



O Ambiente Sonoro e as Cores Como Narrativas Complexas¹

Janderson Henrique Schwengber Dornelles²

Cassiane Bastos Vilvert³

Ingrid Isabela Vieira Vasconcelos Bezerra⁴

Luciano Bittencourt⁵

Daniel Signorelli

Daniel Izidoro

Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, SC

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo a construção de narrativas complexas a partir da combinação de elementos simples - sons e cores, com base em conceitos estudados durante o segundo semestre de 2014 na certificação de Expressões Sonoras, como a utilização da abordagem subjetiva, o potencial de interpretação do receptor, e a prospecção de resultados dentro do conjunto de possibilidades de execução do trabalho. Sua função é considerar as possibilidades criadas durante o processo, desde a concepção da ideia e ao longo de sua execução, combinando elementos conceituais, tentando sua aplicabilidade prática e transmidiática no ato da construção de sentido de uma narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: sinestesia; experimentação; sonora; cromossonia; transmidia

1 Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Produção Multimídia.

2 Aluno líder do grupo e estudante do 8º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: janderson@ifsc.edu.br

3 Estudante do 6º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: cassi.vilvert@gmail.com.

4 Estudante do 8º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: ing.bezerra@gmail.com.

5 Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo, email: luciano.bitencourt@unisul.br.



1 INTRODUÇÃO - O Som e as cores - Breve relação

Para trabalhar o som de maneira além do comum, aproveitando todo seu potencial como onda sonora “que o nosso ouvido é capaz de captá-la e que o cérebro a interpreta, dando-lhe configurações e sentidos” (WISNIK, 1989, p.17), o conceito de textura sonora surge reunindo e combinando o máximo de elementos para a composição da narrativa, fazendo uma síntese complexa das memórias presentes em cada sonoridade. É através da textura que a paisagem sonora traz o receptor para o ambiente, onde este pode se localizar e, além de perceber a onda sonora, interpretar e atribuir sentido e valor ao que ouve.

Para estabelecer um diálogo diferenciado e elevar o som ao patamar de elemento principal (não secundário, como normalmente acontece em produções audiovisuais) a sincronização com as cores traz uma nova perspectiva para as possibilidades de criação de sentido. A cor é um fenômeno físico relacionado a existência da luz que pode representar um símbolo (signos sem referência à realidade virtual, sem dependência de causa ou correlação de índice), ser condicionada a códigos ou propriedades intencionais predefinidas. Além disso, as cores podem ter elementos psicológicos, trabalhando o subconsciente e sinestésicos onde ocorre a relação entre diferentes planos sensoriais.

Na narrativa construída, o som⁶ trabalha o campo da objetividade, onde a textura é composta por uma combinação de efeitos sonoros. Tais efeitos são uma representação da realidade, ou seja, o receptor já os tem armazenados e relacionados em sua memória, como por exemplo o som do tic-tac remete à um relógio.

As cores, por sua vez, apoiam o som como elemento principal e trabalham o campo da subjetividade. Apesar de combinados intencionalmente, o seu significado ao longo da peça não está necessariamente predefinido de maneira intencional, portanto além da forma abstrata, as cores não necessariamente indicam uma definição do que o receptor deva ou não entender/sentir.

Através dessa combinação de possibilidades ilimitadas, a peça visa trazer uma carga de significados emocionais que serão aflorados de acordo com o nível de abstração do indivíduo receptor e conforme a associação dos elementos em seu subconsciente, valorizando a experiência, a sensibilidade e as referências de cada um que é submetido à vivência do trabalho.

2 OBJETIVO - A possibilidade de uma relação Sinestésica

A sinestesia ocorre quando há relação de planos sensoriais diferentes, como por exemplo, o gosto com o cheiro, ou a visão com o tato. O termo pode ser usado para descrever figuras de linguagem, além disso, pode ser um fenômeno provocado por uma condição neurológica, ou por associação.

Charles Baudelaire foi um dos precursores de uma nova concepção estética que, mais tarde, viria romper as fronteiras do academicismo vigente, incentivando o surgimento de manifestações cada vez mais independentes neste campo. Baudelaire defendia, através da

⁶ Bibliotecas de Sons utilizadas - FreeSound e SoundBible



Teoria das Correspondências, a existência de uma relação entre os domínios sensoriais. Em suma, defendia a proposta de que sons, cores e cheiros estão misteriosamente correlacionados e que esta ligação é intrínseca à natureza das coisas portanto, potencialmente perceptível a todo ser humano.

Enquanto condição neurológica, a sinestesia costuma ter causa genética e ocorre quando um estímulo de um caminho neurológico cognitivo ou sensorial leva a uma resposta em outra via cognitiva ou sensorial. A sua forma mais comum se manifesta transformando grafemas (letras, números e outros símbolos) em cores ou sinestesia de som para cor, em que acordes são percebidos como cores.

