

# O Som em Ficção Cinematográfica

Análise de pressupostos na criação de componentes sonoras para obras Cinematográficas / Videográficas de Ficção.

Álvaro Barbosa: abarbosa@porto.ucp.pt  
Escola das Artes - Som e Imagem 2000/01  
Universidade Católica Portuguesa

---

O acto de investigar e classificar a componente sonora de obras cinematográficas ou videográficas não tem como objectivo formar uma teoria que permita compreender a essência e o significado do som em obras de ficção, mas sim o objectivo de criar uma linguagem de análise e referência que permita aos criadores nesta área um trabalho mais efectivo e consciente.

Em obras de ficção tipicamente 80% do som final é criado em pós-produção incluindo diálogos, música, paisagens sonoras e efeitos especiais, o que significa que quase toda a componente sonora de uma obra de ficção não passa de uma representação virtual de fenómenos psico-acústicos que têm o objectivo de criar na audiência a ilusão de um ambiente real e credível.

A criação da componente sonora em cinema/vídeo embora produzida independentemente, é sempre conduzida em função da imagem e corresponde normalmente ao último estágio final do processo de produção.

Os objectivos por trás da sonorização passam normalmente por procurar criar predisposição para as cenas e ajudar/influenciar a interpretação da acção, preferencialmente sem que os elementos da audiência se apercebam da forma como estão a ser conduzidos, sendo por este motivo que, paradoxalmente, se classificam como os melhores efeitos/bandas sonoras aqueles que passam despercebidos.

Numa primeira análise observando o processo de produção da componente sonora de uma obra de ficção típica podemos distinguir:

**Diálogos:** quase sempre gravados posteriormente em estúdio especialmente em cenas de exterior.

**Efeitos Sonoros:** tipicamente subdivididos em duas categorias: a paisagem sonora e os efeitos especiais.

**Música:** elemento criado com o objectivo de conduzir emocionalmente a audiência.

No entanto do ponto de vista de análise do discurso sonoro como forma de expressão, impõe-se uma perspectiva diferente que não seja orientada por processos ou técnicas de criação, mas sim pela mensagem transmitida.

## 1. A Diegese

Na publicação "*Teaching the Sound Track - Quarterly Review of Film Studies*" de Novembro de 1976, **Claudia Gorbman** propôs uma classificação para os elementos sonoros em cinema na perspectiva narrativa, segundo a qual o som pode ser **diegético**<sup>1</sup>, **não diegético** ou **meta diegético**.

**Som Diegético:** sonoridades objectivas; todo o universo sonoro que é perceptível pelos personagens em cena, tais como a paisagem sonora (o som dos carros numa cidade, o ruído de uma multidão, os pássaros no campo, a música num bar, etc), ou o diálogo entre personagens. Os sons diegéticos podem decorrer dentro do enquadramento visual da cena ou **não (on screen / off screen)**.

**Som não Diegético:** sonoridades subjectivas; todo o som imposto na cena que não é percebido pelos personagens, mas que tem um papel muito importante na interpretação da cena, ainda que de uma forma quase subliminar para a audiência; sons não diegéticos são tipicamente, voz de narração, música de fundo ou efeitos sonoros especiais.

**Som Meta Diegético:** sonoridades subjectivas; sonoridade que traduz o imaginário de uma personagem normalmente com o seu estado de espírito alterado ou em alucinação. Um dos primeiros exemplos de utilização do discurso meta diegético em cinema ocorre na longa metragem "BlackMail" - 1929 de Alfred Hitchcock, na cena em que a personagem Alice (Anny Ondra) após ter assassinado um atacante com uma faca se encontra à mesa na loja dos seus pais e ouve a conversa de uma personagem feminina também presente. Aos poucos a forma como Alice percebe esta conversa vai-se alterando unicamente para a repetição consecutiva das palavras "Knife, Knife, Knife..." como reflexo subjectivo do seu estado de espírito perturbado. Neste caso a conversa adulterada da personagem corresponde a um som meta diegético. No

