

Uma abordagem teórico-prática do ensino da sonoplastia na formação audiovisual¹

Karen Vieira RAMOS²
Antônio Marcus Lima FIGUEIREDO³
Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus - BA

RESUMO

A proposta do trabalho é examinar as escolhas teóricas e metodológicas no ensino da disciplina Introdução à Sonoplastia no curso de Comunicação Social da Universidade Estadual de Santa Cruz (Ilhéus-BA). O objetivo da disciplina é instrumentalizar os estudantes, através de um abordagem teórico-prática, a produzir e analisar a banda sonora de produções audiovisuais. Para tanto, apresentamos as experiências laboratoriais desenvolvidas e o percurso teórico trilhado para o entendimento progressivo das funções do som no audiovisual, que culmina na sonorização de uma cena como atividade.

PALAVRAS-CHAVE: áudio; análise; audiovisual; paisagem sonora.

Embora seja parte fundamental para a compreensão da linguagem audiovisual, as disciplinas da área de som não costumam ser as geradoras de maiores expectativas por parte dos estudantes, logo quando iniciam em cursos de comunicação. Essa é uma afirmação baseada na percepção de mais de dez anos de observação do perfil dos alunos que adentram no curso de Comunicação Social com habilitação em Rádio e TV da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), e em relatos de professores de outras instituições de ensino superior. Neste percurso, como professores que ministram disciplinas da área de imagem e de som, um dos primeiros desafios impostos é a necessidade de sensibilizar os discentes sobre o valor do som no audiovisual. Este

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Cultura & Turismo pela Universidade Estadual de Santa Cruz. Professora Assistente do Curso de Comunicação Social da Universidade Estadual de Santa Cruz. Integrante do GOCC (Grupo de Estudos e Pesquisa Observatório da Comunicação e Culturas Contemporâneas). E-mail: ramos.karen@gmail.com.

³ Doutor em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professor Adjunto do Curso de Comunicação Social. Integrante do GOCC (Grupo de Estudos e Pesquisa Observatório da Comunicação e Culturas Contemporâneas). E-mail: amlfigueiredo@uesc.br

artigo se propõe a descrever as estratégias articuladas para o ensino de ‘Introdução à Sonoplastia’, disciplina que é introdutória da área de som, de caráter teórico/prática com carga horária de 60 horas, ministrada para a turma do terceiro semestre do curso. A disciplina tem por objetivo oferecer subsídios ao estudante, que lhe permita refletir e criar paisagens sonoras em produções audiovisuais diversas, através do planejamento, preparação acústica de efeitos em sonoplastia e utilização de trilha sonora musical.

Algumas diretrizes norteiam os processos planejados na referida disciplina, que serão expostos no presente artigo: primeiro, a atenção a diversos tipos de paisagem sonora que nos cercam, suas mudanças ao longo do tempo e as formas de sua reprodução em estúdio para produtos comunicacionais diversos; segundo, a reflexão sobre a banda sonora em produções ficcionais cinematográficas, tendo em vista seus aspectos técnicos e criativos; e por último, a execução de projetos sonoros com aplicação dos conhecimentos adquiridos na disciplina em uma produção audiovisual. Estes pontos norteadores consolidam-se em dinâmicas criativas que servem como atividades avaliativas.

O planejamento da disciplina parte do pressuposto que existe uma certa crença difundida na sociedade, que aponta para uma superioridade dos aspectos visuais em detrimento aos sonoros, que marca a formação dos estudantes. Para Rodriguez (2006), a suposta superioridade da visão (imagem) em relação a audição (som), pode ser relacionada a questões de método historicamente marcadas, pois, tecnicamente, a possibilidade de captar e registrar sons aconteceu em um momento posterior de fazê-lo com a imagem. Segundo este autor, ainda hoje é mais difícil analisar um som do que analisar uma imagem pois “a possibilidade de fixar espectrograficamente ou sonograficamente um som só é possível para um grupo de especialistas que dispõe do material e dos conhecimentos adequados” (RODRIGUEZ, 2006. p. 273). Ou seja, os estudos visuais avançaram mais rapidamente do que as pesquisas com o som.

