



## Concepções sonoras criativas para audiovisual: aprendendo a escutar para saber o que ouvir

Gerson Rios Leme<sup>1</sup>

Professor dos cursos de cinema UFPel

**Resumo:** O audiovisual contemporâneo aceita vasta experimentação na área do som / áudio. Para ampliar a capacidade criativa neste campo de atuação, este artigo defende a volta ao básico como ponto inicial, sugerindo que é essencial aprender a escutar para, então, saber o que se quer ouvir como resultado final nas produções audiovisuais, concordando com os estudos de Schafer (1991).

**Palavras-chave:** criatividade sonora; audiovisual; escutar, ouvir.

**Abstract:** *The contemporary audiovisual allows large experimentation in sound / audio. To expand the creative capacity in this field, this article defends back to basics as a starting point, suggesting that it's essential to learn to listen to then know what to hear as the final result in audiovisual productions, agreeing with the studies of Murray Schafer (1991).*

**Keywords:** *sound creativity; audiovisual; to listen, to hear.*

Podemos tratar o audiovisual contemporâneo, em quaisquer das suas possíveis vertentes e gêneros, como amplo campo de experimentação estética, conceitual e investigativa, associado a outros meios e suportes ou como repetição de formas já estabelecidas de produção. Pode-se, portanto, manter modos de criação e realização ou investigar e pesquisar novos *modi operandi* audiovisuais.

É notório que o produto audiovisual é consequência direta das escolhas referentes a cada variável que o compõe, bem como do maior ou menor grau de sucesso em viabilizar tecnicamente e artisticamente a sua realização. Porém, em seu estágio inicial de concepção, a possibilidade de combinação e decisões criati-

<sup>1</sup> [griosleme.ufpel@gmail.com](mailto:griosleme.ufpel@gmail.com)

vas que permeiam cada área é consideravelmente ampla e oferece vasta probabilidade de associação, bem como de desenvolvimento, proporcional à atenção que lhe é dedicada.

Abordando especificamente o uso do som em audiovisual, um dos principais aspectos determinantes a considerar para as condições de produção, bem como as relações e o(s) tipo(s) de experiência(s) idealizada(s) entre som e imagem, é o recorte conceitual prévio estabelecido para a construção da identidade almejada do produto fílmico final.

Estudos teóricos de Carrasco (2003), Manzano (2003), Berchmans (2006), Rodríguez (2006), Chion (2011) e Flôres (2013)<sup>2</sup>, permeiam problematizações acerca das diferentes camadas de som para produtos audiovisuais e estão disponíveis, na atualidade, como parte do rico repertório de aportes conceituais que ampliam a compreensão dos vínculos e funções que estreitam a relação som + imagem, porém, ainda que as pesquisas empírica e científica estejam avançando consideravelmente na seara do som/áudio, especificamente ligado ao vídeo, não é evidente em larga escala o tratamento ou abordagem não usual de som nas produções audiovisuais contemporâneas.

Assim, percebe-se como dominante a perspectiva do som como reforço do visual e a serviço deste, destacando-se eventualmente e pontualmente, inserções alternativas, criativas e até inversões na dinâmica usual de produção do material sonoro ligado ao visual.

Não obstante, podem-se criar, para uma obra cinematográfica, desde atmosferas sonoras que representem exatamente o que se vê, utilizando o som como legitimador direto do visual; até o oposto disso, desconectando som e imagem ao ponto de evitar propositalmente a associação circunstancial entre ambos; além de, evidentemente, contemplar uma quantidade considerável de possibilidades intermediárias a estas.

<sup>2</sup> Citando apenas alguns dos importantes estudos sobre som para cinema, escritos em português ou traduzidos para português.

Partindo deste pressuposto podemos considerar com relevante importância o pensamento de Schafer (1991), com origem no campo da música e focado na área de composição, porém, facilmente adaptado ao contexto sonoro geral<sup>3</sup>, que atenta para a necessidade da sensibilização auditiva objetivando o despertar da consciência sonora a partir da 'limpeza de ouvidos', propondo que notemos sons que nunca percebemos, ouçamos os sons dos ambientes e os que nós mesmos injetamos nestes ambientes. Tal abordagem é sugerida com o objetivo de aprimorar, de modo indispensável, tanto a compreensão como a percepção do som, necessárias para a lida com o material sonoro de modo efetivo, crítico e abrangente.

Para isso, o autor diferencia o sentido auditivo do visual apontando que "os olhos podem focalizar e apontar a nossa vontade, enquanto os ouvidos captam todos os sons do horizonte acústico, em todas as direções". (SCHAFER, 1991, p.67)

A 'limpeza de ouvidos' proposta pelo pesquisador tem como meta o entendimento da 'Paisagem Sonoro-Musical' constituída a partir das variáveis ruído, silêncio, som, timbre, amplitude, melodia, textura e ritmo.

Aproximando as áreas da música e do audiovisual, a questão que emerge é a relatividade de aplicação que cada uma destas variáveis pode assumir na construção de uma narrativa fílmica, de acordo com os aspectos considerados pelo autor.

