

Sobre Sons e Guarda-Chuvas - Desconstruções Sonoras no Cinema de Animação 3D¹

Mauricio Gomes da Silva Fonteles²
Lucas Ferreira Gesser³
Universidade de Brasília, Brasília, DF

Resumo

O cinema de animação suscita possibilidades de representações realistas ou absurdas do espaço e dos objetos, criando curiosidade nos espectadores. O som, completamente construído, deixa de ser um acessório da imagem e passa a ser detentor de uma narrativa própria. No contexto, o ruído deixa de ser uma classificação negativa para se transformar em um fator construtivo. O trabalho traça um breve histórico do som na animação e elenca características específicas. A partir da análise sonora do curta-metragem em animação “O Guarda-chuva Azul” (2013), desconstruiremos as composições sonoro-imagéticas no cinema de animação 3D.

Palavras-chave

Som; animação; cinema; ruído; comunicação

Corpo do trabalho

Diante da magnitude das representações possíveis a partir da construção imagética possibilitada pela computação gráfica, as construções sonoras são, muitas vezes, classificadas como acessórios, um apoio às imagens. Os sons, porém, podem magnificar as imagens e serem detentores de uma narrativa própria. Neste trabalho, realizaremos uma análise do curta metragem em 3D do estúdio Pixar: “O Guarda-chuva Azul”, de 2013. A escolha do curta se dá pela relação ampla entre imagens e sons e uma mistura de realismo e construções imaginárias.

O Som na Animação

A animação acompanha a evolução do Cinema desde os primeiros experimentos. A música e o som aparecem vinculados a essa mídia desde o princípio. O advento do som na animação desenvolveu duas vertentes: a primeira, com cunho mais comercial, trazia o acompanhamento musical (ao vivo) junto com a reprodução de imagens; a segunda era a

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do curso de Comunicação Social – UnB, email: mauriciogsf@gmail.com

³ Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Audiovisual da FAC - UnB, email: lfgesser@gmail.com

possibilidade de representações sonoras nos próprios desenhos.

Ainda no período do cinema silencioso, as animações traziam consigo uma possibilidade interessante para a expressão sonora e vocal, a técnica de escrever linhas de diálogo sobre a própria imagem, como uma história em quadrinhos animada. Isso facilitava a compreensão e também trazia fluidez às imagens, uma vez que não precisavam ser interrompidas por cartelas.

Para muitos, o princípio de sinestesia, como utilização simultânea de vários sentidos através das interações fecundas entre imagem e som, era o objetivo básico das criações. Como citado por Denis (2010, p.79), alguns artistas preferiam trabalhar com a musicalidade das próprias imagens, criando “sinfonias” visuais ou “ritmos coloridos”. Walther Ruttmann, com seus curtas Opus nº1, nº2, nº3, nº4, realizados na década de 20 (antes da ascensão do cinema sonoro), representa essa unidade audiovisual ao orquestrar formas geométricas, linhas em movimento e manchas de cor com toda a dramaticidade apresentada pela música.

Os vanguardistas e experimentalistas foram essenciais para a criação do que conhecemos hoje como Cinema de Animação. E como na maioria dos grandes inventos da humanidade, o que vemos hoje é o conjunto da obra de vários artistas e lugares distintos com culturas e formações diferenciadas, buscando um caminho para expressar sua arte.

É necessário analisar uma corrente completa e não o trabalho de pessoas isoladas. Trata-se de um movimento que deve muito às ideias desenvolvidas em outras correntes artísticas bem vastas. Nessa altura, um mesmo espírito percorre a arte, sendo a materialidade e o aspecto mecânico do cinema mais-valias para uma renovação das formas plásticas e uma abertura para uma arte popular, longe das formas clássicas e das técnicas desgastadas. Com efeito, o que falta à pintura é simultaneamente o tempo (contrariamente à música) e o movimento (contrariamente ao cinema). (DENIS, 2010, p.81)

A chegada do som sincronizado no final dos anos 1920, assim como no cinema filmado, mudou a dinâmica de interação entre as animações e a trilha sonora, uma vez que poderiam ser projetados como um conjunto único e sistemático. Principalmente nas animações americanas, o som era utilizado como um reforço expressivo para as *gags*⁴.

