

A EDIÇÃO DE SOM E SUA RELEVÂNCIA NA NARRATIVA FÍLMICA

RODRIGUES, Raiza 52
MORAES, Ulisses Quadros de⁵³

Universidade Estadual do Paraná / Faculdade de Artes do Paraná

Resumo:

Esta pesquisa tem como objetivo descrever as etapas envolvidas no trabalho de pós-produção de som para cinema assim como levantar considerações a respeito de sua função narrativa em um filme. O resultado sonoro final de um filme é composto por uma série de “grupos” de sons que passam por processos técnicos e criativos a fim de construir um material coerente que contribua com todas as outras partes presentes na obra. O uso do som como elemento narrativo e não apenas como dado de ambientação pode contribuir na transmissão de informações importantes contidas no roteiro além de funcionar como ferramenta chave para se prender a atenção do espectador na narrativa que está sendo apresentada.

Palavras-chave: Desenho de som, narrativa, cinema.

Abstract:

This research's purpose is the description of the steps in the sound design work for movies and taking into consideration its narrative function into a movie. The final results sound of a film consists of a series of "groups" of sounds that undergo technical and creative process in order to build a cohesive material that contributes to all other parties present in the work processes. Using sound as a narrative element and not just as ambientation can contribute on transmission of important information that is inside of the screenplay and can work as an important key to keep the public's attention on the narrative that is being presented.

⁵²Graduada em Bacharelado em Música Popular, Especialista em Cinema com Ênfase em Produção pela Faculdade de Artes do Paraná. raizarodrigues123@hotmail.com

⁵³Doutor em História pela UFPR, arranjador, compositor, produtor e músico profissional. Responsável pelo Desenho de Som de inúmeros filmes de curta, média e longa metragem.

Key-words: Sound Design, narrative, movies.

INTRODUÇÃO

Desde o seu surgimento, o cinema vem conquistando um público cada vez maior e diversificado. Os filmes são parte de nossas vidas, marcam momentos, emocionam, retratam experiências da vida cotidiana e situações impossíveis na realidade que nos transportam para um espaço onde não questionamos esse impossível mas sim nos deleitamos com ele. Sendo como forma de entretenimento ou ferramenta de trabalho e estudo, o cinema conquista um número cada vez maior de admiradores interessados em conhecer seu processo de idealização e produção de um filme. De fato, até que possamos nos sentar na sala de cinema e assistir a um bom filme, muito trabalho existiu para que este pudesse chegar até o público.

Por ser uma arte coletiva, o cinema envolve diversos profissionais vindos de áreas diferentes do conhecimento. Da pré-produção à pós-produção, há muito conhecimento necessário para que o conjunto funcione bem, desde a arte, a fotografia, a direção, o elenco, dentre tantos outros profissionais envolvidos numa produção cinematográfica.

O som também é parte fundamental de um filme. A construção narrativa do filme acontece não apenas pelas imagens, mas por sua relação direta com o som e a música. Todos os elementos presentes são parte de um todo que busca um único objetivo final.

O trabalho de desenho de som é responsável pela construção desta narrativa sonora que justifica as imagens apresentadas. Sendo assim, além do trabalho da captação do som direto durante as filmagens, é necessário um processo de pós-produção do som para que ele possa ter a melhor qualidade possível.

Mas o que é desenho de som? Uma breve análise desta questão nos mostrará a importância deste trabalho para o filme como obra final, além de particularidades que envolvem este tão detalhado processo.

O estudo das particularidades do desenho de som é de grande importância no desenvolvimento teórico do cinema como arte, bem como para os estudos direcionados ao som, que tornam-se ainda mais cativantes a medida que novas áreas envolvem-se na tentativa de explicar, da melhor forma possível, as diferentes

facetas do processo de elaboração do som no cinema, quanto do efeito que este provoca nas pessoas.

O estudo de tais questões torna-se necessário no processo de análise cinematográfica para a pesquisa e valorização do trabalho de desenho de som para cinema.

Este trabalho pretende descrever as principais características que estruturam o desenho de som e destacar qual seu papel narrativo dentro de um filme.