Alguns sinestésicos ainda manifestam que podem sentir a música com as mãos e podem explicar verbalmente a cor de um acorde, por exemplo. O Teclado Sinestésico, criado pelo pianista e compositor russo Alexander Scriabin, representa a cor que cada nota tem para alguém com a capacidade de sinestesia.

Um processo sinestésico também pode ser desencadeado por meio da associação de elementos trabalhando o campo entre a subjetividade e objetividade. A cultura digital contemporânea possibilita a “construção” de experiências sinestésicas através da tecnologia.

Teorias acerca da sinestesia

Embora seja um assunto relativamente novo, Basbaum (2002) reúne algumas das teorias correntes que procuram elucidar o fenômeno sinestesia sob diferentes aspectos de percepção, com argumentos embasados principalmente em estudos neurológicos.

Na Teoria da Modularidade das Funções Perceptivas no Córtex, Basbaum (2002) propõe que a percepção sinestésica ocorre quando há um rompimento da modularidade pela qual o cérebro distingue os diferentes inputs perceptivos. As informações são decompostas em suas várias dimensões (imagem: espaço, forma, cor, tamanho, etc. som: fonema, timbre, semântica, etc.) e depois reunidas numa etapa final de significado. Assim, “enquanto em não-sinestetas a audição e visão são funcionalmente discretas, em indivíduos com sinestesia há um rompimento da modularidade, e em consequência do cruzamento das referências pode-se ter audição-colorida, por exemplo.” (BARON-COHEN; HARRISON apud BAUSBAUM, 1977b: 119) Já a Teoria de Cytowic, vem oposta a teoria da modularidade propondo estudar a sinestesia com base em modelos mais novos de organização cerebral, onde a emoção desempenha um papel decisivo, sendo responsável pelo equilíbrio das funções cognitivas. Segundo a teoria, o cérebro funciona como um “explorador dinâmico que procura ativamente os estímulos que lhe interessam na construção de seus contextos de percepção” (CYTOWIC, apud BAUSBAUM, 1997:30)

Estas duas teorias principalmente são subsídio para embasar uma discussão mais profunda acerca do assunto, principalmente em obras de arte de cor e som, abrindo espaço para experimentação neste campo e embasando conceitos contemporâneos como a Cromossonia.

O som e as Cores - Possibilidade de introdução ao conceito de cromossonia



“A cromossonia se propõe como uma linguagem possível, de caráter sinestésico não metafórico, articulada através da sucessão de eventos no tempo e no espaço, segundo a seguinte definição: “Um evento pode ser considerado cromossônico se reúne em sincronia um som e uma cor, sendo que a frequência da última deve ser igual à do primeiro multiplicado por 2”, (BASBAUM, 2012: 124).

Essa definição matemática traz o estudo abstrato das relações entre sons e cores de maneira inédita para o campo “real” estabelecendo uma associação indivisível de ambos os elementos sem que um tenha preponderância sobre o outro, havendo somente complementaridade entre timbres de som e timbres de cor. Apesar da proximidade conceitual, a peça apresentada não é um evento cromossômico, ela apenas trabalha a prospecção de sinestesia, principalmente sob a ótica de CYTOWIC, (apud, BASBAUM, 2012) na intenção de gerar um processo no receptor a partir da associação das cores e dos sons, sem ordenamento matemático, oferecendo os estímulos à serem interpretados levando em conta suas emoções e memórias.

Além da relação som e cor, o conceito de cromossonia está próximo da peça no aspecto tecnológico, visto que ambas utilizam-se de elementos ou instalações para a sua criação. A cultura digital pós-moderna com toda sua velocidade possibilita a criação de experiências não lineares, atemporais, utilizando as qualidades do pensamento não verbal para a construção de narrativas em ambientes imersivos ou instalações de intervenção, modificando a noção do espaço contemplativo, auditivo e sensorial, assim:

O processamento digital, desde seu início, tem sido um meio de duplicação e simulação – podemos mesmo dizer: clonagem – da realidade, como forma de prever, antecipar, compreender e controlar os mais variados processos. Torna-se também um meio de expandir tal realidade, mas esta expansão corresponde a um modo específico de percepção e representação (BASBAUM, 2012:307).

