

Paulo Dias

Portugal / Universidade da Beira Interior / LabCom – Comunicação e Artes

Som-protagonista

É consensual afirmar que, genericamente, o som é um elemento fundamental no cinema. É uma afirmação verdadeira embora vaga, dado tudo o que ela pode abarcar. O que é apresentado aqui é um conceito particular sobre o protagonismo que o som pode ter, dentro de um âmbito restrito, ligado a situações cinematográficas específicas, obedecendo a uma série de critérios delimitados. É aquilo que doravante se denominará por *som-protagonista*.

Entenda-se como *som-protagonista* aquele que devido ao seu contexto e/ou às suas propriedades sonoras tem o poder de mudar a narrativa, dar-lhe outro sentido ou determinar o desfecho da mesma. O *som-protagonista* é momentâneo e pode revelar-se através de qualquer tipo de som, incluindo diálogo e música. Mais do que um protagonista previsto, surge como uma revelação sonora inesperada, tal como um herói improvável.

Para este acontecimento sonoro, não é necessário que o som de um filme, como um todo, seja marcante, embora tal possa acontecer – e pese a subjectividade de tal entendimento. Nem tão pouco ser a voz de um personagem com protagonismo, embora tal possa suceder. É a situação sonora – o som e o seu contexto – e o seu impacto na narrativa que determinam esta especificidade.

É isso que ser vai aferido em filmes tão díspares como *Star Trek: The Motion Picture* (1979), *Rain Man* (1988), *Mars Attacks!* (1996), *Spider Man 3* (2007), *The Artist* (2011), *Trouble with the Curve* (2012), entre outros. Todos eles, embora de maneiras distintas, partilham o conceito proposto.

Palavras-chave: som; cinema; narrativa; música; diálogos.

Paulo Dias. Docente no Departamento de Artes da Universidade da Beira Interior e na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco. Membro integrado do LabCom – Comunicação e Artes (UBI). Licenciado em Ensino da Música (Piano) pela Universidade de Aveiro (1996). Pós-graduado em Psicologia da Música na Faculdade de Psicologia da Universidade do Porto (2004). Doutoramento em Ciência e Tecnologia das Artes (Informática Musical) pela Escola de Artes da Universidade Católica Portuguesa (2019). Dedicar-se à investigação de música e cinema, música e cultura e interação audiovisual.

pbsd@ubi.pt

André Malhado

Portugal / NOVA FCSH – CESEM

Musicalidade ciborgue e voz-objeto relacional: dois modelos de atuação sónica no cinema português

Nesta comunicação discuto dois modos de construção sónica de personagens na ficção científica portuguesa. O primeiro, que apelido de musicalidade ciborgue, é a forma como aspetos de tensão, extensão e ritmo audiovisual atribuem à música uma dimensão narrativa. O segundo, para o qual sugiro a denominação de voz-objeto relacional, trata o diálogo na sua conjugação com o design sonoro para analisar como a constituição tímbrica, o seu desenvolvimento ao longo do tempo e o trabalho de espacialização do

som são ferramentas de representação. Através de uma perspectiva interdisciplinar que aplica teorias musicológicas, de estudos de som e media, elabora-se uma análise qualitativa concentrada na cinematografia portuguesa de ficção científica. O foco está nas personagens ciborgues TS-504 e Collector, dos filmes *Mutant Blast* (2018) do realizador Fernando Alle e *Solum* (2019) de Diogo Morgado respetivamente, onde se verifica que a banda sonora funciona como ‘outra voz’ para estes sujeitos pós-humanos. TS-504 expressa uma musicalidade ciborgue porque o som é um ponto de entrada para as suas sensações. O seu leitmotiv é constituído com base na repetição de motivos rítmicos que, pela ausência de melodia, apresenta uma superfície sónica sem profundidade que é equivalente à subjetividade pós-humana da personagem. O ciborgue é apresentado como psicótico, aleatório e cujo único propósito é a destruição, e a música conecta o ouvinte à alienação mental da personagem ligando a velocidade e dinâmica do som à agressividade das suas ações. O incremento da celeridade sugere perigo e o seu contrário uma situação de pontual tranquilidade na personagem. O expoente máximo da música como personagem cinematográfica ocorre quando a sua ligação de oxigénio é cortada e consigo a sua energia vital. A música acompanha essa ação narrativa ao diminuir a sua intensidade, evidenciando que esta também ‘morre’ ao mesmo tempo que o ciborgue. Collector não tem um leitmotiv e a sua expressão sonora é mais complexa e transversal a todo o filme. A obra apresenta sub-padrões criados através de aspetos visuais da *mise-en-scène*, nomeadamente pela alternância constante entre a natureza/vida da floresta, a destruição/desolação do espaço e o exterior/interior. Devido à consistência no design arquitetural e à música anempática e de origem pré-existente, está patente uma ideia de verso e refrão onde o primeiro, correspondente à ilha com os seus tons verdes e a vida desenvolve a história, e o segundo em tons castanhos e morte apresenta a estagnação da realidade em que o planeta Terra pós-apocalíptico se apresenta. Ao ser construído como um ciborgue omnipresente e onnipotente, Collector adquire uma qualidade que lhe permite atravessar e permanecer fora destas temporalidades e espaços. A sua voz-objeto relacional torna-se uma forma paradigmática de o expressar, pois esta é processual, dinâmica, escorregadia e impossível de o fixar ou capturar. Um momento ilustrativo é quando o áudio-espertador observa pelos olhos do ciborgue, a sua voz é espacializada e alterna entre as panorâmicas contra um fundo de silêncio relativo, e o momento acusmático revela as suas capacidades de intervenção na imagem e o efeito perturbador que provoca na protagonista.

Palavras-chave: contraponto audiovisual; leitmotiv; acusmático; representação; sujeito pós-humano.

André Malhado. Doutorando em Ciências Musicais Históricas na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, com uma bolsa de investigação financiada pela FCT (SFRH/BD/145674/2019). Terminou o Mestrado de Ciências Musicais na especialização de Musicologia Histórica com uma Dissertação que discute uma trajetória sociocultural da música ciberpunk em audiovisuais e contextos digitais. Desenvolve investigação nos domínios da sociomusicologia; media, comunicação e tecnologias; pós-humanismo e ficção científica; sexualidade e género. Tem feito edição, revisão e escrita científica, participado em colóquios e seminários, apresentado conteúdos audiovisuais e é colaborador do projeto LGBT+ *esQrever*.