O desafio da disciplina Introdução a Sonoplastia está em transformar a percepção dos estudantes que relegam o som a uma segunda categoria, despertando o interesse e capacitando-os a planejar e executar projetos com o uso de elementos de sonoplastia e da trilha sonora musical. O objetivo é prepará-los para produção da banda sonora em suas produções ficcionais, aliado ao desenvolvimento crítico e criativo sobre as obras. A seguir, abordaremos aspectos práticos e teóricos das fases que se sucedem na disciplina.

Abrindo os ouvidos: a criação da paisagem sonora em laboratório

Algumas leituras fundamentam o primeiro processo criativo/avaliativo da disciplina. Inicialmente, ‘Afinação do Mundo’, de Murray Schafer (2001), ao analisar diversas paisagens sonoras em seus aspectos sociais e culturais, possibilita uma primeira abordagem sobre o som a partir de elementos que nos cercam. Por outro lado, o autor mostra as diversas possibilidades de abordagem do fenômeno, apontando, inclusive, para a necessidade de criação de uma interdisciplina que desse conta da complexidade do som como objeto de estudo. Para este pesquisador, os músicos, os engenheiros acústicos, os psicólogos e os sociólogos estudariam o campo e teriam o propósito de pesquisar as possibilidades de criação de sentido do som em diversas ambiências, documentando os seus principais aspectos, avaliando aproximações e diferenças entre os sons, colecionando-os antes de serem extintos, observando os seus efeitos (SCHAFER, 2001).

O que este autor chamava atenção é para a incipiência dos estudos voltados para o ambiente sonoro, que poderiam revelar a importância dos sons no mundo. Atualmente há projetos que isolam o som e o compreendem como objeto de estudo, mas ainda são poucos em termos de quantidade, tendo em vista o vasto campo a ser explorado. No início da disciplina Introdução à Sonoplastia - talvez fruto do encantamento com a imagem somado a equivocada suposição de que, na produção audiovisual, o som está “embutido” à imagem -, é evidente que não há, para muitos estudantes, um reconhecimento imediato da mera existência de uma paisagem sonora. Poucos são os que estão atentos à existência de uma instância tão específica e complexa como é a banda sonora existente nas produções audiovisuais. Neste primeiro momento, o objetivo é fazê-los compreender a existência de uma paisagem sonora, para que haja o reconhecimento dos elementos sonoros que estão a nossa volta e como são contextualizados.

Rodriguez (2006) nos ajuda a contrapor a tese de uma suposta superioridade da imagem, usando três argumentos que falam da relevância da audição: primeiro, estamos sempre ouvindo, mesmo quando estando dormindo, momento em que temos uma imensa quantidade de informação e estímulos auditivos; o ouvido cobre os 360° que rodeia o ser humano e não somente os 180° da visão; temos a capacidade do ouvido em perceber perspectivas (sensação de profundidade) e espacialidade (orientação esquerda/

direita). Schafer (2001) vai além e nos provoca a “abrir os ouvidos”, documentar importantes aspectos dos sons, observar diferenças, semelhanças, tendências, simbolismo dos sons, padrões de comportamento humano em ambientes sonoros diversos. Este pesquisador chama a atenção para as mudanças da paisagem sonora, a depender do contexto e no decorrer da história. Ou seja, o som é visto como elemento contextualizado culturalmente. A música, por exemplo, pode ser indicador de uma época, um “sintoma” de uma sociedade. Da mesma maneira, são as paisagens sonoras (SCHAFER, 2001, p.23). Para este autor, estas se constituem por qualquer campo acústico – a exemplo das músicas, programas de rádio ou ambientes acústicos - passíveis de se tornarem campo de estudo, da mesma maneira que estudamos características da paisagem (visual) (SCHAFER, 2001).

