. Não se trata apenas de acrescentar números, trata-se antes de estruturar a história de modo a que esses números musicais desempenhem um papel relevante no próprio curso narrativo do filme. Busby Berkeley é um nome de destaque no primeiro modelo, ao passo que a dupla Fred Astaire / Ginger Rogers é um exemplo típico do segundo. «The backstage musical was typified by a series of films made by Warner Bros. and choreographed by Busby Berkeley.» (Bordwell & Thompson, 1994: 253) «Citamos, como exemplo, [de *integrated dance musical*] um caso canónico e quase emblemático desta forma, fornecido pela muito célebre sequência nocturna de *The Band Wagon* de V. Minelli, na qual Fred Astaire e Cyd Charisse representam, pela dança, uma reconciliação tão difícil quanto desejada.» (Grilo, 1997: 188). Qualquer que seja a variante, uma coisa é certa: sobretudo nos anos 30 / 40 o musical é um género bastante popular nos cinemas, fruto também de uma aposta grande por parte de algumas produtoras (Warner Bros. e MGM, por exemplo). «Music is a truly intangible art. It has an undeniable emotional effect on the human species for reasons that no one can really explain. Music can make us cry, smile, conjure up mental pictures, bring up unexpected memories and make us more receptive to everything else we see and hear. Music is almost pure emotion with no physical connections. These are the qualities making music so perfect as companion to the pictures and the stories in the movies.» (Rona, 2000: 1-2).

Os efeitos sonoros são uma parte igualmente poderosa a que se recorre. Trata-se, na generalidade, de todo o conjunto de sons que permitem reforçar (ou contradizer) uma determinada ideia ou situação. Por vezes a separação entre música e efeitos torna-se imperceptível: isto dá-se quando a música perde as suas «qualidades musicais» propriamente ditas para, através da textura do próprio som, fazer valer uma ideia: utilizar glissandos de violino, com carácter aleatório para acompanhar uma situação de discussão e agressão, é um exemplo do tal efeito cuja relação com a música é muito próxima. A. Kurosawa, em *Os Sete Samurais*, procede a um uso muito interessante dos efeitos em certas cenas mais dramáticas e intensas, como o ataque à aldeia, por exemplo. A um nível mais recente podemos citar o caso de *Matrix* e toda a panóplia de efeitos sonoros a que recorre. Aliás, o mais difícil é encontrar filmes que a eles não recorram, tal é o uso generalizado que deles se faz.

Poderão existir eventuais ambiguidades entre estas três dimensões, o que só revela que não se trata de categorias absolutamente estáticas. Aliás, as bandas sonoras mais conseguidas são precisamente aquelas em que todos estes elementos fluem muito naturalmente, fazendo-nos passar a ideia de que tudo se encontra no sítio certo e de que não há nada nem a mais nem a menos, evidenciando uma unidade intrínseca.

A importância destes elementos acima referidos, e a sua relação entre si, torna-se evidente quando equacionamos a dimensão espacial do som. Todos os sons têm necessariamente uma fonte e o posicionamento dessa fonte no contexto do filme vai ser decisivo para a compreensão desses elementos no seu todo, bem como do modo como eles se ligam entre si.

Os sons cuja fonte se enquadra no espaço narrativo do filme são considerados diegéticos. Isto é, todos aqueles sons cuja fonte está no espaço contextual do filme, como por exemplo, os diálogos, o som da chuva, o som dos objectos que estão no plano ou o som de uma banda a tocar no próprio local. Não importa aqui se a fonte é visível no plano (*in* – no dizer de M. Chion, ou se a fonte não está visível no plano, mas é suposto fazer parte desse mesmo plano – *fora-de-campo*, segundo Chion).¹

O som de um carro que se aproxima, mas que o espectador ainda não vê não deixa de ser diegético por causa disso; ou o avião que passa e no plano nem sequer se está a ver o céu: o que conta aqui é que é suposto fazer parte do enquadramento espacial da narração a possibilidade de surgir um automóvel ou de passar um avião.