Na vertente mais comercial da animação, os realizadores acompanhavam a base de sucesso do cinema sonoro para inspirar suas obras. A música e os ruídos de impactos, muitas vezes provenientes dos próprios instrumentos musicais, passaram a constituir as animações com alta expressividade e identificação. O próprio Walt Disney experimentou a força expressiva do som em relação às animações. Os dois primeiros desenhos animados a

⁴ As piadas curtas encontradas em muitas das animações são conhecidas pelo termo “gag”.

apresentarem o camundongo Mickey, “Plane Crazy” e “The Gallopin’ Gaucho” (1928), foram concebidos como desenhos animados silenciosos e não conseguiram um distribuidor na primeira tentativa. Seu sucessor, “Steamboat Willie” (1928), um desenho sonoro, já com trilha sincronizada e interação com efeitos, fez com que Walt Disney relançasse as duas obras anteriores com som sincronizado, para reforçar o apelo comercial.

As marcações de movimentos e a interação da imagem com as músicas utilizadas por Disney nos desenhos do Mickey ganharam posteriormente um termo adaptado: “*Mickeymousing*”, representando os elementos musicais que acompanham diretamente a imagem. Um exemplo clássico é o som de um personagem subindo ou descendo uma escada, representados respectivamente por uma escala musical crescente e uma escala decrescente.

Todo o objeto desenhado sincronizado com uma nota de música transformava-se nessa música, e esta transformava-se no objeto. A síncrese permitia fazer cantar e dançar o mundo desenhado mais facilmente do que o mundo filmado, porque o primeiro é mais maleável, abstrato, estilizado. Assim caía a resistência que o mundo opunha a submeter-se ao ritmo e à melodia. (CHION, apud. DENIS, 2010)

Segundo Denis (2010, p.82) “os experimentalistas vão utilizar a música de uma maneira realmente diferente, aprofundando as pesquisas na direção da sinestesia”. Com a chegada do suporte ótico para a reprodução de som nas próprias películas, alguns artistas passaram a experimentar a criação de sons diretamente na celulose, uma vez que, ao serem reproduzidos, poderiam soar com se tivessem sido registrados por um gravador. Eram sonoridades experimentais geradas pelos próprios artistas sem a intervenção de músicos, atores ou cantores. Era uma “descoberta totalmente sintonizada com a modernidade das vanguardas, cujos artistas estavam obnubilados por uma dessacralização do artista e pela importância atribuída à contribuição da máquina no processo criador”. (DENIS, 2010, p.82)

Esses “desenhos de som”, podem ser diretamente relacionados ao desenvolvimento dos sintetizadores e da criação de novas sonoridades a partir da criação de sons completamente sintéticos. Representados aqui por músicos experimentalistas como Luigi Russolo, Pierre Schaeffer e John Cage.

Posteriormente, o canadense Norman McLaren encarou igualmente a banda filmica como uma partitura visual e sonora. Em algumas de suas criações, o artista desenhava diretamente na película, tanto imagens quanto sons.

Os elementos sonoros de um filme podem ser categorizados em três grandes grupos: Vozes, Efeitos (ruídos) e Músicas. Cada uma dessas categorias pode ser subdividida.

As vozes são representadas pelos diálogos dos filmes de ficção, os depoimentos dos documentários e institucionais, as locuções e dublagens. Os efeitos sonoros podem ser divididos em ambientes, ruídos, efeitos especiais e ruídos de sala, também conhecidos como *foley*. Os ambientes exercem papel fundamental para a amarração e continuidade de uma cena. Um som ambiente pode situar um plano em um local completamente diferente do imaginado pelo espectador. A mesma janela de um quarto pode ser situada na intensidade sufocante de uma grande cidade ou na calma tranquilizante de uma fazenda. Essa característica permite ao público atingir estágios da memória auditiva, vinculadas ao som de fundo que é ouvido. Os ruídos marcam ações específicas como o bater de uma porta, um tiro de espingarda ou até mesmo cavalos que correm em disparada. Na maioria das vezes, esses efeitos são sincronizados fielmente às imagens para que possam ser “escutadas”. Esses ruídos podem ser captados durante a produção, como efeitos avulsos na pós-produção ou até mesmo pesquisados nos diversos bancos de efeitos sonoros, colaborativos ou pagos, encontrados na internet. Efeitos especiais são parte integrante de muitas das criações audiovisuais e são, em sua maioria, gerados via processamento de sons com *plugins* de áudio ou sintetizadores. Essa categoria pode ser utilizada como um elemento unitário independente, criado especificamente como uma nova sonoridade, muito utilizados em filmes de ficção científica. Também podem ser utilizados em conjunto com ruídos cotidianos para proporcionarem uma nova magnitude para a cena. Os simples passos de um indivíduo podem ser processados e somados a tonalidades de subgraves para que o mesmo se torne um verdadeiro monstro assustador e enorme. Mais uma vez, a interpretação sonora, vai além do que se vê em cena. Os ruídos de sala, ou *foley* são a recriação sonora de cada detalhe expressado pelos personagens. Marcados principalmente pelos passos, o Foley pode abranger até mesmo o som da textura de um lençol ao ser friccionado durante uma relação amorosa. Parte essencial para a concretização de um filmes, as músicas agem até mesmo como personagens. Com diferentes tonalidades, harmonias e dinâmicas, as músicas podem transformar uma obra. Em uma mesma cena, a alteração dos elementos musicais podem transferir a temática do drama para a comédia, da calma ao terror.