Reconhecendo a importância da paisagem sonora, solicitamos aos estudantes a reprodução da paisagem sonora de um lugar, formatando-a em um produto em áudio. A demanda é que organizem os sons associados a determinados contextos, registrando-os e organizando-os como uma narrativa, sem o uso de fala ou de música. O exercício é realizado tendo como base as categorias apresentadas por Murray Schafer: o produto pode ter até 10 minutos e deve conter sons fundamentais, ou seja, a ambientação sonora que contemple o espaço e que pode ser ouvida de maneira inconsciente – são elementos associados ao clima e à geografia, por exemplo, preenchedores do ambiente; deve conter também os sinais e as marcas sonoras - sendo os primeiros, os sons destacados conscientemente, como recurso de índice acústico, ou seja, algum elemento sonoro que avise algo sobre a narrativa e o segundo, um som que seja único singular, uma marca culturalmente associada ao lugar (ele precisa conferir significado ao lugar). Os estudantes são orientados a pesquisar sobre o contexto que desejam reproduzir e, muitas vezes, tem como base os espaços explicados por Schafer (2001). O produto final deve ser produzido somente com ruídos ou sons da paisagem sonora, sem diálogos ou música.

A produção é realizada nas acomodações laboratoriais do curso de Comunicação, mais especificamente, no laboratório de som da UESC. A experiência permite exercitar técnicas consagradas de sonoplastia, que consiste na produção de uma série de sons acusmatizados. Este é um momento para compreensão pelos estudantes do que se constitui a acusmatização, ou seja, a possibilidade de reprodução do som sem necessariamente ser proveniente a sua fonte originária.

A acusmatização isola os objetos sonoros e os transforma em portadores de conceitos [...] o som dispensa sua fonte e se conecta a um sentido novo que já não tem nada que ver com sua origem direta, mas sim com sua forma sonora e com sua situação no contexto audiovisual (RODRIGUEZ, 2006, p. 40).

Em outras palavras, é a possibilidade de percepção do som em sua complexidade, com uma autonomia física entre o som e o que o gera originalmente. A ênfase se desloca da fonte do som, da sua origem direta, para o sentido, o significado que adquire em relação ao contexto. A associação entre os sons, aqueles produzidos no exercício proposto, na construção de uma narrativa que depende exclusivamente dos mesmos, gera a criação de um *continuum* narrativo, e por conta disso, os sons adquirem novos significados⁴.

Como resultado, nesta atividade avaliativa, os grupos de estudantes organizados previamente, realizam produtos diversos em dois turnos de produção, sendo que no primeiro momento usam recursos para gravar o material a partir de técnicas de sonoplastia e, num segundo momento, editam o material. O maior desafio encontrado tem sido a compreensão de que o som mais verossímil, em geral, não possui relação com a fonte causadora do referente real. Desta maneira, como aponta Shum (2019), o som construído é mais verossímil do que o som real proveniente de sua fonte, sendo que muitos dos sons são conhecidos pelos que são expostos no cinema de forma reiterada.

O objetivo é que se compreenda que a qualidade do resultado depende das escolhas sobre como representar o som desejado. Para tanto, é preciso estar atento aos “índices de materialidade sonora” dos suportes usados para produção do som (CHION, 2016) ,ou seja, os materiais relacionados ao processo de produção do áudio que conferem condição para que o som produzido seja suficiente/ eficaz ou de qualidade. Alguns elementos escolhidos pelos estudantes para produção do som, algumas vezes, são pobres em índices de materialidade, e isolados das suas fontes, não há registro eficaz para a construção da narrativa. Nestes casos, não havendo tempo, permitimos o uso de sons digitalizados disponíveis na internet ou sons criados por meio de instrumentos virtuais, para que o material seja editado.

⁴É importante destacar que esta experiência se afina com a exposta no filme italiano Vermelho como o céu, do diretor Cristiano Bortone (2005). Na obra, crianças que perderam a visão registram histórias apenas com o uso do áudio. A proposta também contou com a colaboração da professora Patrícia Rocha de Araújo, em seu momento embrionário, quando professora da disciplina Introdução a Sonoplastia.