Por sons não-diegéticos entendemos todos aqueles cuja fonte não faça parte da dimensão espacial da narração. Os exemplos são vastos: música que se adiciona na pós-produção, a voz (em off) do narrador, efeitos posteriormente inseridos, etc. É claro que algumas situações podem conter algumas ambiguidades. Imagine-se o seguinte exemplo: o plano de um lago, de repente começa-se a ouvir uma banda a tocar e depois vê-se um barco a atravessar com a banda a tocar lá dentro. Trata-se de som diegético. O que acontece é que o espectador está habituado à música como sendo algo posteriormente adicionado. Para evitar tais hipóteses de confusão, uma estratégia a utilizar é a de manipular o som de forma a que ele seja indicativo da sua fonte: o som de uma banda a tocar, numa gravação, é necessariamente diferente do de uma banda a tocar em cima de um barco; aqui há uma outra reverberação, a tonalidade dos instrumentos em conjunto na imensidão do espaço é percebida de maneira diversa da de uma gravação de estúdio. Ainda um outro exemplo de como esta percepção da dimensão espacial do som pode ser, por vezes, difusa. Num filme de 1932, *Prostoi Sloutchai*, V. Pudovkin apresenta uma cena passada numa gare de comboios; nessa gare há uma rapariga que se está a despedir de outra pessoa, a rapariga está tensa e apreensiva e, para reforçar essa ideia, Pudovkin introduz o silvo de um comboio – como efeito (não-diegético) – para tentar reforçar essa angústia e ansiedade da rapariga. Acontece que o espectador não percebe esse silvo enquanto não-diegético, uma vez que julga tratar-se do silvo de um comboio que se encontra noutra linha para partir – diegético (embora *fora-de-campo*). Todo este tipo de situações requerem uma atenção muito particular: ao espectador não deve ser deixada margem de dúvida, a não ser que isso seja um recurso narrativo do próprio filme.

Há todo um trabalho de tratamento de som que é determinante para a obtenção dos resultados desejados. Trata-se do processo de edição, uma etapa cuja tarefa fundamental é o tratamento e montagem dos sons em função da estratégia narrativa do filme. À partida, começa-se por se considerar o som como uma espécie de «parceiro natural» da imagem, estando então, ao captar a imagem, a captar o próprio som. O que acontece, porém, é que as coisas não se passam assim. O som nunca é o simples parceiro natural atracado à imagem, ou seja, consequência directa dela. Na própria captação, há uma estratégia prévia envolvida: temos que saber o que captar e como vamos captar. E isso implica opções de quem filma e de quem é responsável pelo som do filme. Portanto, o próprio processo de captação é selectivo e, em face de tal, sustentado num conjunto de opções previamente definidas pelos responsáveis.

¹ Cf. CHION, Michel (1994) – *Le Son au Cinéma*, Paris, Éd de l'Etoile, cap. I e II.

Se no que respeita à captação as coisas se passam de tal maneira, no que concerne ao trabalho de edição – manipulação e montagem de sons em pós-produção – as coisas tornam-se ainda mais evidentes. Se repararmos bem, um filme, em geral, nunca é constituído apenas de sons diegéticos – e mesmo esses necessitam quase sempre de voltar a ser trabalhados: a actividade de *bruitage*, como uma re-gravação de molde a substituir sons diegéticos que, por um motivo ou por outro, não servem, é um bom exemplo de como o som requer invariavelmente um trabalho de edição. Os próprios diálogos, por vezes, têm que ser dobrados.²

Mas na fase de edição não se pretende apenas trabalhar ao nível dos sons diegéticos. Efeitos, música, narração... trata-se de ferramentas que estão ao dispor de quem finaliza o filme e que devem ser passíveis de uso criativo.