Ruídos Construtivos

É usual ouvir dos profissionais que trabalham com som na pós-produção cinematográfica o termo "ruidagem" advindo da palavra ruído. Nessa aplicação não há um sentido pejorativo na palavra, utilizada para elencar os efeitos de som que compõem a trilha

sonora de um filme e que não se referem diretamente às vozes nem às músicas. São ruídos criados ou captados durante a filmagem e que, de alguma maneira, contribuem para a construção da narrativa proposta pelos realizadores.

Utiliza-se a palavra *ruído* para nomear algo tão vago como qualquer som não desejado; para fazer referência aos *efeitos sonoros*, ou seja, aos sons do âmbito audiovisual que não são de origem verbal nem musical, como a campainha de um telefone ou o ranger de uma porta; muitas vezes a palavra *ruído* se assemelha também ao conceito de *som*, ou seja, qualquer vibração perceptível pelo ouvido; outras vezes entende-se por *ruído* tudo aquilo que dificulta um processo de comunicação. (RODRÍGUEZ, 2006, p.170)

Segundo Rodriguez (2006), não há utilidade em rotular como ruído tudo aquilo que nos incomoda, sendo mais eficaz propor uma organização e rotulação mais precisa de diferentes formas sonoras, de acordo com cada momento e situação.

A qualidade peculiar dos sons pode perturbar constantemente o espectador; e se os ruídos não tiverem uma importância dramática especial, os desvios de atenção terminarão por diminuir o impacto dramático. Se ao contrário, a qualidade do som tiver uma finalidade na estória, então será não apenas justificada, mas também muito útil. (REISZ; MILLAR, 1978, p. 278)

Um som tem a capacidade de mudar de qualidade significativa, o que poderíamos tratar como a transformação de ruído ruim para ruído bom, ou indesejável para desejável, de acordo com a classificação genérica do termo. O som de um gerador eletromecânico, utilizado para dar partidas em aviões antigos, em meio a um filme de guerra ou cena de conflito pode causar sensações de tensão, angústia ou agonia pela sua consistência áspera do metal em atrito com metal e tom crescente. O mesmo som pode ser utilizado para representar o deslocamento de um robô, personagem animado, expressando curiosidade e até simpatia, como acontece na animação “Wall-E” (2003).

Na realidade, a concepção de ruído como "todo som não desejável" nos parece absolutamente inoperante para diferenciar algumas formas sonoras de outras, uma vez que o som que em determinado momento é não desejado e desagradável, em outro momento pode ser, para o mesmo receptor, desejado e agradável. (RODRIGUEZ p.173)

O conceito da “acusmatização” de Chion (2011), determina o afastamento dos sons e de suas respectivas fontes para que possam ser analisadas enquanto objetos sonoros isolados e concretos, portadores de conceitos próprios. Esses sons podem ser combinados tanto com outros sons quanto com imagens, adquirindo a capacidade de representações heterogêneas e uma diversidade de significados. Na estrutura desta pesquisa, deveremos

considerar o ruído caracterizando-o como *efeito sonoro* e como um objeto fundamental, capaz de estruturar uma narrativa própria ou contribuir para a compreensão da narrativa global. Contrário à caracterização de uma distorção no fluxo da comunicação, pensaremos no ruído como a estruturação de um possível discurso. O som não apenas como um acessório ou acompanhamento óbvio da imagem, mas como um fator multiplicador e amplificador de interpretações e sensações, como colocado há praticamente um século pelos cineastas/teóricos soviéticos: uma “polifonia” audiovisual.