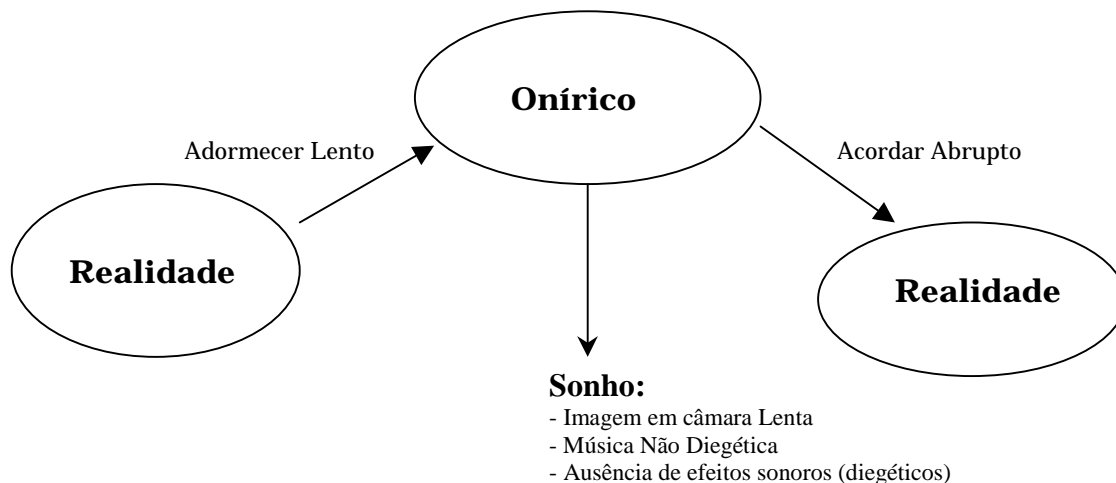
---

<sup>1</sup> A palavra diegese tem origem na palavra *diegesis* proveniente do Grego antigo e significa universo de acção na História.

entanto este discurso pode expressar-se sob a forma de qualquer tipo de som, surgindo normalmente como um exagero de sonoridades do universo diegético.

Um caso particular do discurso meta diegético com maior expressão em obras cinematográficas designa-se por **onírico**<sup>2</sup>, e corresponde à representação visual e sonora de uma experiência em que um personagem abandona o seu estado sensorial normal da realidade entrando num plano de percepção emocional muito aproximado de um sonho, onde permanece durante algum tempo, retornando bruscamente à realidade (normalmente por efeito de um evento diegético).

O diagrama que se segue representa as fases de um momento **onírico** e as respectivas características sonoras e visuais.



Um caso específico na expressão cinematográfica que muitas vezes se aproxima em termos estéticos do onírico é o **Flash Back**, que no entanto, tem um significado diferente pois remete a audiência para um momento diegético no passado, mas que, ao ser percebido no presente pela memória do personagem tem características aproximadas às de um sonho, não se tratando da percepção adulterada de um momento presente.

Em 1979 na publicação "*Film Art: An Introduction*", **David Bordwell** e **Kristin Thompson** propõem um grau de detalhe maior nas especificações dos elementos sonoros em obras cinematográficas, olhando para a relação temporal entre o som diegético ou não diegético com a imagem, e propondo também as subcategorias: **Som Externo** para o som diegético de percepção comum entre os personagens em cena e o **Som Interno** referente aos sons percebido unicamente pelo personagem sobre o qual está centrada a cena.

---

<sup>2</sup> A palavra onírico tem origem na palavra *oneiros* proveniente do Grego antigo e significa sonho.

Em 1994 na publicação "*Audio-Vision: Sound on Screen*", **Michel Chion** expande o conceito de **Som Interno** propondo que este pode ser **Objectivo** (respiração, batimentos cardíacos, etc), ou **Subjectivo** (sons ou vozes mentais).

O Som Interno Objectivo é frequentemente enfatizado nos momentos em que se tira proveito do **Silêncio** como efeito de expressão dramática para criar apreensão na audiência, enquanto que o Som Interno Objectivo surge mais frequentemente sob a forma de **Monólogo Interior**.

## 2. Os Diálogos

Os diálogos são um dos elementos mais complexos do ponto de vista de implementação, pois são criados em grande percentagem na fase de pós produção e não em tempo real durante as filmagens, o que pressupõe da parte dos Actores a capacidade de reproduzir a sua performance em estúdio, ou como alternativa a substituição por outros Actores que permitam uma performance vocal mais adequada. Frequentemente as gravações do que se designam como **Over Dubs de voz** por parte dos actores é feita no próprio local das filmagens a seguir aos *takes* para captar a predisposição, ritmo e carga emocional que o Actor tem no momento da filmagem da respectiva cena e simultaneamente tirando proveito das condições acústicas do próprio local da gravação, que desta forma são facialmente preservadas.

