

EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	00284
INSTITUIÇÃO	Universidade de Brasília
CAMPUS	Darcy Ribeiro
CIDADE	BRASÍLIA
UF	DF
CATEGORIA	RT
MODALIDADE	RT03
TÍTULO	Alien: os efeitos sonoros na ficção em áudio
ESTUDANTE-LÍDER	Alice Aquino Ferreira Gomes
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Comunicação social - Audiovisual
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Júlia Rios Valdez (Universidade de Brasília); Elton Bruno Pinheiro (Universidade de Brasília); Mariana Leite Lemos (Universidade de Brasília); Tiago Peters de Miranda (Universidade de Brasília); Maurício Alves de Mendonça (Universidade de Brasília)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

Desenvolvido por estudantes de graduação da Universidade de Brasília, este trabalho, realizado no âmbito da disciplina de Introdução à Linguagem Sonora, consiste em uma peça de ficção em áudio, do gênero suspense e comédia. A obra, no formato de relato em primeira pessoa, narra a história de uma astronauta que visita um novo planeta pela primeira vez. Centrada ao redor de um elemento específico, os efeitos sonoros, a narrativa em áudio busca levar o(a) ouvinte-leitor(a) a imergir e desvendar a "paisagem sonora" – como sugerem os autores Carmen Lucia José e Marcos Júlio Serigl (2015), na obra "Voz e roteiros radiofônicos", e baseados no conceito originalmente cunhado por Murray Schafer (1999), em "O Ouvido Pensante" – à medida que nossa protagonista desbrava o estranho planeta, permeado de sons inusitados. O principal objetivo de "Alien" é se constituir como uma narrativa inventiva, divertida e experimental e estruturada, sobretudo, pelos sons/linguagem sonora – seus elementos e subcódigos. Nesse sentido, na referida produção, os efeitos sonoros são absolutamente centrais ao contexto da narrativa, visam ampliar a compreensão e ao divertimento dos(as) ouvintes-leitores(as). Assim, os efeitos sonoros, ao serem utilizados em todas suas quatro funções: ambiental, expressiva, narrativa e ornamental – como sugere o teórico Armand Balsebre (1994), na obra "Teorias do Rádio" (2005) –, são indispensáveis à história. Em nossa compreensão, a ficção, por ser otimizada para a experimentação criativa, é um gênero sem limites. No contexto do processo de produção audiovisual, visamos superar um "passivo simbólico" – como sugere a reflexão do professor Elton Bruno Pinheiro (2018), na obra "Pesquisa e Produção em Linguagem Sonora" – a partir do qual a produção em áudio, ou mais especificamente, os audiodramas, são recorrentemente percebidos como tipo de produção descomplexa, assim como quase sempre o trabalho com o som e sua linguagem são relegados em relação a outras áreas da produção audiovisual, como fotografia, direção etc. São poucos os profissionais que se especializam nessa área de tratamento do áudio, muitas vezes isso ocorre no contexto das próprias emissoras radiofônicas, mas também as equipes de som, em sets de filmagem, por exemplo, são significativamente menores que as equipes das outras áreas. Ademais, muitas vezes a preocupação com o som e a linguagem sonora, em si, é postergada para a etapa de pós produção, mesmo que nessa etapa os erros cometidos ao longo das gravações sejam mais difíceis de serem corrigidos e exista dificuldade na incorporação de novas ideias. Isso diminui a qualidade dos produtos, uma vez que o som / a linguagem sonora é uma parte essencial de qualquer forma de conteúdo audiovisual. Diante disso, a produção e o consumo de um produto exclusivamente sonoro, como a peça de ficção em áudio "Alien", são essenciais para a reavaliação da importância e do valor do som e dos seus elementos, como os efeitos sonoros, em todos os tipos de obras audiovisuais e artísticas; além de nos desafiar, como estudantes, a exercitar nossa capacidade de escuta, "a cultura do ouvir" – como sugere o pesquisador José Eugênio de Menezes (2016), no texto "A Cultura do ouvir e a ecologia da comunicação" –, nossa sensibilidade auditiva e comunicativa, apenas com o uso linguagem sonora. Portanto, com a produção de "Alien", objetivamos, igualmente, que o som e linguagem sonora sejam mais valorizados por todos os membros de uma equipe de produção audiovisual, que seja bem pensado e planejado, desde o roteiro até a pós-produção e, em geral, seja usado de modo mais cuidadoso, criativo e articulado.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Além das leituras que embasaram a nossa pesquisa no campo da linguagem radiofônica, por sermos estudantes do Curso de Comunicação - Audiovisual, lemos e refletimos bastante sobre a presença do som no cinema e seu impacto na narrativa cinematográfica, a fim de reavaliar o modo como compreendemos, ou melhor, como ouvimos a presença do som nesse objeto/campo de estudo. Ao analisar filmes como "O Som ao Redor" (2012), "Um Lugar Silencioso" (2018), "Mãe" (2017) e "Os Incríveis" (2004), tivemos um melhor entendimento da diferença entre "escutar" e "ouvir", dos diversos tipos de escuta existentes (semântica, reduzida e acusmática), dos diferentes elementos (voz, palavra, música, silêncio etc.) e funções dos sons. Com isso, pudemos expandir essa avaliação para diversos outros produtos e mídias, como jogos, videocliques etc. Em seguida, voltamos a focar mais exclusivamente nos tipos de efeitos sonoros e suas funções dentro das peças radiofônicas. O efeito sonoro já foi objeto de estudo de importantes comunicólogos, entre eles, Armand Balsebre e Graziela Vianna, que destacam o mesmo como um dos mais importantes elementos da linguagem sonora e radiofônica. Suas diversas funções incluem ambientação, ornamentação, expressão, narrativa etc. Todas essas funções foram refletidas na peça "Alien", o que, ao todo, contribuiu para conseguirmos criar um conteúdo em que é possível audiver. Onde enxergamos mesmo sem imagens, pois o som cria um ambiente imaginário tão imersivo e nítido que o cérebro facilmente completa a obra com suas próprias imagens imaginadas. Citaremos, a seguir, as obras acadêmicas que sustentaram o nosso processo de produção em "Alien": "A Cultura do ouvir e a ecologia da comunicação", de José Eugênio de Menezes (2016); "A linguagem radiofônica", de Armand Balsebre (1994); Teorias do Rádio, organizada por Eduardo Meditsch (2005); "Elementos sonoros da linguagem radiofônica: a sugestão de sentido ao ouvinte-modelo", de Graziela Vianna (2014); "A linguagem cinematográfica", de Marcel Martin (2005); "A audiovisualização: o som e a imagem no cinema", de Michel Chion (2011); "Pesquisa e Produção em Linguagem Sonora: Experiências Compartilhadas", de Elton Bruno Pinheiro (2018); "Voz e roteiros radiofônicos", de Carmen Lucia José e Marcos Júlio Sergl (2015); e "O Ouvido Pensante", de Murray Schafer (1999).