Em um terceiro momento se faz a audição coletiva dos materiais produzidos e todos podem comentar livremente os trabalhos. O resultado tem sido variado: ora produções simplificadas, com a reprodução dos espaços trazidos por Schafer (floresta, o ambiente rural, urbano ou à beira-mar), ora há resultados mais complexos, com histórias e avanços da narrativa dentro de espaços contextualizados. Em geral, a atividade é bem sucedida, na medida em que possibilita a reflexão teórica associada a uma dinâmica criativa. Com o processo, os estudantes compreendem a diferença entre a “escuta reduzida”, quando os sons são observados isolados em seu processo de produção, e a “escuta causal” e “simbólica”- quando o foco de interesse é o reconhecimento da categoria de som embutido na narrativa ou no sentido que é conferido arbitrariamente à história. Estas categorias são revistas teoricamente também a partir de Chion (2016).

Compreendendo a banda sonora no filme: a coerência perceptiva

Historicamente, é recorrente a informação de que alguns precursores da linguagem do cinema tiveram resistência à inserção do som nas imagens cinematográficas. Seja como René Clair, artista vanguardista francês e um dos maiores críticos ao uso do sincronismo do som às imagens, que não identificava de imediato as possibilidades agregadas pelo áudio, ligado a uma ideia de purismo das imagens que parecia preponderar no bojo dessa linha de pensamento. Ou seja como no cinema japonês, que atrasou em quase uma década a conversão da maioria dos filmes produzidos no país à estética sonora, por conta dos *benshis* - narradores/comentaristas dos filmes mudos - que exerciam forte influência na indústria, por serem centrais no espetáculo cinematográfico dos primeiros tempos do cinema nipônico. Entretanto, uma vez que o som foi implementado industrialmente, a hegemonia do cinema sonoro se deu de forma irreversível em toda produção cinematográfica mundial.

Posteriormente, o próprio René Clair reconheceu as possibilidades experimentais do uso do som em relação à imagem nas produções cinematográficas, intensificando o realismo ou inserindo outros sentidos para o que é visto na tela. As discussões sobre o uso do som avançaram quando ultrapassaram a ideia de que o filme sonoro não era nada mais que uma peça filmada completada com diálogo (DANCYGER, 2007). Para Dancyger(2007), Eisenstein, Pudovkin e Grigori Alenxandrov foram os primeiros a perceber o som como um ganho para as possibilidades experimentais no cinema.

Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov tratavam de como a combinação de som e imagem daria a um simples plano a credibilidade que antes não havia. Eles alertaram que o acréscimo do som seria contrário ao uso do plano como um “tijolo”, que ganha sentido quando montado com outros planos. Eles ainda argumentavam que o som não deveria ser usado para intensificar o naturalismo, mas, de preferência, de uma maneira não-sincronizada ou assíncrona. O uso do som como contraponto permitiria que a montagem continuasse criativa (DANCYGER, 2007, p. 44)

Com a hegemonia do cinema sonoro, a relação entre som e imagem resultou em uma infinidade de tipos de produtos e formas de produção onde o som não só intensifica o realismo, mas também se opõe a ele criativamente. O som também pode exercer centralidade em produções específicas como filmes do gênero musical e em videocliques, nos quais as imagens são produzidas em concomitância ou a reboque da banda sonora.

Como segunda proposta para a disciplina Introdução a Sonoplastia, tendo como objetivo proporcionar a reflexão sobre o áudio como uma forma de expressão audiovisual, é solicitado aos alunos que analisem a banda sonora de um produto audiovisual ficcional cinematográfico de até 10 minutos. O produto gerado a partir das análises é discutido em sala, em um momento coletivo, com a exibição das cenas dos filmes.

Como discussão teórica inicial e anterior à análise em si, são apontadas as possibilidades de funções do som no audiovisual, sintetizadas por Angel Rodriguez(2006). A partir de exemplos expostos em sala, identificamos tais funções: no audiovisual, o som pode transmitir sensações espaciais, a exemplo da produção de ambiências, com a construção e/ou ampliação de cenários com o uso do som – como foi identificado pelos estudantes na primeira atividade; o som pode conferir a interpretação do conjunto audiovisual, a exemplo do uso de trilhas sonoras musicais condutoras da “atmosfera”, geradoras de sensações nos produtos audiovisuais; e por fim, o áudio organiza narrativamente o fluxo do discurso audiovisual, como recurso técnico que “cola”, agrega as imagens editadas, plano a plano, gerando a noção de produto único a partir do som.