Como excepção temos os casos dos **monólogos interiores** (discurso meta diegético ou interior subjectivo) e da **narração** (discurso não diegético) que não necessitam de um sincronismo com a imagem ao mesmo nível que os diálogos visualmente explícitos (exemplos explícitos de monólogo interior e narração podem ser encontrados respectivamente nos filmes "*Dune*" - 1984 de *David Lynch* e "*ShawShank Redemption*" - 1994 de *Frank Darabont*) .

Genericamente é possível, com relativa facilidade modificar os parâmetros essenciais do formato sonoro de diálogos ou qualquer outro som, nos sistemas de pós produção audio actuais.

O parâmetros que podem ser manipulados /transformados em pós-produção de som são:

**A Amplitude** : o volume com que percebemos um determinado som, que pode ser manipulado muito facilmente em cada som individual transformando a sua curva envolvente (a envolvente representa a variação de volume ao longo do tempo).

**A Tonalidade** : corresponde à frequência fundamental do som que normalmente identificamos como a **nota musical** de determinado som. Ao transformarmos a tonalidade tornamos o som mais grave ou mais agudo aproximadamente da mesma forma que transformamos o som de um registo em disco de vinil ao variarmos as rotações do gira discos.

**O Timbre** : característica que permite distinguir dois sons com a mesma tonalidade, mas originados por **fontes com características físicas distintas** (o som de uma flauta a tocar a nota Lá 440Hz é claramente diferente do som de um piano a tocar a mesma nota). Podemos modificar o timbre de qualquer som através de filtros digitais como reverberação ou equalização transformando assim a noção do espaço físico em que o som ocorre.

**A Espacialização** : corresponde à simulação do **posicionamento no espaço** físico da fonte sonora. Em **sistemas de som Stereo** (vídeo) é possível a manipulação de **panorâmica** (desvio de um som para a esquerda ou direita da audiência) e a **profundidade** pode ser simulada variando apenas o volume de som (som mais distante tem um volume mais baixo que o som mais próximo). Em **sistemas de Som Surround** (produções cinematográficas profissionais), a manipulação espacial é muito mais flexível sendo normalmente possível o recurso a dois monitores sonoros frontais (Esquerda e direita), dois laterais, dois na rectaguarda e um subwoofer central (para amplificar som muito graves tipicamente abaixo dos 80hz).

Por razões de acondicionamento da percepção das audiências, dado o fenómeno de exposição ao formato cinematográfico, tipicamente **não se actua na espacialização de diálogos** mas sim em todo o tipo de efeitos sonoros (que podem naturalmente incluir voz).

**O posicionamento Temporal e duração** : Em sistemas não lineares digitais editar e transformar a duração de som ou o seu posicionamento temporal é extremamente simples e facilita toda a problemática do sincronismo entre o som e a imagem. Para além do benefício natural em efeitos sonoros e narração, aplicações de software como o **Vocalign** prometem revolucionar o processo de pós produção de diálogos feitos em **Over Dub**.

Um outro aspecto muito importante do domínio da acústica, que não corresponde verdadeiramente a um fenómeno sonoro, mas sim a uma característica da percepção humana, é a **audição selectiva**.

Esta capacidade humana permite, por livre arbítrio num ambiente ruidoso focar um determinado som e percepcioná-lo com mais clareza que todo o restante som ambiente (por exemplo, numa festa focamos a conversa de alguém e conseguimos ouvi-la destacada das outras, apesar desta ter, na realidade, o mesmo volume).

A simulação de audição selectiva em expressão cinematográfica pode ser atingida por simples manipulação dos volumes individuais dos vários sons, sendo que a opção da **focagem sonora** é do criador e não da audiência.

Um exemplo de focagem sonora levado ao extremo pode ser encontrado no genérico de abertura do filme "*The Player*" - 1992 de *Robert Altman*, onde num plano contínuo com duração de 5 minutos, o enquadramento percorre um ambiente trabalho com muita actividade em que diversas personagens entram e saem de cena, sendo focados sucessivamente os diferentes diálogos dos personagens que passam.

### 3. Os efeitos Sonoros

Os efeitos sonoros, para além do papel de simulação da realidade psico-acústica tal como a conhecemos, são frequentemente utilizados para a introdução de novas realidade e conceitos sonoros, sendo que neste momento, em que estão instituídas plataformas e edição não linear, as possibilidades criativas são maiores do que nunca.

Ainda assim, para além das técnicas e métodos já analisadas para o dialogo, que tem também aplicação no âmbito dos efeitos sonoros, impõe-se a análise das principais técnicas vocacionadas para efeitos sonoros, que estando instituídas na cinematografia clássica, produzem resultados inequívocos.