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

Para a criação da peça experimental ficcional em áudio, "Alien", uma parte do grupo, composta por Mariana Leite, Júlia Rios e Maurício Mendonça, se reuniu para fazer um brainstorming do que seria o roteiro do nosso produto. Partimos do princípio que seria mais criativo e divertido trabalhar com uma temática espacial e extraterrestre, uma vez que expandiria nossas possibilidades de trabalho com os efeitos sonoros. Traçada a linha de abordagem, chegamos a duas possíveis narrativas, que foram levadas para votação pelo restante dos integrantes do grupo. Logo, decidimos qual seria o enredo e o estruturamos em tópicos para facilitar a concepção do roteiro, que foi escrito por Alice Aquino. O maior desafio foi pensar a história de uma forma que ela pudesse ser guiada e compreendida primordialmente pelo som/linguagem sonora e cujo foco principal fossem os efeitos sonoros. Isto é, desafiador devido ao fato de que, mesmo ao longo do Curso de Audiovisual, raramente é exigido dos estudantes um exercício ou análise extensiva do som nos meios tecnológicos e artísticos. Mas, ainda assim, uma primeira versão do roteiro foi elaborada e, com correções e orientações do professor Elton Bruno Pinheiro, a segunda e última versão do roteiro foi concebida. Com o roteiro pronto, decidimos quais seriam as funções de cada um(a) e entramos em consenso que Maurício seria o diretor, Mariana faria a produção, e Júlia e Tiago Peters fariam a edição e mixagem de som. Da mesma forma, também decidimos que as locuções seriam feitas por Alice, Maurício, Mariana e Tiago. O processo de produção foi feito em dois dias, uma manhã em que Mariana e Maurício gravaram as locuções "da nave" e uma tarde em que Maurício, Alice e Tiago gravaram o restante das locuções. Tudo isso foi realizado no Laboratório de Áudio da Faculdade de Comunicação da UnB, onde existem cabines acusticamente isoladas e mesas de mixagem profissionais. Paralelamente a isso, Mariana escolheu uma variedade de efeitos e trilhas sonoras que poderiam ser usadas na peça e, depois disso, Maurício separou as melhores locuções a serem usadas no produto final. Já na pós-produção, Júlia e Tiago se reuniram para escolher os melhores efeitos e dividiram o roteiro para que cada um editasse metade, usando o programa do Adobe Audition. A maior dificuldade revelada nessa etapa foi encontrar, entre os sons, aqueles que transmitissem bem a sensação e a ambiência que gostaríamos para que os(as) ouvintes-leitores(as) pudessem imergir e compreender a "paisagem sonora" da peça. Um exemplo é o chão do planeta onde a história se passa, o qual tem uma superfície gosmenta, em que tanto a astronauta quanto o Alien andam e correm. A pesquisa de sons mais complexa foi para localizar e tratar os ruídos de passos diferentes, já que eram dois seres diferentes, bem como sons de passos que aumentassem de intensidade. O maior aprendizado foi reconhecer a importância e mágica da linguagem sonora, que pode nos transportar para outro planeta ou cenário sem necessidade de uma imagem, o que torna tudo ainda mais criativo para o(a) ouvinte-leitor(a), uma vez que essa imagem será produto da sua própria imaginação. Pela dificuldade de encontrar e reproduzir sons, percebemos que a área do som no audiovisual é de extrema importância, além de um processo difícil e delicado, que precisa ser tão valorizado quanto o visual, e objetivar a imersão do(a) ouvinte-leitor(a) na experiência da qual está prestes a ouvir, sentir ou ver. No processo de criação de uma narrativa, pode ser recorrente o hábito de preocupar-se com os efeitos sonoros na etapa final de pós-produção, o que os torna apenas complementos, com sua importância minimizada. Entretanto, uma equipe de produção que investe tempo em pensar na linguagem audiovisual como um todo, desde a pré-produção, enriquece sua obra tanto no aspecto técnico quanto no criativo, permitindo reflexões sobre o impacto dos efeitos a serem utilizados e como eles se encaixam dentro da narrativa proposta.