ELEMENTOS PARA UM ESTUDO DA PERCEPÇÃO DO SOM

Helder Filipe Gonçalves (som), Mário Carvalho (imagem)

A peça *MC2HG* surgiu da necessidade de organizar um estudo acerca da influência da imagem na interpretação de uma obra sonora. Tendo por base o som já elaborado, através do qual se poderia eventualmente deslindar uma narrativa, criaram-se imagens que suportassem a história planeada pelo compositor. O som, preexistente, foi produzido num sequenciador, correndo alguns *plugins* de efeitos e instrumentos (um deles de síntese por modelos físicos).

Existiu sempre o intuito de criar um vídeo no qual a imagem tivesse uma estética pouco convencional e não figurativa. A imagem foi feita recorrendo a sistemas de partículas 3D e à pós-produção. Cada emissor de partículas representa uma personagem, e cada emissor emite vários géneros de partículas consoante o que quer transmitir ao longo da narrativa. Temos dois personagens com partículas azuis e brancas, e um terceiro com partículas vermelhas. As partículas são representativas da comunicação entre os “indivíduos”, o movimento, a localização espacial, e os “sentimentos” propostos ao longo da história. Elas explodem e implodem consoante o “grito” e o silêncio, tremem e flutuam como o pânico e a paz, desintegram-se instintivamente e surgem como o raciocínio.

A segunda versão do filme – “*Sequence com blur*” – funciona como improviso livre, em torno das imagens criadas para a narrativa sonora. Tentou-se produzir som livremente, esquecendo a história prevista inicialmente, reagindo por instinto às imagens, pensadas como entidades abstractas que são. Intencionalmente houve menos sincronismos e menos paralelismos nesta segunda versão.

SOBRE OS AUTORES:

Hélder Filipe Gonçalves nasceu em Castelo Branco em 1976. No Conservatório daquela cidade terminou o *Curso Complementar de Piano*. Após uma passagem pela Escola de Jazz do Hot Clube Portugal, completou a *Licenciatura em Composição* na Escola Superior de Música de Lisboa, onde trabalhou com Christopher Bochmann, António Sousa Dias e António Pinho Vargas, entre outros. Presentemente lecciona nos cursos de Cinema da UBI e nos cursos de Música da ESART. Como Doutorando, investiga a relação entre a música e imagem em contextos ditos acusmáticos. É também formador na área das novas tecnologias para o ensino da música.

Nas suas composições, estreadas em locais como Lisboa, Guarda, Belmonte, Covilhã, Fundão ou Nancy é fácil encontrarmos intenções programáticas assim como a influência da música para cinema. Sobre esta temática apresentou artigos em locais como Cuenca, Vilnius, Covilhã e Lisboa. Tem realizado também bandas sonoras para peças teatrais estreadas pelo Teatro das Beiras (Covilhã).

Mário Carvalho estudou *Design* na Escola Secundária Campos Melo da Covilhã. Ingressou no Ensino Superior em 1998 através da Escola Superior de Arte e Design de Caldas da Rainha. Aí Licenciou-se em *Design Industrial*. Frequentou vários cursos de formação profissional pós-laborais, no âmbito da cerâmica, vídeo, *web* e multimédia. Ao mesmo tempo trabalhava como Designer 3D Freelancer para projectos de visualização arquitectónica e interiores, bem como pontualmente para trabalhos gráficos com conteúdos 3D.

Em 2011 inscreveu-se no Mestrado em *Design Multimédia* na Universidade da Beira Interior, na Covilhã, aí frequentou o primeiro semestre na sua totalidade e parte do segundo semestre. Interrompeu para trabalhar na Câmara Municipal de Felgueiras como Designer no âmbito do programa PEPAL.

Durante o Mestrado trabalhou na área do *design de interfaces* e aplicações interactivas multimédia para ambientes *single*, ou *multi-touch*, de onde surgem vários projectos. No presente, elabora imagens de eventos em vários formatos, para suportes da *web*, cartazes, *outdoors*, *mupies*, LCDs, também realiza projectos de design de embalagens e produtos locais, bem como aplicações *web* multimédia 3D para promoção turística.