Michel Chion (2016) afirma que, no audiovisual, a associação do som com a imagem produz uma percepção completamente diferente daquela que cada um deles produz em separado. Propõe o conceito de “valor agregado”, no qual o som enriquece a imagem com informações de forma expressiva. Essa perspectiva é ultrapassada por Rodriguez(2006). O som não é visto apenas como enriquecedor da imagem, pois esta

perspectiva ainda confere primazia à visão; o som fornece informações necessárias para conferir uma “coerência perceptiva ao produto”: “o áudio não atua em função da imagem e dependendo dela; atua com ela e ao mesmo tempo que ela” (RODRIGUEZ, 2006, p. 277).

Neste sentido, exercícios são propostos em sala – observando algumas produções cinematográficas – e a conexão entre o que se ouve e o que se vê. O exemplo de Arlindo Machado (2007), presente no texto *O ponto de escuta*, é esclarecedor:

Se uma personagem vira a cabeça de forma brusca para a esquerda do quadro exatamente no momento em que se ouve o ruído na trilha sonora, subtende-se (mesmo quando o som é unidimensional) que o ruído vem da esquerda do quadro e foi percebido por aquela personagem. É portanto, o gesto, a reação da personagem – mostrados na pista de imagem – que possibilitam localizar o som, emoldurá-lo numa perspectiva subjetiva e designá-lo como algo experimentado por aquele que reagiu a ele. Se pelo contrário, a personagem não reage a um ruído, supõe-se que esse ruído não é significativo para ela, que é só “ambientação”. Naturalmente, quando dizemos “personagem”, estamos no referindo a qualquer fonte de *agenciamento* dos recursos retóricos, incluindo aí essa hiperpersonagem invisível e inaudível que é a instância vidente e audiente, ou se quiserem, o “narrador” do filme (MACHADO, 2007, p. 110)

Ou seja, há instâncias agenciadoras que organizam o sentido do filme e é o cruzamento de informações sobre aquilo que se ouve e aquilo que se vê que conferirá o sentido da narrativa. Muitas vezes, o áudio preencherá as lacunas presentes na obra, orientando o sentido que o receptor possui em relação às imagens. A partir dessa discussão, como exercício de sensibilização, aos estudantes da disciplina é solicitado que vejam um produto sem ouvi-lo, sem a presença da banda de áudio, para que compreendam a importância do som na produção do sentido.

O momento que antecede a análise também é marcado pela inserção de um conteúdo complementar que é o estudo do uso da trilha sonora musical/ música no cinema. Em algumas vezes, o tópico é abordado por meio de seminários sobre diretores musicais consagrados como Enio Morricone, Max Steiner, Bernard Hermann, Jerry Goldsmith, John Williams, Thomas Newman e Hans Zimmer, que permitem a pesquisa de referências sobre trilha sonora musical na indústria cinematográfica e possibilitam a criação de repertório sobre o tema. O estudo sobre a música no cinema, a partir de diretores de som e suas formas de produção, também oferece mais subsídios para a análise que se sucede.

Partindo da compreensão inicial de que há três materiais da expressão sonora utilizados nas produções audiovisuais: as palavras, os ruídos e as músicas (VANOYE, 2008), pauta-se a análise da banda sonora de um produto audiovisual. O objetivo da análise é a identificação dos elementos sonoros em uma produção audiovisual e o uso criativo destes, a observação das instâncias e os usos dos termos técnicos para nomeá-los. Metodologicamente, a análise foi elaborada a partir de adaptações provenientes do modelo de análise proposto por Chion (2016), dos termos técnicos sistematizados por Shum (2019), das funções do som sinalizadas por Rodriguez (2006)

Seguindo os passos de Chion(2016) ao propor a análise da banda sonora do audiovisual, parte-se das perguntas, organizadas na decupagem do material fílmico: O que vejo? O que ouço? O que vejo daquilo que ouço? O que ouço daquilo que vejo? Há presença de “sons ocultos” ou “imagens negativas”⁵? Estas são as primeiras constatações observáveis em um material fílmico, para observarmos a relação da imagem com o som no produto.