**Som Presente/Ausente** : **Som presente** corresponde ao universo diegético já abordado, sendo que estes sons podem ocorrer dentro ou fora do enquadramento. **Som ausente** corresponde a uma situação em que no enquadramento temos a correspondência visual a um som, mas não o ouvimos (por exemplo duas pessoas a falar por trás de uma janela dentro de um café e o nosso ponto de vista é no exterior, não permitindo ouvir o diálogo devido a barreira da janela e ao ruído da rua, embora seja possível ver as pessoas a falar).

**Máscara Auditiva** : Efeito sonoro ou mesmo musical que se utiliza tipicamente para conceber a sonorização em excertos de avanço no tempo, condensando o tempo real, ou para ocultar informação redundante.

**Imposição do Ambiente** : um efeito sonoro é muitas vezes suficiente para estabelecer o ambiente de uma cena, por exemplo o som de uma gaivota é suficiente para criar na audiência a sensação de que a cena se passa perto do mar, ou um galo a cantar numa cena escura dá a ideia de ser madrugada.

**Sobreposição** : Sempre que na transição entre duas cenas o som se mantém em continuidade. Muitas vezes utilizado de uma forma irónica ou também para impor uma passagem temporal.

**Antecipação** : Sempre que num corte um som correspondente à cena seguinte começa a ser ouvido antes da transição, permitindo antecipar a acção que vai iniciar.

**Segundo de Antecipação** : Um segundo de silêncio antes de um evento de grande impacto, como uma explosão ou um tiro faz com que o efeito do evento seja muito mais eficaz.

**Exagero de efeitos sonoros** : O exagero de fenómenos auditivos especialmente os diegéticos, pode ter um efeito dramático ou cómico, dependendo do contexto.

Em geral ao criarmos diálogo ou efeitos sonoros, devemos ter em mente que o som em cinema ou vídeo tem o objectivo de criar uma experiência auditiva na audiência de forma a que esta possa transcender o suporte da narrativa emergindo-se o mais possível neste mundo virtual.

## 4. A Música

A **música original** em obras de ficção cinematográficas ou videográficas não deve ser abordada sob a mesma perspectiva da música lúdica, pois neste caso particular o compositor tem o propósito claro de ajudar o influenciar a forma como a audiência interpreta a imagem. Esta música por si só não faz sentido e podemos pensar nela como plenamente dependente da componente visual da obra, pois mesmo quando se publica em CD audio a banda sonora de uma obra cinematográfica a componente visual da obra está sempre presente no imaginário da audiência.

Por vezes os realizadores podem recorrer a **adaptação de música** já existente sendo necessário a adaptação da componente visual e coreográfica a musica seleccionada.

Os princípios básicos sobre composição de música para uma narrativa de ficção passam normalmente pelo pressuposto de que queremos criar uma determinada predisposição à audiência começando pela **música do genérico**. A música de abertura de uma narrativa que normalmente decorre com o genérico estabelece o tom para todo o filme e é o primeiro contacto a este nível com a audiência, pelo que é extremamente importante e não pode de forma nenhuma ser descurada por parte do criador.

No caso concreto de **narrativas em parábola** no final da narrativa o espectador é novamente colocado no início, pelo que também aqui a música deve ter um papel muito importante, sem que tenha que se repetir a mesma orquestração no final, mas o tema poderá ser o mesmo para reforçar a parábola emocionalmente.

Tipicamente ao longo da narrativa a música nunca é interrompida abruptamente (a menos que se pretenda um efeito específico como a surpresa), mas decorre continuamente modificando o seu teor de acordo com os pontos em que a narrativa visual é emocionalmente acentuada, sendo que também a música sofre acentuações sem interromper a fluxo contínuo que se designam por **Hit points**. Os *Hit Points* existem em função da imagem e são utilizados para acentuar momentos mais fortes, ou para fazer a transição de uma forma suave entre momentos musicais distintos (por exemplo numa mudança de cena).

Outro dos elementos musicais clássicos é o **Leit Motif** que corresponde a uma peça musical que é associada a um determinado personagem. Depois de estabelecido o *Leit Motif* (a música aparece em simultâneo com a personagem algumas vezes no início da narrativa), basta que este seja introduzido sonoramente na narrativa para que a audiência assuma a presença da personagem ainda que esta não esteja presente no enquadramento.