

## SLAM - SOUNDS LIKE A MOVIE (2023)

de Sara Pinheiro

República Checa, Portugal / Cópia: DCP, 20 minutos, versão original sem legendas / Primeira apresentação na Cinemateca.

Sessão apresentada por Sara Pinheiro e seguida de conversa

---

SLAM, "sounds like a movie", propõe uma ideia de memória colectiva na cultura cinematográfica numa abordagem semi-histórica do desenho de som como ferramenta de criação de histórias. A composição salta de filme em filme numa cadeia de associações pessoais, quer impulsionadas pelo som, quer pelo filme em si.

Ocasionalmente, recorre a estratégias de espacialização 5.1 para enfatizar as qualidades ficcionais das cenas em uso – por vezes maximizando as suas atmosferas, outras vezes realçando uma determinada qualidade do som, numa tentativa de enfatizar o conteúdo dos *samples* originais. Ao longo deste processo, os sons demonstram diferentes camadas de compreensão: desde a materialidade do período em que foram criados (texturas analógicas, compressões *old school*, traços digitais, etc.) até ao processo de uma experiência de audição reduzida (*reduced listening*). A peça ocupa o espaço entre o que "soa como" algo que é reconhecido coletivamente, memórias individuais e, como sempre, uma libertação sónica de constrangimentos narrativos. SLAM é tanto um *étude au cinema* como uma ode ao som cinematográfico, sendo, literalmente, cinema para os ouvidos.

### SLAM, sounds like a movie

SLAM é uma composição acusmática fixa para sistemas Dolby 5.1 composta de filmes clássicos. A peça joga com um sentido de memória colectiva através de um fluxo de associações sónicas num formato padrão multicanal em cinema.

Enquanto exercício, SLAM questiona o que acontece com o som de um filme quando a imagem lhe é removida. Se a relação entre imagem e som é a ontologia intrínseca do cinema, o que é que acontece se um elemento central dessa relação for retirado? Se o papel primordial do som é criar unidade na imagem, que outro entendimento emerge neste novo contexto? Nesse sentido, SLAM desafia a afirmação de Bresson de que "um som evoca sempre uma imagem; uma imagem nunca evoca um som" porque se, neste caso específico, se a maioria dos sons utilizados em SLAM evocam imediatamente o imaginário particular do filme a que pertencem, isso deve-se às suas qualidades cinematográficas. Mesmo as referências que possam não ser tão icónicas, estas foram criadas para *evocar algo*. Como Altman afirmou, "um som inicia sempre um evento".

No entanto, alguns destes sons induzem o público em erro em relação à sua fonte original, porque podem sugerir outra que não a em uso. Nesse sentido, alguns destes sons são uma marca da cultura cinematográfica geral e por isso são reconhecidos coletivamente. Mas outros resultam da minha relação pessoal e profissional com a história do desenho de som. A trajectória e os princípios organizativos que orientam a composição são uma mistura destas ideias: por vezes salta-se de filme em filme, por outras vezes é-se guiado pela ideia que o som sugere, ou ainda por uma tentativa de construir um arco narrativo que, em qualquer caso, será demasiado abstrato para ser seguido.

Oportunamente, tanto esta abstração como a ilusão são traços comuns na escuta acusmática e, desta forma, a peça SLAM permite também evidenciar os aspectos acusmáticos intrínsecos da *banda sonora integrada*. Ao retirar a imagem, estes sons são libertados dessa referência e elevados na sua qualidade estética. Embora esta concentração na estética do som seja comum na escuta acusmática, há ainda muitos outros aspectos do som cinematográfico entrelaçados com a tradição dessa prática suscitada pela Música Concreta no início dos anos 50. Em última instância, SLAM visa destacar alguns desses aspectos enquanto também se foca nos vários aspectos da história do som cinematográfico que não se reduzem apenas à implementação do diálogo e da banda musical.

## A trajetória da composição

Estruturar a peça SLAM foi um desafio em muitos sentidos diferentes. Por onde começar? Como abordar quase 100 anos de história do som no cinema? Como selecionar os filmes e como traçar a trajetória de um ponto ao outro?