3 JUSTIFICATIVA

A proposta da peça vem ao encontro de priorizar o som e trabalhar todas as suas possibilidades para a criação de um ambiente onde a textura sonora permite que o receptor através de sua memória ative o processo de interpretação subjetiva. Os sons são apresentados com a intensão de contextualizar o receptor em um ambiente comum, por isso são sons predefinidos e culturalmente de fácil correlação, formando uma paisagem sonora que remete a um cenário natural, podendo ser caracterizado como paisagem sonora Hi-Fi (Alta Fidelidade) “onde os sons se sobrepõem menos frequentemente com perspectiva, permitindo ao ouvinte escutar mais longe, à distância.” (SCHAFER, 1997:348)

Ao longo da narrativa textura sonora começa a ter mais complexidade, passando à adição de elementos do cotidiano da cidade e sua rotina. Para Schafer, “A cidade abrevia essa habilidade para audição e visão a distância, marcando uma das mais importantes mudanças na história da percepção.” (SCHAFER, 1997:71). Com esta afirmação a paisagem sonora passa a ser classificada como Lo-Fi (Baixa Fidelidade), onde os sinais acústicos são



sobrepostos de maneira mais densa, valorizando o ruído e o silêncio como elementos simbólicos que ajudam na criação de sentido. Ao longo da narrativa buscamos trabalhar o senso de possibilidade de interpretação e entendimento para uma mesma mensagem apresentada, sob os diferentes pontos de vista dos receptores.

Podemos fazer alusão à Zielinski (2006), embasado por Musil e Wittgenstein, cita que, durante sua trajetória de busca anarqueológica, o ponto de vista filosófico que coloca a possibilidade como sobra da realidade foi contrariado, “seu lugar de morada é o possível, e a realidade, que de fato aconteceu, torna-se uma sombra, em comparação” (ZIELINSKI, 2006:44). Assim como a narrativa apresentada que busca valorizar além da experiência que aconteceu, o que também poderia ter ocorrido.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Durante a montagem foram reunidos sons variados para criar as combinações. Devido a construção incomum, o roteiro deu lugar à organização cíclica por tópicos correlacionando os sons e as cores ao longo do próprio processo de edição. O tempo da peça também não estava estipulado no início da montagem, visto que cada ciclo teria seu tempo de duração alcançado conforme correspondesse às expectativas da edição, porém o objetivo era o de fazer a peça curta, na medida do possível, para que os receptores não se distraíssem nem se entediassem. Dentre as técnicas utilizadas podemos dizer que o trabalho ocorre no meio "transmidiático" pois a experiência só vira uma história com sentido quando apresentada com todos os recursos: áudio, visual e instalação física, sendo que na ausência de um desses, ou se apresentada de outro modo (através do YouTube, por exemplo) a experiência tem sentidos diferentes.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A peça se constitui em uma narrativa visual e sonora em 8 minutos e 15 segundos, composta por uma sequência de cores acompanhada de uma paisagem sonora, que quando apresentada em um espaço conforme imagens abaixo, provocam no espectador sensações experimentais de imersão no ambiente criado pela narrativa.

O processo inclui a preparação do ambiente afim de proporcionar ao receptor todas as possibilidades de interpretação.



1. o ambiente

Utilizando caixas de som nos cantos da sala, o que dá a sensação de movimento, e uma tela que não necessita de referencia exata de base do ponto de exibição para o ponto onde fica o expectador, (ponto de perspectiva) o que deixa o mesmo livre para escolher o melhor lugar/posição para assistir, o resultado do produto final está sempre atrelado ao modo de apresentação e ao processo, pois consideramos a narrativa não apenas a partir do que foi montado virtualmente combinando sons e cores mas também de como ela é apresentada.



2. Processo de montagem

6 CONSIDERAÇÕES

Ao realizar o referido experimento, percebemos que a instalação faz toda diferença no processo e no produto final que obtemos.

O trabalho nos permitiu testar diversas combinações de elementos e modos de apresentação dentro do ambiente, nos aproximando e fazendo com que aprendêssemos mais sobre a utilização de cada meio necessário para chegar à execução da ideia.

Durante o processo, vislumbramos as possibilidades que uma experiência com o objetivo de criar sinestesia pode nos proporcionar de ter a vivência de pensar em um trabalho, executá-lo e participar dele para que só assim ele possa realmente ser materializado e após isso transcrito.



3. O início da apresentação



4. O fim da apresentação



Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXII Prêmio Expocom 2015 – Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BASBAUM, Sérgio. Sinestesia e Percepção digital. PUC, São Paulo. 2012.

BASBAUM, Sergio. Sinestesia Arte e Tecnologia. FAPESP, 2002.

SCHAFER, R. Murray. O ouvido Pensante. UNESP, 1992.

SCHAFER, R. Murray. A afinação do mundo. UNESP, 1977.

WISNIK, José Miguel. O som e o sentido. São Paulo, Companhia das Letras, 1999

ZIELINSKI, Siegfried. A arqueologia da mídia. Annablume, 2006.