Há alguns anos, assiste-se a um retorno do interesse por formas de cinema nas quais o som já não seria, ou nem sempre seria, submetido à imagem, mas sim tratado como um elemento expressivo autônomo do filme, podendo entrar em diversos tipos de combinações com a imagem. (AUMONT, 2012)

Desde o estabelecimento do cinema sonoro, além das vozes e das músicas, os efeitos sonoros foram, e continuam sendo, utilizados como elementos expressivos da diegese. No primeiro filme sonorizado e com som sincronizado, *Don Juan*⁵ (1926), o som metálico das espadas se mistura com a trilha musical orquestrada contribuindo para a dinâmica e tensão das sequências de duelo. Posteriormente, surgiram inúmeros exemplos de efeitos sonoros que extrapolavam a simples sonorização dos objetos de cena. Em muitos casos, como nos filmes de Jacques Tati, os sons associados a determinados elementos de cena eram substituídos por ruídos distintos, garantindo efeitos cômicos para a audiência. É o caso dos sons do carro e das raquetes de tênis em “*As Férias do Sr. Hulot*” (1953) e dos eletrodomésticos na cozinha futurística em “*Meu Tio*” (1958). Poderíamos citar também os sons icônicos dos filmes de ficção científica que foram tão bem sucedidos, que são instantaneamente reconhecidos ao serem reproduzidos. É o caso da sonoridade do robô R2D2 e dos sabres de luz em “*Guerra nas Estrelas*” (1977) do diretor George Lucas com a realização do *sound designer* Ben Burt.

Animação em 3D

Nos debruçaremos sobre a modalidade mais popular em termos de bilheteria e com um modelo de produção tão peculiarmente definido para a nossa base de análise. A Animação em 3D

A animação em 3D representa um universo novo e ainda em desenvolvimento dentro do Cinema. Por outro lado, aliada à evolução da informática e da tecnologia,

⁵ O filme dirigido por Alan Crosland foi lançado quase um ano antes da estreia do “*Cantor de Jazz*” (1927) do mesmo diretor, e apesar de não conter som direto captado, o som dos duelos de espadas foram sonorizados e sincronizados ao filme para a exibição.

caminha a passos largos. Na produção cinematográfica atual, a computação gráfica é parte essencial das criações e muitas vezes já não nos permitem distinguir o real do sintético.

As primeiras experiências em animação 3D datam do início dos anos 1970 e aliavam sempre o desenvolvimento de tecnologia unido à criação artística. Assim como os primeiros passos do Cinema, a Animação 3D é fruto do trabalho de técnicos, engenheiros e, no caso específico, programadores e desenvolvedores que buscavam criar volumetrias e imagens síntese, completamente computadorizadas. Um meio para expressão artística a partir da técnica.

O aparecimento do 3D trouxe consigo uma expectativa, hoje bem atendida, da recriação realística de lugares, objetos e até mesmo atores enquanto personagens. A tecnologia atual, envolve captura de movimentos e expressões, técnicas de iluminação e texturização extremamente realistas e sistemas de partículas capazes de criar virtualmente até mesmo água com perfeição.

Mas para alguns dos animadores e artistas do início desse desenvolvimento, isso não era a maior ambição, pelo contrário, acreditavam na utilização do 3D para a representação do absurdo e do imaginário, dando vida a objetos e possibilidades de expressão absurdas aos personagens. Como o próprio John Lasseter cita:

Desde que trabalho nesse ramo do cinema, sempre se disse que a busca do Graal em termos de imagem síntese é conseguir criar seres humanos perfeitamente realistas. Mas na verdade isso não tem interesse. O que nos interessa é o fantástico. Basta-nos introduzir uma pequena dose de realismo para fazer passar toda a fantasia à volta. Não queremos atrair a atenção do público para um efeito em particular, em detrimento da história. (LASSETER, apud DENIS, 2010)

Visto isso e voltando para o universo mais específico desse estudo, partimos do princípio de que a animação em 3D nos permite a possibilidade de trabalhar intensamente com a imaginação e, mesmo diante do referencial infantil atribuído aos desenhos animados, as possibilidades de criação de narrativas e imagens fantásticas são a chave para o desenvolvimento e consolidação dessa técnica enquanto linguagem.