A ideia inicial consistia numa composição acusmática 5.1 baseada numa abordagem tradicional de espacialização para Dolby. Ou seja, um arranjo multicanal que, com algumas exceções estéticas, coloca o "diálogo" no canal central e os "ambientes" nos canais estéreo que ladeiam o ecrã, apoiados discretamente pelos canais atrás. Na mesma abordagem, coloca-se o "foley" também nos canais estéreo e os "efeitos sonoros", dependendo do seu papel, são tratados mais ou menos da mesma forma que os ambientes. Ocasionalmente, pode haver algum movimento entre os canais quando o som ou a dramaturgia o justificam.

Para esta composição, o canal central seria então ocupado pelos *samples* dos filmes e os canais quadrofónicos seriam um apoio à ficção dentro da peça em si. Ocasionalmente, poderia haver algum movimento entre canais para tornar mais evidente a diferença entre um *sample* e outro. Devido à natureza acusmática da experiência, quaisquer ambientes ou efeitos adicionais deveriam apenas enfatizar as qualidades dos *samples* centrais. Isto porque, na maior parte das vezes, os *samples* confundem-se um com o outro, sendo difícil distinguir as transições entre eles. Por isso, os ambientes adicionais não se deveriam misturar com os *samples* de forma a os uniformizar, mas também não se deveriam destacar de forma a tornar os *samples* originais mais artificiais.

A ideia inicial consistia em começar a peça com o filme *Once Upon a Time in the West* (Leone, 1968). Assim que a clássica cena de abertura de Leone foi colocada no início do alinhamento, esse comboio fez-me lembrar o comboio numa cena clássica em *39 Steps* (Hitchcock, 1935), e uma ideia levou a outra sucessivamente: o comboio de *39 Steps* levou à cena do duche em *Psycho* (Hitchcock 1960) e a cena do duche de *Psycho* levou à cena do ataque dos pássaros em *Birds* (Hitchcock, 1963 - curiosamente, a primeira banda sonora integrada que utiliza ferramentas electrónicas para produzir efeitos sonoros). A textura desta cena lembrou-me da famosa chuva de sapos em *Magnólia* (Thomas Anderson, 1999). Nesta lógica, mais uma vez uma associação levou a outra: através de *Magnólia* surgiu o filme *Berberian Sound Studio* (Strickland, 2012) por causa dos gritos agudos, e a buzina do carro em *Berberian Sound Studio* lembrou-me de uma cena brilhante em *Outrage* de Ida Lupino (1950), também com uma buzina de carro. No entanto, havia outra cena em *Outrage* de valor sonoro.

Nesta altura, decidi que nos casos em que houvesse mais do que um momento do mesmo filme a utilizar, estes seriam editados em conjunto. De qualquer modo, essa já tinha sido a abordagem com a cena de abertura de *Once Upon a Time in the West* (que foi encurtada em relação ao original). Posto isto, o padrão rítmico no segundo *sample* de *Outrage* foi editado em sequência com o primeiro *sample* - ainda que no filme, o segundo *sample* ocorra uns largos minutos após o primeiro. Ainda assim, esse segundo *sample* fez-me lembrar as cenas de boxe em *Raging Bull* (Scorsese, 1980), e estes dos momentos de facto encaixaram um no outro ritmicamente. Por sua vez, *Raging Bull* lembrou-me do filme *Godfather* (Coppola, 1972) porque, de certa forma, habitam o mesmo universo imaginário.

Até este momento, o processo de decisão é paralelo aos sons expostos na composição: um som sugeriu outro som, um filme sugeriu outro, e assim por diante: uma cadeia de associações de filmes que me vieram à memória com base no meu entendimento da história do som cinematográfico, ou com base nos muitos exemplos que uso nas minhas aulas, ou nas minhas preferências pessoais. De facto, a distinção entre um ou outro critério não está estritamente definida, sendo que cada um deles desafia o outro constantemente. Mas, neste momento, a cadeia de associações quebrou-se: trazer *A Man Escaped* (Bresson, 1956) foi uma decisão racional baseada nos restantes filmes que tinha planeado incluir na peça, e foi como começar o exercício de novo. Isto porque lidar com esse material foi muito semelhante a lidar com *Once Upon a Time in the West* (os pormenores, o ritmo, a necessidade de o encurtar, etc.), e porque o seu segmento também termina com um comboio, o que poderia eventualmente desencadear outra cadeia de associações. No entanto, estas associações pareceram menos fluidas e espontâneas do que o processo até então. Desta vez, foi necessária mais pesquisa e mais argumentos sobre o que usar e quando, e esse processo resultou em muitas possibilidades diferentes. Por esta altura, a composição tinha-se tornado um puzzle em que havia várias peças sobressalentes, e flexíveis no seu posicionamento. Talvez os filmes restantes fossem muito diversificados no seu espectro cultural, faltando-lhes uma linha condutora entre si.

