

O que os olhos não veem, o coração não sente¹

Adrielly Campos e ALMEIDA²

Camila Peixoto LESSA³

Matheus Vitorino BUENO⁴

Roberto RODRIGUES⁵

Thalita Magalhães BASTOS⁶

Geórgia Cynara Coelho de Souza SANTANA⁷

Universidade Estadual de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

O trabalho presente tem o objetivo de narrar uma história utilizando apenas diálogos e som ambiente, também trata de uma temática amplamente discutida e analisada, a violência contra portadores de necessidades especiais. O cinema, TV, internet são meios audiovisuais precisos e conseguem abranger boa parte da população. Sabe-se que a experiência entre imagem e som é rica de sentidos, tornando o momento em que se assiste único. Independente da qualidade da qualidade do produto, pode-se narrar histórias usando os dois elementos. Num primeiro momento, ao mencionar narrativa sonora, pode vir ideia de diálogos e uso de atores na dublagem. Entretanto para criar um ambiente verossímil é necessário pensar na quantidade de sons a qual se está imerso no cotidiano, as paisagens sonoras. O ser humano cria sons e se envolve com eles.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa sonora; som; bullying, PNE.

1 INTRODUÇÃO

A narrativa sonora consiste em contar uma história utilizando sons. A partir de diálogos, ruídos ambientes pode-se desenvolver paisagens sonoras, conceito citado por R. Murray Schafer em “O Ouvido Pensante”. Utilizaremos a obra como referencial teórico, visto que trata-se uma introdução às práticas sonoras. Nós, alunos do primeiro ano, fizemos uso de partes do livro e trabalhamos os conceitos teóricos através de seminários, discussões e verificação de aprendizagem, todos estudados ao longo do ano. A atividade visa colocá-los em prática, além de provar capacidade técnica dos alunos participantes do grupo.

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Rádio, TV e Internet, modalidade Programa laboratorial de áudio.

² Estudante do curso de Comunicação Social – Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás – UnU Laranjeiras. Email: adry_drika15@hotmail.com;

³ Estudante do curso de Comunicação Social – Audiovisual na Universidade Estadual de Goiás – UnU Laranjeiras.. Email: camilaplessa@gmail.com;

⁴ Estudante do curso de Comunicação Social – Audiovisual na Universidade Estadual de Goiás – UnU Laranjeiras. Email: mb-bg@hotmail.com;

⁵ Estudante do curso de Comunicação Social – Audiovisual na Universidade Estadual de Goiás – UnU Laranjeiras. Email: roberto_naruto@hotmail.com;

⁶ Estudante do curso de Comunicação Social – Audiovisual na Universidade Estadual de Goiás – UnU Laranjeiras. Email: thalimagalhaes@gmail.com.

⁷ Orientadora do trabalho. Docente do curso de Comunicação Social – Habilitação: Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). E-mail: georgia.cynara@ueg.br .

A identidade do som é o timbre, é que torna o piano diferente do violão. Na definição de Schafer, timbre é “a cor do som”. Uma paisagem sonora verossímil ao século XXI por exemplo, no meio urbano é caracterizada pela presença de motores. A natureza permanece, o som das folhas e pássaros cantando também pode ser ouvido. O som é um organismo vivo, caso contrário, seria silêncio. Sua continuidade, ritmo, diferença de amplitude e texturas fazem do ambiente único. Uma orquestra em execução por exemplo, tem elementos distintos da avenida em horário de pico, o referencial de ruído “som indesejado” dependerá de quem o ouve, assim como será possível ouvir timbres distintos em ambos casos.

Há muitos sons a nossa volta e que são percebidos com maior facilidade enquanto outros exigem atenção, esforço e tempo, mas a afirmação “silêncio total” é enganosa. Através de experiência empírica, pode-se provar que não existe ausência de som completa. Queremos através da narrativa, reproduzir com algum grau de verossimilhança o ambiente escolar. Certos sons terão maior amplitude e constância como o som das crianças correndo, conversando, outros dificilmente serão apreendidos por um ouvinte distraído. Há momentos de silêncio, porém têm pouca duração

O roteiro desta narrativa foi escrito por integrantes do grupo, alunos do primeiro ano do curso de Comunicação Social – Audiovisual. Sabendo que o bullying e inclusão de pessoas ditas especiais são uma das questões mais debatidas nos últimos tempos em jornais, TV, e no ambiente acadêmico. Através dessa ideia, simulamos uma situação de rejeição e preconceito sofrida por uma deficiente visual. Os colegas não respeitam, e tão pouco interagem com a garota exceto no momento em que esta “supostamente” atrapalha o andamento de brincadeira, entretanto a interação acontece em forma de agressão verbal e física (quando a empurram do balanço). O produto final consiste em uma narrativa sem imagens, gravado e editado por integrantes do grupo.