O processo de produção das animações em 3D está cada vez mais consolidado e, como na animação tradicional, demanda o trabalho sistemático de equipes que podem chegar a centenas de profissionais envolvidos, vide os créditos de filmes recentes como *Toy Story 3* (2010) e *Universidade Monstro* (2013)⁶. A fragmentação da criação possibilita a especialização dos profissionais envolvidos e resultados estéticos e técnicos notáveis.

⁶ Informações disponíveis em <http://www.imdb.com/title/tt0435761/fullcredits> e <http://www.imdb.com/title/tt1453405/fullcredits> (acesso em 03/11/2013 às 12h)

A produção de animação em 3D segue uma métrica bem específica que podemos delimitar em algumas linhas. O momento inicial é, como no cinema em geral, a criação do argumento, história e roteiro, seguido da concepção dos personagens e criação dos *storyboards*. Todo esse processo é comum às diferentes técnicas de animação como o 2D (desenho tradicional) e *stop motion*. A concepção dos personagens exige uma pesquisa ampla de fisionomia, proporções, características gerais e específicas, feições e expressões possíveis, sejam os personagens referenciados em humanos ou mesmo animais, robôs, carros ou objetos. Junto ao desenvolvimento dos personagens acontecem os estudos de direção de arte e definição dos cenários em que ocorrerão as ações. Grande parte desse processo acontece manualmente e depois os desenhos e modelos em massinha são digitalizados para servirem de referencia. É um momento importante para nossa pesquisa, uma vez que aí são concebidos os espaços do filme e seus ambientes. A partir desse momento, os sound designers já têm liberdade criativa, caso já façam parte da equipe do filme, para desenvolver as sonoridades desses cenários.

O processo de modelagem digital tem início a partir das referencias desenhadas. Os personagens e cenários ganham volume e essa é uma das principais diferenças quando relacionamos a animação 2D e 3D. No 3D, um personagem (ou cenário) é modelado pensando-se em seu volume como um todo e ao fim desse processo ele pode ser girado e visualizado em todas as direções, enquanto nas planificações do 2D, cada face é desenhada e visualizada de maneira distinta. Quando pensamos no início dessa criação dos modelos, poderíamos afirmar que na animação 2D o processo começa com uma folha em branco, enquanto na animação 3D o processo começa com um espaço vazio, uma vez que o programa de animação considera os eixos “X”, “Y” e “Z” no campo tridimensional.

Texturas são aplicadas aos modelos para que as superfícies dos objetos e personagens possam ganhar características específicas. Nesse momento, de acordo com o conceito e direção de arte do filme, as superfícies podem ganhar características realistas como a simulação de concreto, madeira, tecido, pedra, vidro; ou criar um referencial diferenciado com texturas estilizadas.

Em paralelo ao processo de texturização, os personagens ganham o *rigging*, que é uma espécie de estrutura óssea com juntas e pontos de controle para manipulação. A partir dessa estrutura, inicia-se o processo, um dos mais complexos, de animação. Aí são conferidos todas as expressões e movimentações dos personagens, objetos e elementos do filme.

As cenas passam então por uma etapa de iluminação, um processo delicado que costuma ser acompanhado por diretores de fotografia para determinar o aspecto visual dos cenários. Os softwares são capazes de simular com bastante detalhe iluminações naturais e artificiais. As características físicas das luzes são respeitadas e, dependendo do tipo de texturas utilizadas, as representações ganham alto grau de realismo. Efeitos também podem ser aplicados nesse momento, como reflexões e brilhos.

Para que as imagens sejam finalizadas, os modelos animados, texturizados e iluminados passam por um processo denominado “renderização”, no qual as imagens são processadas para obterem alta qualidade. É comum “renderizar” os elementos das animações 3D separadamente: personagens, cenários e até mesmo sombras.

Uma das últimas etapas é a composição. Os elementos renderizados separadamente são compostos em camadas para gerarem a imagem final da animação, que deverá ser sequenciada e montada em ilhas de edição de vídeo para formarem a trilha de imagem do filme.