O DESENHO DE SOM

O desenho de som (*sound design*) consiste no trabalho de manipulação do som a fim de construir um discurso sonoro em relação às imagens do filme. Este trabalho é realizado durante a fase de pós-produção do filme ou seja, quando já foi filmado e está sendo (ou já foi) editado. Embora o desenho de som faça parte da pós-produção, pode ser pensado e planejado de forma específica já na pré-produção do filme.

Com o avanço tecnológico ocorrido no decorrer da história muitas mudanças aconteceram a fim de modernizar o trabalho de edição de imagens e som, e atualmente contamos com uma grande diversidade de ferramentas que nos auxiliam no processo de manipulação do som tais como *softwares*, bancos de som, equipamentos de gravação, dentre outros. Obviamente este progresso tecnológico também aconteceu na edição de imagens, o que nos aproxima da construção de uma narrativa fílmica bem estruturada.

Apesar de contarmos com todas estas ferramentas para o desenvolvimento do trabalho, o resultado final será definido pelo conceito sonoro criado pelo *sound designer* ou seja, o som de um mesmo filme poderia ser “contado” de diversas formas.

O conceito sonoro escolhido para cada cena auxilia na construção de sua narrativa. Sendo assim, o trabalho de edição de som não trata-se apenas de uma versão melhorada do som direto captado no *set* e sim da criação de um discurso sonoro que favorecerá o roteiro a fim de “contar” da melhor forma possível aquela determinada história.

O desenho de som possui diversas características que de alguma forma interferem na estrutura narrativa de um filme. Além de envolver o espectador em

uma “atmosfera” sonora favorável para a concentração na história que está sendo contada, principalmente quando está bem desenhado com a música, ainda pode resolver situações onde informações específicas do roteiro podem ser passadas através do som.

Segundo Hilary Wyatt, o trabalho de pós-produção de som refere-se à parte do processo de produção que lida com a edição, a mixagem e a masterização da trilha sonora. Wyatt cita que entre as funções da pós-produção de som temos:

- “-To add pace, excitement and impact using the full dynamic range available within the viewing medium.
- To complete the illusion of reality and perspective through the use of sound effects and the recreation of natural acoustics in the mix, using equalization and artificial reverbs.
- To complete the illusion of unreality and fantasy through the use of sound design and effects processing.
- To complete the illusion of continuity through scenes which have been shot discontinuously.
- To create an illusion of spatial depth and width by placing sound elements across the stereo/surround sound field.
- To fix any problems with the location sound by editing, or replacing dialogue in post-production, and by using processors in the mix to maximize clarity and reduce unwanted noise.
- To deliver the final soundtrack made to the appropriate broadcast/film specifications and mastered onto the correct format.”(WYATT, 2005, p.3).

Sendo assim podemos observar a grande influência que o som exerce no resultado final do filme como obra. O som deve ser utilizado de forma prática a fim de resolver eventuais problemas técnicos mas também deve ser pensado como parte atuante da construção narrativa do filme.

Para que esta narrativa sonora aconteça, o desenho de som precisa ser elaborado e melhorado na edição para que mais tarde, na mixagem, todo este material sonoro possa ser organizado a fim de que cada elemento cumpra sua função dentro da trilha sonora do filme.

Para que o mixador tenha total controle de todos os sons que estruturam uma edição de som, esta foi dividida em diferentes grupos que juntos fazem o filme acontecer.

Estes grupos podem ser divididos basicamente em: diálogos, efeitos sonoros e *foley*, cada qual com suas características e respectivas funções.

A nomenclatura utilizada para cada grupo de som varia de acordo com o lugar (país, cidade, etc) ou mesmo de acordo com o estúdio em questão. De uma forma

geral, as nomenclaturas e abreviações mais utilizadas para cada grupo de som são: Diálogos (DX), Efeitos Sonoros (FX) e *Foley* (FY).

DIÁLOGOS (DX)

O editor de diálogo trabalha principalmente, com as falas dos atores. Sua principal função é garantir a linearidade, suavização e continuidade sonora das falas além de um bom sinal e bom timbre, para que o mixador possa ter completo controle sobre elas.

A edição de diálogo envolve toda a etapa de organização e compreensão do material de som direto recebido, onde muitas vezes é confuso e volumoso. Além disso, observar detalhes na imagem onde se pode acrescentar ou eliminar sons pode contribuir com a construção narrativa dos personagens e da história.