Nesta fase da edição é determinante a ideia de sentido. Que história estamos a contar? O que é que queremos dizer? Que sentido é que isto pode suscitar? São algumas das questões que devem ser colocadas durante a fase de edição de modo a que haja um linha de orientação em relação ao som, uma vez que já vimos que ele não é nunca um simples acompanhante «neutro» da imagem. «Sound should help create and maintain a sense of realism throughout the film. The sound should support a particular dramatic core idea, just as the images should» (Dancyger, 1997: 324)

Quando estamos a ver um filme estamos também a ouvir um vasto leque de sons: os diálogos; a música; os efeitos; voz off, etc. O que significa que somos capazes de ouvir diferentes sons em simultâneo; isto remete-nos para uma questão que é aqui determinante: o modo como todos esses sons estão misturados. Esses sons são todos diferentes uns dos outros, mas só proporcionam um aditivo relevante para o filme se nós os conseguirmos perceber na sua diferença. O ouvido humano tem limites quanto à capacidade de audição e discernimento dos sons. Uma tal amálgama do som em que não distinguimos nada, não nos permite retirar qualquer informação útil daí. O ruído branco caracteriza-se por ser um excesso de frequências (de sons individuais) em que, como consequência desse excesso, já nenhum desses sons é discernível por si. O mesmo acontece com a luz: sabemos que a luz branca contém todas as outras cores, e tal verifica-se quando a fazemos atravessar um prisma e ele propaga essas mesmas cores, em separado. Quanto ao som, a situação é semelhante, ressalvando o facto de que não possuímos nenhum «prisma» que proceda à tarefa de individualizar, de uma forma audível, cada um dos sons que constituem essa amálgama (ruído). O que acontece então é que o nosso próprio ouvido é capaz, no conjunto, de distinguir os sons individuais. Mas isso tem limites: só até um certo ponto é que somos capazes de individualizar algo a partir desse todo. E essa nossa capacidade nem é assim muito extensa; facilmente nos dispersamos sempre que somos colocados em situação de excesso de informação auditiva.

Em geral, são cinco as camadas que o ouvido é capaz de compreender até que surja a tal incapacidade de distinção. Por camada entendemos aqui um grupo homogéneo de som que seja distinto de outras camadas. Num filme, o diálogo constitui uma camada, a telefonia a tocar, ao fundo, outra, o som da chuva nas janelas, outra, etc. Todas elas são absolutamente distintas umas das outras.

² Chama-se ADR (automated dialog recording) ao processo que visa substituir a gravação das vozes dos actores efectuada no local de rodagem. O actor coloca uns auscultadores e vai ouvindo – e vendo no ecrã – aquilo que gravou e que lhe está a ser reproduzido em loop. Repete várias vezes, o mais fielmente possível, com a gravação a correr, resultando daí vários takes.. Essas mesmas dobragens serão depois escolhidas e manipuladas de modo a substituir, de uma forma convincente, a gravação inicial que não possuía a qualidade necessária.

Significa que o ouvido humano até cinco camadas diferentes de sons ainda é capaz de as discernir individualmente. Se se tratar de mais de cinco camadas distintas de som, o ouvido humano deixa de compreender cada uma delas. Mais do que cinco será, na prática uma situação de ruído: estamos a ouvir, não conseguimos é retirar qualquer informação clara e distinta do que ouvimos. Do mesmo modo, se tivermos dez camadas distintas não quer dizer que sejamos capazes de compreender apenas cinco de entre essas dez. Dez são tão incompreensíveis como seis ou 24.

Devemos ter ainda em atenção um outro aspecto. Para que isto resulte é necessário que cada um desses cinco sons ocupe um lugar distinto no espectro sonoro que somos capazes de ouvir. Se assumirmos que o ouvido humano capta sons que se situam, grosso modo, entre os 20 e os 20 000 hz, é necessário que esses sons que ouvimos se situem ao longo de todo o espectro de frequências. Assim, se tivermos as tais cinco camadas todas situadas à volta de uma só frequência, 5000 hz por exemplo, teremos dificuldades em as compreender. O que requer então que essas camadas utilizem posições bem definidas no espectro auditivo e que a variação de timbres e volumes seja dinâmica a ponto de clarificar melhor cada uma delas.