Essa é uma visão geral do processo cuja cronologia muitas vezes é alterada ou algumas das etapas acontecem de maneira simultânea. O som pode entrar em qualquer momento do processo, mas costuma aparecer no momento da dublagem, criada no início do processo, junto à concepção e antes da animação dos personagens; e na finalização, já com o filme montado, os *sound designers* passar a popular o filme com sons.

Sons do Guarda-chuva Azul

“O Guarda-chuva Azul” (*The Blue Umbrella*) é um curta com 6’46” de duração. Dirigido por Saschka Unseld, tem sua construção sonora assinada por Barney Jones.

Sutileza. Talvez essa seja a palavra para descrever a sonoridade do filme. Se pararmos para assistir ao filme sem sua trilha sonora, atentos apenas às imagens iniciais de uma rua escura, com muitos carros passando, chuva caindo constantemente e centenas de pessoas caminhando; o referencial realista nos traria um ambiente ruidoso, com camadas sobrepostas e intensidade sonora elevada. Referencial de uma grande cidade que poderíamos comparar a São Paulo ou Nova Iorque. O filme, porém, não se demonstra dessa maneira. Sua trilha sonora é composta de detalhes: chuva da qual podemos escutar as gotas quase unitariamente, carros que passam ao longe, um vento leve, ruídos sutis dos elementos da cidade colocados em momentos pontuais e uma música que evolui lentamente com a história contada. O filme nos transporta para uma narrativa que vai além do óbvio. Ao invés

de focar nas pessoas como personagens principais, seus guarda-chuvas, num nível literalmente superior, atuam na história que poderíamos classificar como um romance. É uma narrativa dentro da narrativa e o *sound designer* Barney Jones aproveita para explorar os aspectos poéticos dos sons cotidianos, utilizando o conceito de “suspensão” de Chion para afastar um pouco o espectador do referencial cotidiano.

Há *suspensão* quando um som naturalmente implícito pela situação, e em geral previamente ouvido, se encontra insidiosamente ou subitamente suprimido, criando, na maioria dos casos sem conhecimento do espectador, que lhe sente o efeito mas não localiza a origem, uma impressão de vazio e de mistério. (CHION, 2011, p.105)

O som do filme também colabora para a caracterização dos personagens. Os prédios e objetos como uma caixa de correio, uma calha e um semáforo de pedestres são sonorizados ao movimentarem suas partes, criando expressões faciais marcadas por rangidos metálicos leves da distorção dos próprios materiais dos quais são compostos. A natureza e qualidade das superfícies também são caracterizadas pelos efeitos sonoros. No caso, as gotas de chuva mudam de acordo com cada material em que a chuva tem contato: escutamos chuva sobre o asfalto, chuva sobre o metal espesso e sobre o metal leve, sobre o vidro e sobre o tecido dos personagens principais que são os guarda-chuvas. Um ponto interessante é que podemos perceber, analisando o som minuciosamente, que o som das gotas nos guarda-chuvas pretos é diferente do guarda-chuva azul e esse difere do som no guarda-chuva vermelho. Isso pode ser constatado no momento em que o guarda-chuva vermelho cobre o azul (5’18”), próximo ao fim do filme; o som das gotas muda quando passam de uma superfície para a outra.

Apesar do elevado número de planos do curta-metragem, Barney Jones trabalha o som como um elemento de continuidade na montagem. Em grande parte das sequências, a sonoridade é composta pelo mesmo ambiente da chuva com um pouco de vento e alguns carros passando distantes. Isso colabora para a fluidez da narrativa que é acompanhada pela música de melodia leve agradável com uma vocalização enquanto elemento principal. A trilha pode ser caracterizada como não-diegética, mas sua composição e instrumentação contribuem para o ritmo da montagem e da narrativa. No momento tenso em que uma ventania leva o guarda-chuva para longe (3’25”), a música perde sua melodia suave e ganha elementos graves como violoncelo e contrabaixo, criando um contraste com o vento intenso e agudo. Esse é um dos momentos de maior volume no som do filme. Uma escolha interessante é que no momento de virada do filme, em que o guarda-chuva azul está prestes

a ser atropelado (4'08''), a trilha musical é suprimida e toda a tensão é criada pelos efeitos sonoros dos carros e da chuva.

