

LIRION: RELATO DE UMA CAPTAÇÃO DE SOM DIRETO

Débora Opolski¹
Halyne Czmola²
Rayssa Meiring³

RESUMO: Este artigo é um relato reflexivo sobre o processo de captação de som direto do filme curta-metragem *Lirion*, filmado no mês de maio de 2017. O som direto consiste sobretudo na gravação de elementos sonoros do filme no set de filmagem. Por consequência, a qualidade sonora final do filme possui relação direta com a qualidade do material sonoro captado durante a gravação. Este relato pretende consolidar o trabalho prático, através da reflexão, identificando procedimentos e processos que possam evitar situações indesejadas durante a captação e evitar problemas posteriores na pós-produção. A captação foi realizada pelo Laboratório de Produção Sonora da Universidade Federal do Paraná (UFPR), um laboratório que foi criado com o intuito de realizar pesquisas sobre produção sonora vinculadas à prática profissional, inserindo os alunos no mundo do trabalho. Nesse projeto, a coordenação foi realizada pela prof. Dra. Débora Opolski e a captação de som foi realizada pelas alunas Halyne Czmola e Rayssa Meiring, integrantes do projeto.

PALAVRAS-CHAVE: Laboratório de produção sonora UFPR. Cinema brasileiro. Relato de experiência. Som direto. Captação.

LIRION: A SOUND RECORDING REPORT

ABSTRACT: This article is a reflexive description on the production sound recording of the film *Lirion*, held in may, 2017. The production sound consist, especially, in a recording of the film sound elements on the set. Consequently, the final film sound quality is related with the quality of the sound material recorded on set. This report aims to consolidate the practical work, through reflection, to identify procedures and processes that can avoid post-production problems. The recording was performed by the Laboratório de Produção Sonora da UFPR, a laboratory that was created with the intention of conducting research on sound production, linked to professional practice, inserting students into the world of work. In this project, the coordination was carried out by prof. Dra. Débora Opolski and the recording was performed by the students Halyne Czmola and Rayssa Meiring, both project members.

KEYWORDS: Laboratório de produção sonora UFPR. Brazilian cinema. Experience report. Production-sound. Recording.

1 Débora Opolski é doutora em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná, com a tese “A fragmentação da performance vocal do personagem no cinema a partir da perspectiva da edição de diálogos”, e docente no curso de Artes da Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral. Email: deboraopolski@gmail.com

2 Halyne Czmola é formada em Produção de Áudio e Vídeo pelo Instituto Federal do Paraná e graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal do Paraná. Email: hczmola@gmail.com

3 Rayssa Meiring é formada em Marketing pela OPET e formanda em Produção de Áudio e Vídeo pelo Instituto Federal do Paraná. Email: rahmeiring@gmail.com

INTRODUÇÃO

O som direto consiste sobretudo na gravação de elementos sonoros do filme no *set* de filmagem. Alguns desses elementos são imprescindíveis, como os diálogos. Outros, como as ambiências e alguns efeitos sonoros específicos, são elementos aditivos, que podem ser úteis na etapa da pós-produção⁴.

O técnico de som direto se preocupa, de modo geral, com os sons sincrônicos, quer dizer, com os sons que são resultado da ação dos personagens e com os sons ambientes que fazem parte desta ação. Para além dos sons sincrônicos, também é importante que o técnico de som registre ambiências do *set* que são relevantes para a diegese e efeitos sonoros característicos e singulares, como, por exemplo, o som de um portão que se destaca em cena. A gravação desses sons não sincrônicos é denominada *wild* (HURBIS-CHERRIER, 2007). O *wild* pode consistir em gravação de ambientes, de efeitos sonoros e também de diálogos que são repetidos após a ação, somente para a gravação de som. Em outras palavras, se um arquivo é denominado *wild*, isso significa que ele foi gravado sem imagem, somente com som.

Além do técnico de som direto, normalmente faz parte da equipe de captação de som um microfonista. Além disso, podem integrar a equipe alguns assistentes, tantos quantos a produção puder englobar. Esses assistentes podem ser microfonistas também ou podem trabalhar com o registro escrito, produzindo os boletins de som.