Ter capacidade de compreensão de cinco camadas não significa que se seja capaz de compreender cinco diálogos em simultâneo, por exemplo. Esta regra das cinco camadas só funciona se os sons forem efectivamente distintos entre si; por exemplo: 1) diálogo; 2) som de chuva e vento; 3) música; 4) carros a passar na rua e 5) sons de pessoas que dialogam entre si, ao fundo. Estes sons são substancialmente diferentes entre si e cobrem uma margem considerável do espectro de frequências. Se os ouvirmos individualmente notamos que se trata de sons que não suscitam confusão quanto à sua natureza.

No que respeita à capacidade de audição de sons semelhantes em simultâneo, mantendo a sua perceptibilidade, essa é mais reduzida. Walter Murch³ considera serem dois. Daí aquilo que ele formula com sendo a «Two-and-a-half law». Tomemos a situação em que vários cães estão a ladrar. Se um cão estiver a ladrar eu distingo-o perfeitamente, se outro cão começar a ladrar eu consigo ainda identificar cada um deles, porém, se um terceiro cão começar a ladrar eu deixo de ser capaz de os perceber individualmente e passo a conseguir ter apenas uma ideia de conjunto: «os cães a ladrar». O mesmo vale para os diálogos e para todos os outros sons. Embora com algumas dificuldades, eu consigo apreender dois diálogos distintos em simultâneo, se uma terceira pessoa começar a falar eu passo a entender aquilo como uma amálgama de «pessoas a falar», onde já nenhum conteúdo consigo distinguir. Ou seja, «two-and-a-half»: dois ouve-se, mais qualquer coisa já não. «So what began to interest me from a creative point of view was the point where i could see the forest and the trees where there was simultaneously Clarity, which comes through a feeling for the individual elements (the notes) and Density which comes through a feeling for the whole (the chord). And i found this balance point to occur most often when there were not quite three layers of something. I came to nickname this my «law of two-and-a-half.»⁴

Ou seja, cabe à tarefa da mistura – uma das etapas da pós-produção – a obtenção de densidade: os sons devem estar lá e de modo convincente, o espaço cénico não pode estar despido de sons.

³ *Sound designer* e editor. Nasceu em Nova Iorque (1943) e notabilizou-se pelo trabalho de edição em filmes como *The Conversation*; *Apocalypse Now* e *O Paciente Inglês* (este valeu-lhe dois oscars da Academia de Hollywood), filmes nos quais editou som e imagem. O seu último trabalho foi um restauro do som de *A Sede do Mal* de O. Welles, segundo as indicações deixadas pelo próprio realizador. É conferencista, professor convidado e também realizador.

⁴ Murch, Walter – «Dense Clarity – Clear Density» (disponível em www.filmsound.org).

A tarefa da mistura deve também visar a clareza: todos os sons que estiverem presentes têm que estar de modo a poderem ser percebidos, cada um por si, mesmo estando em conjunto com outros sons distintos. Esta clareza e esta densidade percebem-se sempre que a mistura está bem feita: sempre que os sons marcam a sua presença não se atrapalhando uns aos outros, sempre que cada um deles ocupa um lugar específico no espectro de todo aquilo que podemos ouvir e sempre que esse conjunto de sons flui de uma forma natural quando se presencia o filme. Reparar demasiado no lugar que os sons ocupam, ou deviam ocupar, significa que algo está mal: quando a mistura é equilibrada tudo se percebe naturalmente. E o que é natural não suscita este tipo de interrogações. «Sound separation, whether of effects or dialogue, allows sounds to be layered and provides the clarity that ensures that a key line of dialogue is not undermined by a sound effect or drowned out by the music.» (Dancyger, 1997: 317)