Após a decupagem, outras questões norteiam a análise: como está caracterizada a sonorização do material e como ela marca a sua narrativa? Quais os sons diegéticos e quais os sons que não são diegéticos? Neste momento, também torna-se relevante observar quais os “pontos de sincronização” entre som e imagem no filme, aqueles considerados marcantes, gerando sentido e efeito (CHION, 2016, p. 148).

Como analisar o texto e os diálogos? Há um narrador? Se houver, como podemos caracterizar a instância narradora? Dentre os sons caracterizados como diegéticos, há sons considerados *on-screen* (visíveis) e quais são *off-screen* (não visíveis), quais são os sons ativos e quais são os passivos? O silêncio é utilizado como recurso narrativo? Há trilha sonora musical? Ela funciona como recurso expressivo na narrativa? Como ela contribui para o entendimento da história ou para a expressividade da cena?

Tais perguntas servem como guia, permitindo o aprimoramento da percepção dos elementos sonoros, a pesquisa de recursos criativos e o uso estrutural do som nas produções posteriores. É importante ressaltar que, na análise de qualquer produto audiovisual, ou seja, na sua decomposição em partes, o som é revelado conectado a um encadeamento de imagens que fazem parte da narrativa e que estão dispostas a partir de uma montagem. Em outras palavras, levando em consideração que o som atribui sentido

⁵Segundo o autor, “sons ocultos” são imagens sem sons e “imagens negativas” são aquelas presentes sugeridas pelo som.

à narrativa (e às imagens que a compuseram), é impossível, desassociá-lo, nesse caso, da montagem das imagens. Por exemplo, em uma cena, escutamos passos de uma pessoa. É na montagem entre imagem e som, no produto em si, que compreenderemos que os passos podem ser atribuídos a determinado personagem ou a outro e que são executados em um ou outro lugar específico. É o som, por meio da escuta causal mencionada anteriormente, que nos permitirá compreender o que os passos significam. Sendo assim, a credibilidade da existência de diversos elementos dentro de uma cena dependerá da qualidade da montagem com a banda sonora.

Como o som é mais rapidamente processado pelos espectadores do que as imagens, o problema da crença é aumentado. Se o som não parece crível, as imagens serão minadas, e o envolvimento do público estará perdido. Um som crível é fundamental à experiência do filme. Consequentemente, o mais importante papel da montagem é criar um som crível (DANCYGER, 2007, p. 425)

Tendo como base todas essas questões relativas ao uso do som no cinema, as análises de bandas sonoras dos filmes escolhidos pelos próprios estudantes são apresentadas e discutidas coletivamente. Esse momento é importante não só para desenvolver a habilidade para análise crítica/técnica de outras produções cinematográficas, mas orienta para a elaboração do produto final da disciplina.

Construção de projeto sonoro: a reconstituição da banda sonora filmica

Instrumentalizados pela atividade de elaboração da paisagem sonora e pela análise filmica, a terceira atividade da disciplina busca desenvolver a habilidade de manejar todos os recursos do áudio para contar uma narrativa audiovisual. Esse momento permite o exercício da criatividade e o desenvolvimento de habilidades no planejamento e na produção em áudio em produções cinematográficas. O exercício de recriação da banda sonora de cenas de filmes tem se revelado a opção mais atraente para os estudantes pois está próxima dos hábitos de consumos dos mesmos, possibilitando refletir sobre a importância do áudio em produções cinematográficas, além do aspecto criativo que envolve.

Nesta atividade, deve-se usar todo potencial e recursos de áudio - narração; diálogos; ruídos criados em estúdio ou captados em locais externos; músicas diegéticas ou não -, para reconstituir a banda sonora de uma cena escolhida pelos próprios

estudantes. Após a escolha da cena fílmica⁶ e a decupagem da mesma, um novo roteiro técnico é elaborado com a inserção dos elementos sonoros modificadores da cena. Os discentes partem, então, para a produção dos elementos sonoros e, posteriormente para a edição da trilha sonora do material.