2 OBJETIVO

Geral:

- Realização de uma narrativa sonora para a composição de nota do 4º bimestre da disciplina de Som 1 do curso de Comunicação Social - Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás/UnU Laranjeiras sob orientação da Prof.^a Geórgia Cynara;

- Entender as etapas de concepção, -ideia fundamental ao roteiro-, e realização – captação de ruídos, gravação de diálogos-, até chegar ao produto final;
- Utilizar o som como elemento principal em uma narrativa ficcional;
- Desenvolver a criatividade e técnica dos alunos;
- Ampliar o conhecimento de edição sonora através de software;

Específicos

- Trazer a discussão em torno do bullying e preconceito, sob o ponto de vista da criança;
- Explicitar como as agressões acontecem. A segregação pode começar na aula de aula e estende-se aos momentos de recreação;
- Refletir sobre o papel da escola ao incluir portadores de necessidades especiais. Sem preparo adequado muitas crianças que não sabem lidar com as diferenças tornam-se agressoras, ou coniventes com o comportamento agressivo de seus colegas

3 JUSTIFICATIVA

Conscientização popular a cerca do bullying através da perspectiva de quem sofre com isso. Buscamos uma relação entre a deficiência visual da protagonista e da narrativa sonora que não se vincula ao visual, causando uma identificação e proximidade do ouvinte à história.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O processo de criação do roteiro envolveu o software Celtx, um programa de criação de roteiros de cinema, quadrinhos e outras mídias. Nessa fase, buscamos pessoas com interesse em atuar na dublagem da narrativa e utilizamos o laboratório de som da UEG – Unidade Laranjeiras para gravar os diálogos das personagens. No CMEI Colemar Natal e Silva, prédio vizinho a Universidade, captamos o áudio de crianças brincando usando o microfone externo P2 e o iPhone 3G para armazenar. Buscamos ainda pelos arredores o som de brinquedos, murmúrios, passos, etc.

Foram feitas pesquisas em sites especializados no compartilhamento e download de sons a fim de encontrar ruídos de maior dificuldade de captação e que se adequassem ao contexto da narrativa, dando maior sensação de verossimilhança. O som do rangido de

brinquedos, por exemplo, foi obtido através de um arquivo do site. Utilizamos o software Adobe Audition 6.0 na edição e finalização, juntando todos os sons captados e diálogos dos personagens.

A maior dificuldade do desenvolvimento desta narrativa sonora foi no processo de edição. Nenhum membro do grupo tinha conhecimento prévio sobre softwares de edição de áudio, o primeiro contato e edição foram feitos de forma empírica, utilizando tutoriais de outros profissionais no Youtube e blogs majoritariamente. Após de alguns erros e de muito treino, concluímos o projeto.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Foi desenvolvido por um dos membros grupo e se baseou na ideia de escrever sobre o bullying, do ponto de vista de uma garota cega, o que se relaciona com a mídia da narrativa. A ideia surgiu através da própria proposta da narrativa.

O processo de gravação passou por etapas: convidamos algumas pessoas para fazerem o teste de voz, e o critério para a escolha foi baseada naquela voz que mais parecia ser de uma criança, e no final dos testes, somente uma pessoa fez parte da gravação da voz de um dos personagens. O restante das vozes foi feita pelos da produção da narrativa sonora. A segunda etapa ocorreu com a utilização de um iPhone 3 para a gravação dos sons externos que seriam usados para construção da narração e fomos até a porta do CMEI Colemar Natal e Silva para captar as vozes de crianças no recreio, porém, pela péssima qualidade da gravação, acabamos por não utilizarmos, então extraímos os áudios de vídeos pesquisados no Youtube. E a terceira, a finalização com o software de edição Adobe Audition.

A narrativa sonora “O que os olhos não veem, o coração sente” conta a história de uma garota que não tem amigos por causa de sua deficiência e como é a relação dos colegas de escola com a personagem.

6 CONSIDERAÇÕES

Provamos que é possível criar narrativas sonoras verossímeis, sem que seja feito o uso de imagens. A experiência audiovisual é constituída por etapas e por grupos de pessoas. O trabalho é dividido a fim de facilitar e aumentar o rendimento dos envolvidos, além obviamente distribuir tarefas sem que isso sobrecarregue uma única pessoa. Num trabalho

onde somente o áudio é requerido deve haver cuidado com os sons que se misturam, assim como na imagem deve-se ter clareza, senão perde-se a atenção do espectador a detalhes não pertinentes à narrativa ficcional. De uma forma ou outros ruídos existirão. Cabe aos realizadores optarem pelo uso.

O projeto nos trouxe um enorme aprendizado em relação às técnicas de som, à prática da narrativa sonora, no entanto a maior lição que obtivemos foi a de que somos todos iguais mesmo com necessidades diferentes e devemos nos respeitar como seres humanos dotados de sentimentos. Conscientizar sobre o tema de bullying e a exclusão social é um dos nossos papéis na área de comunicação, ficamos felizes por contribuir com esse projeto com uma função social tão importante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SCHAFER, R. M. O ouvido pensante. Trad. Marisa T. O. Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva, Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Unesp, 1991.

REFERÊNCIAS SONORAS

Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=_TOQFC20hwY. Acesso em 02 Dez 2012

Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=I_yAlBsHbHg. Acesso em 02 Dez 2012

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=yom0vGLfavA>. Acesso em 02 Dez 2012