Tecnicamente falando, o som direto é sempre um sinal monofônico, mesmo que mais de um microfone esteja sendo utilizado para captar a cena (SOUZA, 2010), ou seja, é importante que o sinal seja monofônico para que a pós-produção consiga espacializar o som de acordo com a perspectiva da imagem, para que, juntos, esses dois elementos, o som e a imagem, criem a perspectiva audiovisual. Do ponto de vista estético, o som direto precisa ser inteligível, ser compatível com a imagem captada, ter um timbre adequado ao espaço fílmico da diegese e ter um bom grau de editabilidade, para que possa ser utilizado sem limitações na pós-produção (SOUZA, 2010).

4 O termo pós-produção designa o conjunto de tratamentos dados a um material previamente registrado. Inclui etapas como a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes *off*, os efeitos especiais (BOURRIAUD, 2009).

Com o propósito de estudar academicamente as peculiaridades da prática da produção sonora, não apenas da prática do som direto, mas também da prática da pós-produção de som, surgiu o Laboratório de Produção Sonora da Universidade Federal do Paraná (UFPR). O Laboratório iniciou as atividades no mês de maio de 2017, em uma parceria com o curta-metragem *Lirion*, dirigido por Camila Macedo, aprovado no Mecenato Subsidiado categoria iniciante, edital n° 019/15, da Fundação Cultural de Curitiba, que será relatado aqui.

O curta-metragem *Lirion*, a ser lançado em 2018, discute as expectativas interpessoais, o 'eu' e o 'outro', e as questões de gênero, através do relacionamento entre duas meninas pré-adolescentes, Clara e Liana, que estudam no mesmo colégio e se interessam pela linguagem audiovisual. Com dificuldades para estabelecer um relacionamento presencial, elas se comunicam através de olhares e de vídeo-cartas caseiras gravadas em VHS. *Lirion* é o nome da cabana criada por Clara que é uma espécie de refúgio, no qual as projeções de relacionamento das duas meninas poderiam acontecer.

O roteiro gera espaço para o trabalho sonoro em várias camadas, na medida em que intercala a imagem e o som digital com a imagem e o som da fita VHS. Além disso, existem cenas que criam a narrativa através da produção sonora, como a última cena, indicada da seguinte forma no roteiro:

CLARA está deitada dentro de *Lirion* sob a luz de um abajur e de luzinhas como pisca-pisca. **Ouve-se chuva.** CLARA apaga as luzes, fica tudo escuro. A luz de uma lanterna acende, sendo carregada por CLARA, agora do lado de fora da cabana. CLARA anda ao redor de *Lirion* carregando uma garrafa d'água aberta e emborcada, deixando que se forme um rastro d'água no chão. CLARA pisa no molhado com passos lentos, vai se afastando de *Lirion*, movimentando a lanterna de modo a fazê-la parecer a luz de um farol marítimo. *Lirion* ora é iluminada, ora fica no escuro, **ouvimos o som de um barco navegando.** A última imagem iluminada pela lanterna é da cabana desfeita (MIKOS, 2013, p. 9, grifos nossos).

As filmagens ocorreram entre os dias 09 e 14 de maio de 2017, em locações na cidade de Curitiba e Guaratuba, no Paraná. As alunas Halyne Czmola e Rayssa Meiring, integrantes do projeto, realizaram a gravação do som direto, com supervisão direta da professora Débora Opolski. Este artigo pretende relatar essa experiência, com o objetivo de refletir academicamente sobre a parte da captação de som deste projeto teste do Laboratório, consolidando a experiência prática adquirida no *set* de filmagem.

RELATO DA PRODUÇÃO - GRAVAÇÃO

As filmagens foram realizadas durante seis dias, nas cidades de Curitiba e Guaratuba no estado do Paraná, de 09 a 14 de maio de 2017. Para realizar o registro das cenas, foi utilizado um gravador *Zoom H4n* de quatro canais, dois microfones de lapela *Sony* e um microfone *boom Rode Ntg2*.

O *Zoom* é um gravador de mão que tem capacidade para gravar até quatro canais. Possui um microfone estéreo, condensador x/y acoplado na parte superior do aparelho, com ângulo de captação que varia de 90° a 120°. Na parte inferior, há duas entradas XLR para microfones externos. Utiliza cartão SD ou SDHC com capacidade de até 32GB. Ele pode ser ligado diretamente na tomada ou ser alimentado por duas pilhas AA. Este dispositivo permite ao usuário escolher entre três modos de gravação: 4CH (quatro microfones gravando ao mesmo tempo), MTR (*Multitrack*) e Estéreo (dois microfones simultâneos). Nas gravações de *Lirion*, optamos por utilizar o modo de gravação 4CH. Essa escolha aconteceu devido ao fato de que queríamos utilizar prioritariamente o microfone *boom* e os lapelas, no entanto, queríamos manter a gravação dos microfones internos do *zoom*, para um possível *backup* ou registro de ambiência. No modo 4CH, utilizamos o formato de gravação WAV, com a taxa de quantização de 24 bits e frequência de amostragem de 48KHz.