Depois de *A Man Escaped*, a segunda metade da peça é iniciada por *Cinema Paradiso* (Tornatore, 1988). É uma espécie de "ritual de passagem" tardio para um "mundo especial". Em geral, os sinos das igrejas desempenham frequentemente o papel de anunciar algo que está por vir. Para enfatizar esta mudança na abordagem narrativa, estes sinos foram acentuados com um pouco de efeito Doppler, que de alguma forma me foi sugerido pelo *sample* original. A partir deste momento, o foco da composição é ligeiramente desviado para as qualidades dos *samples* em si. O *sample* de *La Strada* (Fellini, 1954) ilustra isso explicitamente porque

mostra que para cada período da história do cinema, existe um vestígio tecnológico e uma tendência estética. A qualidade destes *samples* definiu a ordem final da sequência, a sua definição tornou-se o fio condutor entre os filmes seguintes.

### Traços históricos e tecnológicos

Em desenho de som é habitual tentar reduzir ao mínimo quaisquer vestígios do processo de gravação em si ou quaisquer outros ruídos indesejados. Muitos dos *samples* recolhidos para esta composição evocavam também as marcas da tecnologia do seu tempo. Neste sentido, o meu primeiro impulso foi tentar minimizá-las o mais possível, até que percebi que estes grãos e ruídos também desempenhavam um papel na agência da experiência.

O *sample* de *La Strada* é composto internamente - a mota, as crianças, os sinos da igreja e a voz a cantarolar são editados de forma a estarem sequenciais. Este é o *sample* mais granulado de toda a peça, embora semelhante a *Aniki Bobo* (Oliveira, 1942) que contém os mesmos elementos: crianças, comboios e sinos de igreja, mas com menos compressão do que no original. O grão da gravação é bastante diferente, pelo que a transição é para ser notada. Além disso, a brincadeira onomatopaica da criança, que imita o toque do sino, pareceu uma metáfora interessante. É também um dos poucos momentos em que os ambientes adicionais são mais proeminentes, talvez porque estes segmentos estavam mais dispersos em diferentes locais do filme; e também talvez devido a uma confiança extra, dado que o filme é português e, enquanto portuguesa, talvez me sinta menos constrangida por acrescentar um ambiente meu. Posto isto, de novo um comboio faz a transição para outro *sample*.

De facto, há três momentos centrais em que os comboios proporcionam um avanço na dramaturgia. Se estes *samples* de comboios fossem comparados, a sua complexidade mostraria que um som nunca é apenas um som, pois transporta o contexto e as texturas que se relacionam com muitos outros aspectos sociais e psicológicos para além do facto de ser "apenas um comboio". Isto não é novidade para alguém que desenhe som, sabendo que é preciso mais importante decidir como é que algo deve soar, do que propriamente o que soa a. É essa a agência do sonoplasta, o que de resto corrobora a ligação entre o desenho de som e a música concreta (sendo o comboio apenas um dos fascínios comuns com objectos enquanto objectos sonoros).