É relevante destacar que a importância da música é evidenciada na proposta, visto que, na primeira experiência prática da disciplina não há orientação para uso de música. A atmosfera do produto é associada à trilha sonora musical, contextualizando a narrativa. Eugenio Matos (2014) trata das funções da música no cinema e nos apropriamos dos sentidos por este autor para tratar da trilha sonora musical nos produtos em áudio: ela cria uma atmosfera marcante e unificadora do filme e revela o ambiente emocional, conectando acontecimentos distintos e evidenciando a alma dos personagens e dos espaços cênicos (MATOS, 2014).

Na atividade de recriação da banda sonora, em específico, o sincronismo e a verossimilhança são observados. É notável que os estudantes, neste momento da disciplina, estejam na busca pelo realismo do áudio. Em outras palavras, os sons usados como recurso narrativo, contextualizados, devem dar conta da verossimilhança por meio do conhecido “pacto audiovisual” (CHION, 2016). Ou seja, os sons precisam dar conta da verdade da história. Para tanto, é preciso estar atento a *Syncheresis*, ou seja, aos pontos de sincronização entre os elementos visuais e sonoros.

[...]no cinema, o som é reconhecido pelo espectador como verdadeiro, eficaz e adaptado; o espectador não se preocupa se reproduz o som que faz na realidade o mesmo tipo de situação ou de causa, mas se representa (ou seja, traduz, exprime) as sensações associadas a essa causa (CHION, 2016, p. 89).

Essa fase da disciplina é o momento em que, numa prática laboratorial, os estudantes exercem todas as fases de produção atentando-se ao áudio, primando pela qualidade técnica do produto. A montagem do produto final, com a observação da continuidade, e uso das três instâncias na banda sonora, com entradas e saídas das trilhas são bastante observados. As escolhas em relação ao conteúdo são igualmente relevantes, com a observação da coerência dos elementos inseridos na banda sonora, a exemplo, do uso de músicas alinhadas ao tipo de produto e que intencionalmente, gere o

⁶Quando a recriação da banda sonora é feita a partir de um desenho animado/animação, é importante destacar algumas especificidades no processo. Por ser um produto em que não há captação de som direto para conformação da banda sonora, se aproxima do que se faz para os produtos de rádio, com a criação de todos elementos; além disso, muitos sons não são baseados em sons reais, ou seja, não há um referente real para baseá-los e sim a possibilidade técnica de gerá-los para a representação dos mesmos. Os estudantes ainda exercitam, nessa possibilidade de atividade, do conhecido *efeito mickey-mousing*.

efeito desejado. Da mesma maneira, a quantidade de pontos de inserção da trilha sonora musical – o percentual de presença da música na produção. Ou seja, há a observação criteriosa sobre as escolhas e a produção de sentido geradas pelas mesmas, objetivando uma construção narrativa adequada.

Apropriando-se do conceito *estereoscopia* ou *estereopercepção* usado por Machado (2007), que se refere a perfeita conexão cognitiva entre som e imagem, na proposta é acionado que os estudantes, no exercício de reconstituição da banda sonora, estejam atentos ao ponto de vista (imagem) e ao ponto de escuta (som), buscando obter uma coerência perceptiva. Ora, sabemos que o som, como já foi dito, é híbrido, concebido de maneira heterogênea, com fontes sonoras distintas, enquanto a imagem, em geral, está relacionada “como uma matéria plástica obtida num único registro de câmera” (p.109). Sendo assim, o desafio tem sido gerar uma conexão coerente levando em consideração a dissociação entre ponto de vista e ponto de escuta, logo que, se formos observar os produtos gerados no cinema, o ponto de vista designado pela câmera e o ponto de escuta designado pelo lugar de colocação do microfone não coincidem (MACHADO, 2007)