Mais do que um complemento, o som no filme deve ser encarado como uma efectiva vantagem. Por um lado reforça a atenção visual: o facto de a imagem ser acompanhada de som reforça a compreensão dessa mesma imagem. Por outro lado pode caracterizar e alterar o modo como interpretar essa mesma imagem: a mesma sequência de imagens, com envoltivos sonoros distintos, tem a capacidade de suscitar significações completamente distintas. Pode possuir uma outra vertente ainda, a de direccionar a nossa atenção no interior da própria imagem: o som guia-nos através da imagem, fazendo uma espécie de selecção no interior da totalidade do que estamos a ver. «Thus the sound track can clarify image events, contradict them, or render them ambiguous. In all cases, the sound track can enter into an *active* relation with the image track.» (Bordwell & Thompson, 1985: 184)

É certo que o objectivo de todo o trabalho de som num filme – desde a captação até à pós-produção – deve ter como objectivo tornar credível o som que se ouve. O espectador não pode estar a ver o filme e, de repente, sentir desconforto pelo facto de que o que está a ouvir não se coadunar, de forma alguma, com o que está a ser visto. E isto não significa colocar o som, meramente, ao serviço da imagem, significa antes que, qualquer que seja a opção narrativa, o som tem que ser claro e eficiente ao desempenhar o seu papel nesse contexto. O que, de uma forma abreviada, quererá dizer que não deve haver som a mais nem a menos, não deve estar muito alto nem muito baixo, não deve ter sempre o mesmo registo (monocórdico). É através da sua manipulação que estes objectivos são atingidos: as vozes; os ambientes; os efeitos; a música; todos eles devem ocupar o seu espaço no filme. Qual a medida exacta? É o próprio filme que pede. E a banda sonora no seu todo tem que ser capaz de lhe responder. «A well-written film score leads the audience gently through the emotions and actions on the screen without letting them know just how much they are being helped along.» (Rona, 2000: IX)

Sobre esta dinâmica existente entre o som e a imagem no contexto da narrativa fílmica, Ken Dancyger introduz duas noções – pontuação e amplificação – que são pertinentes para o esclarecimento da relação.

Por pontuação entende-se a capacidade que o som tem de acentuar o objectivo, a ideia a ser transmitida pela imagem. Tal consiste em tornar identificável, sem qualquer margem para dúvidas, o sentido narrativo que aí está em causa. Se se pretende demonstrar alegria, é para aí que todos os elementos sonoros do filme apontam, se se pretende mostrar desorientação, acontece o mesmo. A ideia central é a de que o som reforça o que a imagem, em particular, e o filme, em geral, pretendem desenvolver (recurso bastante utilizada em ficção de carácter mais ligeiro como algumas telenovelas, por exemplo).

Uma outra capacidade, esta mais engenhosa e, com tal, mais multifacetada, é a amplificação. Por amplificação entende-se a capacidade que o som tem de nos transportar para lá da imagem, ou até, de alterar o próprio sentido da imagem. Constata-se amplificação sempre que os sons são usados para atingir um sentido que os transcenda. Por exemplo: quando o som de um comboio significa mais do que esse comboio em andamento como é o que se verifica em *Os 39 Degraus* de A. Hitchcock. Quando à imagem de uma mulher que depara com um corpo morto se junta o silvo de um comboio, esse mesmo silvo dá uma dimensão extra ao facto de a mulher deparar com o corpo: pretende sugerir um impacto, como se o comboio gritasse por ela, como se o grito dela fosse insuficiente para transmitir aquilo que ela verdadeiramente sente, recorrendo para isso a um som muito mais forte do que um grito humano. A amplificação pode ir ao ponto de o som querer significar qualquer coisa que, manifestamente, não está na imagem. Aí já não se trata de amplificação enquanto simples reforço expressivo, trata-se de amplificação como alteração e introdução de um novo sentido, ficando o próprio realismo físico da cena colocado em causa. No início do *E.T.* de S. Spielberg, o E.T., ele próprio, é-nos apresentado como um ser misterioso e estranho. Porém os sons que emanam dessa criatura são sons muito próximos do humano, infantis mesmo. O que nos suscita, em vez de medo, apreensão e repulsa, uma certa simpatia, comiseração e afectividade. Se essa criatura fosse acompanhada de sons grotescos e ruídos estranhos, a nossa compreensão dela seria completamente distinta, muito mais próxima daquela que as criaturas de *Alien* de J. Cameron suscitam. Veja-se o que aconteceria se F. Krueger, personagem de *Pesadelo em Elm Street*, emitisse sons infantis, falasse de maneira terna e sempre acompanhado de música suave? A simples manipulação do som possibilita uma dinâmica alargada de efeitos. «In 2001: a Space Odyssey, the unexpected sound quality enhances the contrast that is thought. The principle of asynchronism, or counterpoint, strengthens the dramatic impact of the scenes described.» (Dancyger, 1997: 331)