Com base nesta onda de sons analógicos, *Vagabond* (Varda, 1985) oferece uma transição de volta ao abstracto porque as acções durante este *sample* são menos reconhecíveis, menos explícitas; pelo menos até a personagem dar um pontapé numa lata de metal e o som se tornar mais tangível. Apesar de não ser um dos *samples* mais reconhecíveis, o pontapé na lata de metal é um gesto forte por si só, e causa uma impressão apesar disso. Além disso, este é o único momento em que a voz/diálogo é explicitamente incluída na composição e a inquietação da personagem ajuda a definir o tom do que está para vir. Da mesma forma que a personagem não consegue dormir, a composição tornar-se-á mais agitada também. À semelhança do que aconteceu com os vários comboios em uso, os sinos da igreja são também uma ferramenta recorrente - embora nunca do mesmo filme. Os sinos são um presságio: se em *Aniki Bobo*, havia uma criança em perigo; agora, há esta mulher, que não consegue dormir e não voltará a acordar. Paralelamente, nesta altura do processo, a peça começa a jogar mais com os *samples* e num momento de justaposição, pode-se ouvir a cena do túnel *Solaris* (1972) de Tarkovsky nos altifalantes atrás do público. O trânsito em *Vagabond* tem um certo carácter de "vazio analógico" que permite impor esta referência muito antiga de trânsito *eletrónico* de ficção científica. Mais tarde, está também um *sample* de ambientes retirado de *Stalker* (Tarkovsky, 1979) justaposto com *Persona* (Bergman, 1966).

Foi precisamente com base nesta nova abordagem de personagens sofríveis (a maioria delas, claro, do sexo feminino) que surge o filme *Persona*. Não só as gotas de água a cair na cena inicial do filme são uma marca desta banda sonora integrada, como este som em si é um elemento recorrente na paisagem sonora do filme. Este *sample* acaba por desencadear um terceiro passo neste arco narrativo anti-herói, além do que teve um tratamento semelhante ao dos dois primeiros (*Once Upon a Time* e *A Man Escaped*) em termos de edição, ritmo e textura. As gotas a cair, à semelhança do que acontece em *Once Upon* e em muitos outros filmes, funcionam como um compasso de espera em que nada acontece mas que, juntamente com o telefone a tocar, cria a expectativa de que algo está prestes a acontecer. Mas o mais evidente é o ruído branco que acaba por se tornar mais proeminente sem a imagem. Por outras palavras, ver um filme a preto e branco de 1966 direcciona o foco para outros elementos e não para este ruído constante. No entanto, ao retirar a imagem, o ruído passa a ser um dos poucos elementos apreensíveis, tornando-se mais gritante. Por esta altura, ocorreu-me extrair este tipo de camada dos *samples* originais e a distribuí-la no sistema quadrofónico como se de um "efeito sonoro" se tratasse.

Isto inspirou outras ideias como, por exemplo, a utilização de reverberação paralela. Por exemplo, o *sample* de *A Man Escaped* foi um dos casos em que foi difícil acrescentar ambiente porque se tornavam demasiado perceptíveis. Acrescentar ambientes neste momento mudaria o carácter "vazio" original da banda sonora integrada: o prisioneiro espera pelos momentos de silêncio à noite para poder continuar com as suas

manobras de preparação da fuga. O facto de as suas acções serem o único conteúdo audível durante a noite faz com que todos (personagem e público) estejam em alerta, temendo que ele seja apanhado. Tudo isto funciona no filme porque a imagem mostra o suspense e o perigo da situação. Mas neste arranjo acusmático, sem o contraponto da imagem, a tensão talvez se perca. Em desenho de som, é muito comum usar reverberação paralela para ajudar o som a propagar-se na sala de projeção da mesma forma que se propagaria em espaços acústicos naturais (ou seja, sem tratamento). Nessa altura, pensei em "extrair" apenas este tipo de propagação (ou seja, as caudas dos eventos sonoros) e adicioná-las aos altifalantes atrás do público para que isso desse algum corpo ao som, tornando-o mais vivo - tal como numa mistura de som normal.