É fundamental compreender o som como expressão do audiovisual, assim como a imagem o é. Então, da mesma maneira, são observados o grau de experimentação e uso de recursos criativos pelos estudantes. Quanto mais lançarem mão de elementos que singularizam o produto, que o diferencia de outras experiências de uma maneira intencional, tornando-o atraente, maior valoração do resultado. Tudo pode ser pensado com intencionalidade: o uso do sincronismo ou do assincronismo entre som e imagem, a inserção da trilha sonora musical (ou a sua ausência), o uso do silêncio narrativo. A ideia da reconstituição da banda sonora da cena fílmica é que eles possam compreender as possibilidades de singularizar o produto, usando criativamente os recursos técnicos, tornando-os expressivos. Ou seja, na perspectiva da proposta, além da busca pela verossimilhança na reconstituição da banda sonora, é solicitada a produção de algo que expressivamente nos afete, pois

[...]o cinema não é apenas um mostrador de sons e imagens, mas gera também sensações rítmicas, dinâmicas, temporais, tácteis e cinéticas, que usam indiferentemente o canal sonoro e visual, cada revolução técnica conduz ao aumento da sensorialidade: sendo renovadas as sensações de matéria, velocidade, movimento, espaço, são percebidas em si mesmas, e já não como elementos

codificados de um discurso ou de uma narrativa (CHION, 2016, p.120).

Considerações finais

Este relato de experiência, para além da descrição da abordagem pensada para a disciplina, revelou-se como uma possibilidade de refletir sobre a importância de enfatizar e criar estratégias para despertar os estudantes, num processo de formação audiovisual, para o trabalho com a banda sonora de seus produtos. A experiência evidenciou como as produções cinematográficas revelam-se como ponto de apoio para o estudo do som no audiovisual, visto que são produções atraentes para este público. Ora, no processo de ensino-aprendizagem é preciso observar o repertório cultural e os hábitos de consumo dos estudantes, mantendo o olhar atento ao que os afeta e assim, sensibilizá-los com as propostas.

Na disciplina Introdução à Sonoplastia, consideramos que a experiência tem sido positiva e, ao final, os estudantes demonstram ter “aberto os ouvidos”: é recorrente o relato de que, após a vivência dos projetos da disciplina, as produções audiovisuais não são vistas e ouvidas da mesma maneira. Conscientes da importância da pista sonora, há um maior cuidado com o som – e toda a cadeia organizativa específica que envolve as suas etapas de produção - nas produções ficcionais posteriores. Hoje, realizando uma autoavaliação, percebemos que o maior desafio é manter a proposta atualizada, revigorando o interesse dos educandos, ressignificando e recompondo o processo, a partir das sinalizações dos estudantes.

Dentro do curso de Comunicação Social da UESC, a disciplina Introdução à Sonoplastia é o ponto de partida de uma área, na qual o objetivo é a sensibilização para o som e a instrumentalização dos discentes para os diversos tipos de produção. Há continuidade de trabalho com o som em disciplinas posteriores. Nelas, outras experimentações laboratoriais ocorrem, e o trabalho com o som é continuado, refletindo na geração de produções diversas, tanto em áudio como em vídeo.

O artigo foi um relato de experiência de algo que está sendo aprimorado, mas esperamos que também seja parte da crescente discussão acadêmica que existe sobre o papel do som no audiovisual.

REFERÊNCIAS

- CHION, M. **A audiovisualização**. Som e imagem no cinema. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2016.
- DANCYGER, K. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- MATOS, E. **A arte de compor música para o cinema**. Brasília: Editora Senac-DF, 2014.
- MACHADO, A. **O ponto de escuta**. In: O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.
- RODRÍGUEZ, A. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. Tradução: Rosângela Dantas. São Paulo, Editora SENAC, 2006.
- SCHAFFER, M. **A afinação do mundo**: uma exploração pioneira pela história e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora. São Paulo: Editora UNESP, 2001
- SHUM, L. **Funções e aplicações do som na comunicação audiovisual**. Disponível na web. Acesso em: 23 de fevereiro de 2019.
- VANOYE, F. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas. Papyrus. 2009.