Podemos relacioná-las, do seguinte modo:

<sup>3</sup> Pesquisa que gerou valiosas reflexões de Murray Schafer nos estudos acerca da paisagem sonora.

variável	característica e exemplo de uso
ruído	<p>o ruído considerado indesejável pode se tornar a assinatura única de um ambiente ou personagem, dependendo apenas do modo como a relação entre os sons é organizada.</p> <p>Ex: som do motor desregulado de um carro de modelo específico, ruído de maquinário ou objeto peculiar.</p>
silêncio	<p>torna-se extremamente sonoro se comparado a outro silêncio mais profundo, podendo ser mensurado em mais ou menos silêncio.</p> <p>Ex: uma rua silenciosa, o silêncio no espaço, ver uma explosão sem escutar o seu som.</p>
som	<p>pode ser definido como o preenchimento do silêncio e agrega os aspectos do ambiente em que é emitido, como reflexos sonoros do tipo eco, reverberação e ressonância, afetando diretamente as suas características.</p> <p>Ex: uma mesma pessoa cantar em um ginásio vazio, em um banheiro ou em um estúdio de gravação. O som pode ser alterado com o acréscimo de efeitos como saturação e <i>phaser</i>, entre outros.</p>
timbre	<p>a cor do som, a individualidade que confere características únicas de identidade de um som, que torna diferente os aspectos de cada fonte sonora, ainda que similares.</p> <p>Ex: violinos de marcas diferentes em uma orquestra, voz de um personagem não compatível com sua característica física.</p>

variável	característica e exemplo de uso
amplitude	<p>perspectiva do som, do forte ao fraco e suas variações, intensidade e dinâmica. O que torna o som mais ou menos evidente em relação a outros sons, porém, varia conforme a posição do receptor em relação à fonte emissora de som.</p> <p>Ex: em uma ampla sala de aula, os alunos próximos ao professor o escutam com mais clareza do que outros posicionados mais ao fundo da sala.</p>
melodia	<p>está relacionada à frequência, é o movimento do som em diferentes alturas, graves, médias e agudas.</p> <p>Ex: o desenho melódico da fala de um personagem pode torna-la mais dinâmica ou monótona.</p>
textura	<p>interação de movimento entre duas ou mais linhas melódicas. Mais ou menos densa conforme a quantidade de linhas melódicas simultâneas, refletindo-se em maior ou menor acuidade/clareza. Contraponto.</p> <p>Ex: dois personagens dialogando com contornos melódicos similares ou completamente diferentes.</p>
ritmo	<p>duração. divide o todo em partes, articula um percurso ou qualquer outra divisão arbitrária do percurso. É 'forma moldada no tempo'. Pode ser regular ou não e admite variação e sobreposição.</p> <p>Ex: <i>slow motion</i> em uma cena, é a variação dinâmica intencional de ritmo com o objetivo de ressaltar algum elemento narrativo que não seria tão evidente sem a alteração.</p>

Relacionar possibilidades ligadas às variáveis apresentadas, como as sugeridas nos exemplos, pode gerar novas alternativas que, somadas, criam caminhos não usuais na relação entre som e imagem, ampliada conforme se dá o aprofundamento da pesquisa criativa e combinatória entre os elementos escolhidos.

Deste modo, perceber com atenção e elencar as características dos materiais que compõem o ambiente sonoro no qual estamos imersos se reflete, supostamente, em riqueza de concepção e precisão de detalhes quanto às particularidades sonoras desejadas em um produto audiovisual.

Assim, ao escrever um roteiro, emergirão naturalmente os atributos sonoros particulares ligados às variáveis apresentadas para cada cena, personagem, ambiente e objetos que serão utilizados, estimulando a criatividade com o emprego do sonoro aliado ao visual simultaneamente, despertando ponderações relativas aos tipos de ruído, silêncio, som, timbre, amplitude, melodia, textura ou ritmo usar ou não.

Entende-se que é subjetivo e tênue o uso excessivo ou a carência de sons em uma cena, uma vez que não há uma fórmula única que indique o número adequado ou exato do material sonoro para cada situação, portanto, aprender a escutar e apreciar os sons contribui para o entendimento de que, do ponto de vista artístico, não há sons certos ou errados, mas sim, sons necessários ou não à narrativa objetivada. Além disso, admite a possibilidade de livre experimentação autoral do material sonoro em busca da coerência intrínseca a cada produto audiovisual. Ou seja, aprender a escutar resulta em planejar quantos e quais sons são necessários em um filme, potencializando a produção.

## BIBLIOGRAFIA

BERCHMANS, Tony. **A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema.** São Paulo : Escrituras Editora, 2006.

CARRASCO, Ney. **Syngkronos: a formação da poética musical do cinema.** São Paulo. Via Lettera: Fapesp, 2003.

CHION, Michel. **A Audiovisão: som e imagem no cinema.** Texto e grafia, Portugal, 2011.

FLÔRES, Virgínia. **O cinema: uma arte sonora.** São Paulo : Annablume, 2013.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. **Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang.** São Paulo : Perspectiva : FAPESP, 2003.

RODRÍGUEZ, Ángel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual.** Tradução de Rosângela Dantas. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2006.

SCHAFER, R. Murray. **O ouvido pensante.** Tradução Marisa Trench de O. Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva, Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Editora UNESP, 1991.