Este asincronismo reforça as capacidades do som, na medida em que ele não tem que ser necessariamente apenas um reforço da imagem. Uma discrepância, dissonância, incongruência até, entre o som e a imagem pode permitir um carácter bastante revelador para o contexto da história. M. Scorsese em *Taxi-Driver* utiliza este recurso com base na música (da autoria de B. Herrmann). Quando a rapariga prostituta (J. Foster) é atropelada pelo automóvel ouve-se uma música / efeito que soa estranho, à partida, ao espectador. Estranheza que deriva do facto de ser um tipo de música que não se está à espera de ouvir num atropelamento de automóvel: sugere um ambiente enigmático, de tensão, assustador, mesmo. Verificamos que faz sentido com o desenvolvimento da história: aquela era a rapariga que o protagonista (R. de Niro) irá mais tarde conhecer de uma outra forma e com a qual irá desenvolver uma relação muito determinante para o desfecho da história. Aquela música era uma forma de antecipação, um sinal que é dado ao espectador, e que ele apenas mais tarde resolve; trata-se de apontar para um sentido que só posteriormente vem a ser desenvolvido.

O som cumpre um papel decisivo ao longo de todo o processo de criação de um filme. As suas possibilidades são imensas e mais serão se formos capazes de projectar e desenvolver um trabalho criativo e coerente em torno de todo o som do filme. «The techniques of sound editing and mixing make sound the bearer of meaning – and it is a meaning which is not subsumed by the ideology of the visible. The ideological truth of the sound track covers that excess which escapes the eye. For the ear is precisely that organ which opens onto the interior reality of the individual – not exactly unseeable, but unknowable within the guarantee of the purely visible.» (Doane, 1985: 61)

Bibliografia

- BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin** (1985) – «Fundamental Aesthetics of the Sound in the Cinema» in WEIS, Elisabeth & BELTON, John [ed.] (1985) – *Film Sound, Theory and Practice*, New York, Columbia University Press.
- BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin** (1994) – *Film History, an Introduction*, New York, McGraw-Hill.
- BRESSON, Robert** (1975) – *Note sur le Cinématographe*, Paris, Gallimard.
- CHION, Michel** (1982) – *La Voix au Cinéma*, Paris, Éd de L'Étoile.
- CHION, Michel** (1994) – *Le Son au Cinéma*, Paris, Éd de L'Étoile.
- COOPER, Pat & DANCYGER, Ken** (2000) – *Writing the Short Film*, Boston, Focal Press.
- DANCYGER, Ken** (1997) – *The Technique of Film and Video Editing*, Boston, Focal Press.
- DOANE, Mary A.** (1985) – «The Voice in the Cinema: the Articulation of Body and Space» in WEIS, Elisabeth & BELTON, John [ed.] (1985) – *Film Sound, Theory and Practice*, New York, Columbia University Press.
- GRILO, João M.** (1997) – *A Ordem no Cinema*, Lisboa, Relógio d'Água.
- MURCH, Walter** (1995) – *In the Blink of an Eye*, Los Angeles, Silman-James Press.
- MURCH, Walter** (s.d.) – «Dense Clarity – Clear Density» disponível em www.filmsound.org
- RONA, Jeff** (2000) – *The Reel World*, San Francisco, Miller Freeman Books.
- YEWDALL, David L.** (1999) – *Practical Art of Motion Picture Sound*, Boston, Focal Press.