O espaço visual do filme apresenta uma representação realista, sendo até um pouco difícil de caracterizar o filme como uma animação logo no seu início. O espaço sonoro segue a linha dos elementos realistas, mas a maneira com que esses efeitos são orquestrados permite uma representação poética e expressiva, evitando uma “cacofonia”, como prevista por Tarkovskiaei.

Conclusões Sonoras

Seria simples nos apoiarmos apenas na subjetividade das construções e interpretações possíveis a partir da dimensão sonora em um filme, mas nossa investigação tenta abordar essa camada de maneira objetiva. Utilizamos a possibilidade de listar, a partir da decupagem, os sons dos curtas selecionados, para então tentarmos compreender as intenções dos que constroem essa camada, representados na pesquisa pelos *Sound Designers*. A partir do momento em que recortamos nossas possibilidades de análise para o cinema de animação, garantimos que estamos tratando de construções sonoras intencionais, ou seja, de alguma maneira os sons presentes tiveram que ser gravados, registrados, pesquisados, escolhidos e compostos para significarem algo, seja uma relação com o espaço filmico, seja uma caracterização de um personagem ou objeto. Essa intenção latente no trabalho criativo é um dos fatores que nos encanta dentro desse universo. Não estamos defendendo que somente no cinema de animação essas construções intencionais acontecem. Muito pelo contrário, especialmente nos filmes que seguem as características “hollywoodianas”, praticamente todos os sons são recriados, até mesmo as vozes através das dublagens e ruídos sutis como contatos e tecidos, através do *foley*. Mas acreditamos que a animação é capaz de inspirar esse método.

Diferente dos filmes de ficção filmados, chamados *live action*, ou mesmo dos documentários, a ausência do som direto na animação impede que os editores e técnicos "deem sorte" de captar determinada sonoridade ou ruído interessante durante a gravação de uma cena, por outro lado, partem sempre de uma página em branco, ou como dissemos, um espaço vazio para começar sua composição. O que buscamos em nossa análise é a caracterização de uma partitura tridimensional de efeitos sonoros, capaz de registrar não somente os sons como notas musicais, mas suas características qualitativas e a própria circunstância temporal-espacial em que são reproduzidos. A relação com a imagem é

determinante, bem como o referencial auditivo dos ouvintes. O som pode relatar ou recriar aquele espaço ou trabalhar em contraste com a imagem, a partir de uma escolha poética de recriar um ambiente cotidiano – como constatamos no curta “The Blue Umbrella”.

Partimos da ideia de que na animação, tanto a imagem quanto o som não apresentam barreiras, sendo o imaginário e a imaginação parâmetros norteadores da narrativa desde de sua concepção. Com a facilidade de criação de cenários fictícios e mesmo a caracterização de personagens criados a partir de objetos inanimados, a animação rompe a barreira da expectativa auditiva dos ouvintes, com referencial realista. Abrimos portas para nos perguntar: como soa um lugar que não conhecemos? Como se expressa uma luminária que nunca esperaríamos que pudesse se mover por conta própria? Como é o som ambiente de uma nave espacial? Questões que o cinema nos ajuda a responder a partir das sonoridades construídas.

Referências bibliográficas

AUMONT, J. **Estética Do Filme (a)**. Campinas: Papirus Editora, 2012.

BACHELARD, G. **A poética do espaço**. 2.^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BERCHMANS, T. **A Música do Filme: Tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema**. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

CHION, M. **Audio-Vision: Sound on Screen**. New York: Columbia University Press, 1994.

CHION, M. **A Audiovisão**. Portugal: Edições Texto & Grafia, Lda., 2011.

DENIS, S. **O Cinema de Animação**. 1.^a ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda., 2010.

DURAND, G. **O Imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. 5^o ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2011.

EISENSTEIN, S. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

HOLMAN, T. **Sound for Film and Television, Third Edition**. 3.^a ed. Burlington: Focal Press, 2010.

RODRÍGUEZ, A. **A Dimensão Sonora da Linguagem Audiovisual**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

SCHAFER, R. M. **A afinação do mundo**. São Paulo: UNESP, 1997.

SONNENSCHNEIDER, D. **Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema**. 1.^a ed. California: Michael Wiese Productions, 2001.

TARKOVSKIAEI, A. A. **Esculpir o tempo**. 3 ed. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.