O editor de diálogos prioriza a qualidade do som, eliminando ruídos indesejáveis, corrigindo o fundo, buscando alternativas para que se compreenda da melhor forma possível o que o ator está dizendo e principalmente, realiza todo este trabalho visando alterar o mínimo possível a interpretação dos atores.

Os diálogos devem soar claramente para o espectador, dessa forma “desenhamos” os demais sons de forma a não ofuscar os diálogos permitindo que estes sejam perfeitamente entendidos pelo público.

ADR

A sigla ADR (*Automatic Dialogue Recording* ou *Automated Dialogue Replacement*) refere-se à técnica de dublagem.

A dublagem acontece quando não há como se resolver algum problema técnico no som, não existem alternativas em outros *takes* daquela mesma fala ou quando solicitada pelo diretor por questões interpretativas por parte dos atores.

Segundo Tim Amyes, a dublagem pode ser solicitada quando os diálogos apresentam algumas características sem possibilidade de solução, tais como: nível de sinal do ruído de fundo alto em relação ao nível da voz, ruídos de fundo inapropriado para a cena que podem vir dos equipamentos de filmagem, som captado fora do eixo do microfone, qualidade de gravação imprópria, dentre outras. (AMYES, p.158).

A dublagem é um recurso muito utilizado em cinema e bastante eficaz. Quando se trata de corrigir eventuais problemas, os atores devem estar cientes de que a dublagem faz parte do trabalho de interpretação para cinema, podendo inclusive proporcionar uma segunda chance para melhorar sua interpretação.

A dublagem é uma forma de interpretação mesmo ausente da presença física do ator, pois proporciona a mesma oportunidade de melhorar a própria interpretação ou ainda criar um personagem completo através da voz, como no caso das animações, feitas inteiramente através de ADR.

Após as gravações das vozes, o editor de diálogos faz todo o trabalho de edição necessário, selecionando e sincronizando o material gravado além de procurar alternativas de sons (vindos de *takes* diferentes) para as cenas de forma a criar da melhor maneira possível o desenho de som do filme.

FOLEY (FY)

A equipe de *Foley* tem como função recriar os sons relacionados com toda a movimentação dos personagens do filme. Isto inclui todos os objetos manipulados de alguma forma presentes nas cenas.

O termo *Foley* é uma homenagem ao seu criador, Jack Foley e este trabalho trata-se da gravação e edição dos sons relacionados aos personagens em sincronia com a imagem.

A gravação é realizada pelo profissional chamado *Foley Artist* (Artista de Foley) que executa em tempo real os movimentos relacionados à imagem em questão. Posteriormente, estes sons serão escolhidos, editados e sincronizados com as imagens pelo editor de Foley.

Os sons gravados em *Foley* dividem-se em *Footsteps* (passos), *Clothes* (roupas) e *Props* (objetos). Todos estes são gravados em relativa sincronia pelo Artista de *Foley*.

Cada cena exige características sonoras diferentes, dessa forma, o Artista de Foley escolhe o tipo de sapato e piso de acordo com a cena e a personagem, de modo que a sonoridade destes componha de maneira natural os sons da cena. Além disso, a interpretação dos passos contribui de forma direta para a composição do personagem, pois de acordo com a intensidade e velocidade com que os passos são

gravados e editados podemos colaborar com a interpretação do ator e a criação de um personagem.

As roupas e objetos são também gravados em sincronia com as imagens. A busca pela sonoridade ideal de um objeto e a capacidade de encontrar estes sons em objetos comuns do nosso cotidiano, além de manipular de diversas maneiras um mesmo objeto a fim de encontrar novas sonoridades, são algumas das habilidades de um bom Artista de *Foley*.

Fazer *Foley* não se limita a apenas gravar sons naturais, trata-se de criar, recriar, transformar sons e significados através da criatividade e conhecimento musical e acústico dos profissionais envolvidos neste processo.

EFEITOS SONOROS (FX)

Os efeitos sonoros são basicamente todos os demais sons que estruturam o filme ou seja, os sons que não estão diretamente relacionados com os personagens.

Dividimos os efeitos sonoros basicamente em três categorias: o *background* que são os sons que compõem o ambiente, os *hard-effects* que são todos os sons vindos de fontes vista pelo espectador e os *sound-effects* que são sons não literais que funcionam como um reforço para a dramaticidade da cena.