Até este momento, o processo da composição é análogo ao meu próprio processo enquanto sonoplasta: começando por uma abordagem ao desenho de som mais convencional (para cinema de ficção, documentários, etc.) até à descoberta da composição electroacústica e experimental. Ou seja, começando por eventos sonoros mais orgânicos até chegar a um escrutínio mais plástico da materialidade sonora. Com base nesta abordagem aos *samples*, percorri novamente a sequência dos filmes várias vezes até que, por exemplo, acabei por enviar o sample the *Birds* também para os altifalantes da retaguarda, mas mantendo só as frequências altas deste *sample* juntamente com um efeito Doppler muito subtil. Desta forma, o carácter eletrónico do *sample* tornou-se mais evidente. Este tipo de abordagem, tal como os ambientes acrescentados, visa apenas enfatizar os aspectos intrínsecos destes *samples* que são comuns numa experiência acusmática. Através desta inclinação para os sons electrónicos e digitais, chegou o momento mais expressivo da peça: o gesto eletrónico em *Barbarella* (Vadim, 1967) oferece uma transição audaz, sobretudo pela forma como apreende uma concepção precoce dos sons de ficção científica. Nesta abordagem mais arrojada, a voz bizarra de *Eraserhead* (Lynch, 1977) oferece uma imagem muito definida: uma imagem específica se se reconhecer a referência, ou uma ideia específica de angústia mesmo que não seja especificamente aquela mulher, naquela cena do filme. A partir daqui, foi possível construir um clímax que se prolonga com *We Need To Talk About Kevin* (Ramsay, 2011) e *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) - mais um caso de simbiose sónica: o sistema de régua de um e o helicóptero do outro combinaram em movimento tal como *Raging Bull* com *Outrage*.

Nesta sequência surgiu o momento de evocar um clássico do cinema sonoro: *Playtime* de (Tati, 1967), cuja abordagem sonora era uma amálgama de sons digitais enraizada em texturas muito analógicas. Ou terá sido o contrário? Em todo o caso, os seus espaços mais reverberantes deram lugar ao assobio em *Kill Bill* (Tarantino, 2003), não só porque tem continuidade no evento (passos), mas também tem continuidade em questões acústicas (o corredor do hospital é tão reverberante quanto o aeroporto de *Playtime*). Isto, juntamente com a chicotada eletrónica em *Clockwork Orange* (Kubrick, 1971), permitiu uma ponte para uma espécie de referências obrigatórias em efeitos sonoros electrónicos: *Matrix* (Wachowski Brothers, 1999), *Star Wars* (Lucas, 1999) e *Jurassic Park* (Spielberg, 1993). Obrigatórias tanto quanto a um entendimento popular do desenho de som (ou efeitos sonoros) que os refere como um marco na história do cinema, quanto ao facto de a criação destes efeitos sonoros estar, em todos os sentidos, diretamente ligada a experiências electrónicas na música concreta (como, por exemplo, *sampling*, *time-stretching*, *pitch modulation*, etc.). Dada a natureza desses sons, mas também mais uma vez por uma questão pessoal de afecto, achei por bem terminar a peça com um sample de *Ikarie XB 1* (Pólak, 1963) sobretudo porque contém em si um gesto final que sublinha todo o processo: uma ode ao som cinematográfico.

Em suma, "SLAM" oferece uma perspectiva da história do som cinematográfico, mostrando a sua relação intrínseca com a escuta acusmática. A peça evidencia o papel primordial do som na narração de histórias desde uma fase inicial, e como esse ofício é comparável às estratégias de composição em música concreta (independentemente da abordagem). Além disso, a peça evidencia outro aspecto em comum com a música acusmática, e que distingue o som cinematográfico do som do "mundo real". Isto é, a montagem. A SLAM, por exemplo, cria uma ligação entre um som e outro editando-os juntos de uma determinada forma - de uma forma não-real e que não poderia acontecer na natureza. Ambos utilizam a edição, a montagem e uma média fixa para criar um efeito artístico particular, isto é, "uma apreciação criativa e prazerosa do som pelas suas propriedades acústicas" a que Norman chamou "escuta reflectida" (1996). Para o efeito, a peça apoia-se em três estratégias diferentes: primeiro, numa sequência de associações inseridas numa cultura cinematográfica geral; segundo, num modo de escuta que inclui o próprio meio como material (os grãos, as compressões, os artefactos) e, por último, num conteúdo dramático dentro de cada narrativa que faz ressoar diferentes emoções e dramas. Desta forma, SLAM tenta fazer justiça ao seu próprio nome: para além de ser um acrónimo de "sounds like a movie", é uma onomatopeia, um ruído alto e súbito, um desafio à concentração, um efeito sonoro.