Nesta pesquisa, trataremos *Foley* como uma categoria separada dos efeitos sonoros, porém quando mixados, os sons dividem-se em diálogos, efeitos sonoros (que incluem *foley*) e música ou seja, todo som que não é diálogo nem música é efeito sonoro.

BACKGROUND (BG) e BACKGROUND FX (BGFX)

O *background* ou simplesmente BG são os sons que fazem a ambiência da cena. O BG caracteriza o local onde se passa a cena e cria uma base contínua de som para que os outros efeitos possam tocar pontualmente.

O BG cria uma dinâmica constante no filme situando o espectador em relação ao período de tempo e local em que se passam as cenas. Através dos sons ambientes diferenciamos o dia da noite utilizando arquivos de pássaros e grilos por exemplo, além de caracterizarmos o local onde se passa a cena. Por exemplo, uma rua movimentada teria um BG de sons de trânsito contínuos como motores e ruídos

característicos de cidade. Já uma cena em uma fazenda teria um BG completamente diferente com sons próprios de um ambiente rural como pássaros e os sons vindos da mata.

Além da base contínua do BG, utilizamos alguns sons pontuais para caracterizar ainda mais um determinado ambiente, é o que chamamos de BGFX. Utilizando os dois exemplo de cenas citados anteriormente poderíamos criar sons de BGFX para ajudar ainda mais na composição sonora das cenas descritas. Na cidade por exemplo, poderíamos utilizar sons de buzinas pontuais, sirenes e freadas de carro para tornar mais real a sensação de estar no meio de uma rua movimentada.

Já na cena da fazenda, poderíamos utilizar sons de cantos de pássaros específicos da região, um galo cantando no caso de ser ao amanhecer do dia ou ainda sons de outros animais da fazenda como por exemplo cavalos e galinhas.

Estes sons pontuais contribuem de forma direta para se criar uma dinâmica entre ambientes diferentes e são especialmente utilizados quando precisamos criar a noção de passagem de tempo em um mesmo local ou em locais muito parecidos.

WALLA (WL)

Chamamos de *Walla* ou *Vozerio* os sons referentes às vozes de fundo que compõem cenas onde temos a presença de várias pessoas geralmente feitas por figurantes, como por exemplo uma cena em um restaurante, bar ou local onde os atores estão acompanhados de mais pessoas.

A *Walla* é praticamente uma ambientação feita através de vozes. Estes sons são de extrema importância na narrativa do filme, pois além de tornar os ambientes em questão mais “reais” para o filme, servem de base para o diálogo principal e situam o espectador no local da cena contribuindo de forma direta para o envolvimento deste na narrativa apresentada.

Os sons de *Walla* não devem ser entendidos pelo espectador, mas ao mesmo tempo precisam compor o ambiente de forma “real” ou seja, além de se buscar uma sincronia geral com a cena, a *Walla* precisa ter uma composição sonora que combine com o local em questão.

A edição de *Walla* é feita através de bancos de sons (arquivos previamente salvos) e de gravações direcionadas para este fim. Os editores muitas vezes gravam *Walla* em ambientes reais para preservar a naturalidade das vozes, transformando

estes arquivos posteriormente através de edição e processamentos para que o som possa ser utilizado nos filmes.

HARD-EFFECTS (HFX)

Os *hard-effects* são todos os efeitos sonoros vindos de fontes vistas pelo espectador mas que não estão diretamente ligadas com a movimentação dos personagens, portanto não se encaixam em *foley*.

Alguns exemplos mais comuns de *hard-effects* vistos em filmes são os carros, aviões, motos ou qualquer outro veículo utilizado na cena, máquinas, armas, tiros, explosões ou qualquer outro elemento visível ao espectador que não possa ser feito em *foley*.

Muitas vezes os *hard-effects* constroem o som de uma cena em conjunto com o trabalho de *foley* ou diálogo, como por exemplo o som de uma arma disparando onde os sons do manuseio da arma são *foley* mas o disparo e impacto do tiro são *hard-effects*. Ou ainda quando temos uma televisão ou rádio ligados na cena, ouvimos as falas do diálogo juntamente com os processamentos sonoros utilizados na edição de efeitos sonoros.

A edição de *hard-effects* é extremamente criativa pois os editores possuem um vasto banco de sons que precisam ser ouvidos, escolhidos, manipulados e processados de forma a se chegar a um resultado final satisfatório da edição de uma cena.

SOUND-EFFECTS (SFX)

Os *sound-effects* são sons que baseiam-se em um conceito diferenciado dos demais efeitos sonoros pois não estão relacionados a nenhum elemento visível no filme, são sons que complementam os *hard-effects* tendo como objetivo básico reforçar a dramaticidade da cena e causar um impacto emocional ainda mais forte no espectador.

A criação dos *sound-effects* é uma das etapas finais da edição quando os *hard-effects* já estão prontos e a música já está definida, pois estes contribuem para a construção da narrativa e estão intimamente ligados com a música. De fato, sua

função assemelha-se muito mais com a função da música no filme, estando portanto em conformidade com esta.

Os *sound-effects* são criados a partir do aspecto narrativo da cena ou seja, o “clima” das cenas é a base para a criação de sons que justifiquem a sensação de medo, terror, tristeza, susto, alegria ou qualquer que seja a atmosfera presente na cena em questão além de dar intensidade a movimentos presentes na cena. Além disso, o editor de *sound-effects* deve estar atento aos elementos visuais presentes na cena como a iluminação, locação e principalmente a intenção que o roteiro juntamente com a direção pretendem transmitir naquela cena. Dessa forma, muitos elementos externos ao trabalho de edição de som devem ser levados em consideração ao se criar os *sound-effects*.

Devido à forte ligação com a música, o editor de pode ainda aproveitar de elementos musicais presentes na trilha do filme para elaborar *sound-effects* que construam um discurso sonoro juntamente com a música. Sendo assim, ter um conhecimento musical é de grande importância para o editor de som, principalmente de *sound-effects*.

CONCLUSÃO

O trabalho de edição de som para cinema deve estar subjugado às necessidades do filme, no entanto, é muito mais do que um dado de ambientação, pois interfere diretamente em seu resultado final. De fato, auxilia na construção da narrativa fílmica pois além de justificar dados expostos na imagem ou não, ainda possui a capacidade de transmitir informações valiosas do roteiro diretamente.

Alguns roteiros detalham questões referentes à pós-produção de som já no início, aproveitando esta etapa para passar informações através do som.

Mesmo quando não detalhadas no roteiro ou pedidas diretamente pela direção do filme, algumas cenas permitem que a pós-produção de som acrescente detalhes valiosos à imagem que realçam ainda mais o clima da cena fazendo com que esta funcione da melhor forma ao impressionar o espectador.

Cada filme abre um espaço diferente para que o som participe de forma natural e contribua para um resultado melhor. De acordo com o tipo de filme, seu roteiro, clima, música dentre tantos outros fatores que devem ser levados em consideração

podemos pensar em um desenho de som que de alguma forma justifique as imagens.

Em *Barton Fink* temos um exemplo de como o desenho de som pode contar uma história sem estar baseado no texto (diálogos) estando neste caso já previsto no roteiro.

No minuto 19:14 vemos o personagem em um quarto de hotel tentando escrever um roteiro. Ele começa a ouvir ruídos do quarto vizinho que o atrapalham profundamente até que ele telefona para a recepção e pede para que telefonem para o vizinho. Assim que desliga o telefone ouvimos o telefone do vizinho tocar, a reação de indignação do vizinho em vista da reclamação, a porta abrindo, os passos do vizinho no corredor e por fim a batida forte na porta do quarto do personagem principal.

Durante toda esta sequência, o espectador permanece no quarto junto com o personagem, apenas olhando para a parede enquanto escuta toda a história acontecer. Este tipo de narrativa usa inteiramente o som para contar a história e é uma forma de enriquecer o roteiro.

Levando em consideração o objetivo de cada narrativa em relação ao espectador, podemos aproveitar melhor o som para atingir os objetivos visados além de evitar desperdícios em cenas onde existe um foco muito grande em determinada situação podendo estas serem resolvidas com o mesmo foco em relação ao som ou seja, dar prioridade para aquilo que o espectador vê e precisa sentir de acordo com a cena.

Em *No Country for Old Men (Onde os Fracos não tem vez)* podemos observar uma escolha de BG diferenciada mas totalmente funcional para o estilo do filme.

O filme se passa no Texas na década de 80, portanto uma grande parte das ambiências são referentes à lugares praticamente desertos onde não se vê árvores, vegetação, pássaros ou insetos no mato. Dessa forma, a escolha pelo som foi extremamente funcional em relação às imagens e ao clima de tensão do filme.

O BG passa a ser o vento, que cria uma sensação contínua de silêncio e “vazio” que contribui para a expectativa gerada em torno do personagem cada vez que ele aparece, pois trata-se de um assassino psicótico em busca de sua próxima vítima. Levando em conta o conceito geral do filme e a “atmosfera” que as imagens

buscam passar são formas de se construir uma edição de som tanto funcional quanto criativa.

No que se refere à montagem, existe uma grande contribuição do som para a criação de ritmo em relação às imagens assim como uma dinâmica natural que justifica as imagens na tela.

Em *Cidade de Deus*, podemos observar um exemplo dessa relação entre os elementos principais em cena e o desenho de som. No minuto 43 do filme acompanhamos uma parte da descrição de como o personagem Dadinho tornou-se Zé Pequeno, um dos bandidos mais perigosos do filme. Nesta parte da narrativa temos uma sequência que ilustra a passagem de tempo na vida de Dadinho e a forma como ele sempre cometeu assassinatos sem piedade das vítimas desde a infância até a fase adulta.

Trata-se de uma montagem com muitos cortes e com um ritmo rápido onde percebemos um crescimento contínuo na tensão gerada no espectador já que as imagens mostram Dadinho matando várias pessoas no decorrer da vida. Para auxiliar no ritmo e na criação desta tensão, temos um elemento central nas imagens que foi aproveitado no desenho de som para justificar o clima das cenas: os tiros.

O som dos tiros é um elemento fundamental nesta sequência já que vemos Dadinho atirando constantemente enquanto o tempo cronológico vai se passando até por fim o vemos adulto. O desenho de som dos tiros é impactante e possui um ritmo definido que está em uma relação direta com a música.

A escolha pelo timbre, ritmo, intensidade, naturalidade com a música, dentre outras características são decisões que estruturam a edição de uma cena como esta. Os tiros são elementos visuais definidos na cena, mas a forma como se desenha o som levando em consideração a montagem, a música e principalmente o clima de tensão da cena fazem toda a diferença para um bom resultado final.

Conforme o conceito do filme e as características de uma cena abre-se espaço para um desenho mais detalhado e central de algum dos grupos de som já mencionados.

O trabalho de pós-produção de som é parte fundamental da estrutura narrativa de um filme. A relação entre as etapas de edição de cada grupo de som bem como com a mixagem posteriormente é um fator determinante para um bom resultado final.

Embora a edição dos diálogos, BG, efeitos sonoros e *foley* estão em etapas separadas, são parte de um todo e devem estar em harmonia entre si e com o conceito geral do filme.

Sendo assim, as cenas podem ser analisadas e planejadas levando em conta as prioridades visuais e narrativas para que o som cumpra seu papel e destaque o que precisa ser destacado já na fase da edição, para que mais tarde na mixagem, estes detalhes possam ganhar forma e presença no discurso sonoro.

Levar em consideração a interferência direta do som na narrativa fílmica permite que se explore um campo muito maior de possibilidades criativas dentro de um roteiro. Dessa forma, quanto mais íntima a relação entre montagem visual e sonora, mais natural e funcional será o resultado do filme como obra.

Seja por um planejamento inicial já no roteiro ou pelas decisões finais na pós-produção, o som deve ser aproveitado como parte atuante na idealização e produção de um filme.

REFERÊNCIAS:

1. Bibliográficas:

WYATT, Hilary & Amyes, Tim. *Audio Post Production for Television and Film*. Focal Press, 2005.

2. Filmográficas:

BARTON Fink. Direção de Joel Coen. Estados Unidos: Universal Pictures, 1991. 1DVD (116min) sonoro, color.

CIDADE de Deus. Direção de Fernando Meirelles. Brasil: O2 Filmes: Dist. Globo Filmes, 2002. 1 DVD (130 min), sonoro, color.

NO Country for Old Men. Direção de Ethan Coen e Joel Coen. Estados Unidos: Paramount Vantage, 2007. 1DVD (122 min), sonoro, color.