O *Rode Ntg2* é um microfone direcional, condensador, com padrão polar super cardióide, que possui resposta de frequência de 20Hz a 20KHz e conexão via cabo XLR. Por ser um microfone condensador, ele precisa de *Phantom Power*⁵. Utilizamos este modelo de microfone por ser direcional e ter grande sensibilidade, o que é importante para registrar com precisão os sons do *set* de filmagem.

Nas gravações de *Lirion* foram utilizados acessórios para facilitar a captação: Vara de 3 metros, *shockmount* e protetor contra o vento (comumente chamado de Priscila). A captação foi realizada com o microfone posicionado acima ou abaixo da linha de corte do ângulo da câmera.

⁵ O *Phantom Power* é uma energia de 48 Volts enviada pelo cabo do microfone para microfones condensadores que precisam de alimentação elétrica.

Na única cena que continha diálogo previsto no roteiro, foram utilizados dois lapelas, com receptores *Sony URX-P2*, transmissores *Sony UTX-B2* e microfones *Countryman associates B3*. O receptor *Sony URX-P2* é sem fio, com antena giratória e uma saída estéreo com controle de volume, possui 188 faixas de UHF⁶, conector P2⁷, resposta de frequência⁸ de 40Hz a 18KHz, com relação sinal ruído⁹ de 60dB. Ele foi utilizado conectado ao *Zoom h4n*, para receber o sinal emitido pelo transmissor. O microfone *Countryman associates B3* possui um padrão polar omnidirecional¹⁰ e tem resposta de frequência de 20Hz a 20KHz. Ele foi ligado ao transmissor que envia os sinais para o receptor.

Além do som direto gravado em sincronia, é importante relatar que foram realizados alguns *Wilds* de voz e efeitos sonoros, muitas vezes como precaução, outras vezes devido a um planejamento anterior que previa a inserção de efeito sonoro fora do quadro de imagem. Também foram realizadas gravações de ambientes das cenas, para utilizar como extensão de som.

Para o registro escrito da gravação, foi realizado um boletim de som. O boletim de som é um relatório contendo as informações das gravações no *set* de filmagem, como, por exemplo, identificações das cenas, planos e *takes*, nomes dos arquivos e locais em que foram gravados, especificações técnicas do áudio captado e observações gerais, a fim de orientar e facilitar o trabalho do montador e editor de áudio na etapa da pós produção.

A seguir, será apresentado o relato diário da gravação no *set* de filmagem

6 Abreviação para *ultra-high frequency* (Frequência Ultra-Alta). Compreende as ondas de rádio com frequência entre 300 MHz e 3000 MHz.

7 É um tipo de conector/*plug*, com tamanho de 3,5 milímetros que é usado para ligação de microfones e fones de ouvido em equipamentos diversos.

8 Análise do comportamento de um sistema quanto à resposta numa certa faixa de frequência, no caso do som, do grave ao agudo.

9 Do inglês *S/N* (*signal-to-noise*) é um conceito de engenharia elétrica que, quando utilizado para captação de áudio, faz referência à diferença entre o nível de intensidade do sinal que se deseja captar e o nível de intensidade do sinal indesejado presente no ambiente, ou seja, o ruído.

10 Quer dizer, capta os sons provenientes de todas as direções ao redor da cápsula do microfone, em 360 graus.

O PRIMEIRO DIA DE GRAVAÇÃO

O primeiro dia de gravação iniciou no período da manhã e se estendeu até a noite. A locação escolhida foi um apartamento no centro da cidade. Além de ser uma rua consideravelmente movimentada, havia um ponto de ônibus em frente ao prédio. Durante a primeira cena rodada, a equipe de áudio pôde ficar dentro do quarto em que aconteciam as filmagens. Nessa cena, a personagem Júlia fazia alguns vídeos dentro do Lirion. As captações realizadas durante as filmagens em que a equipe pode ficar dentro do quarto tiveram um melhor resultado, desconsiderando o ruído do aquário, objeto de cena importantíssimo para a narrativa, que não podia ser desligado em nenhum dos *takes* gravados e que foi constante durante toda diária.

No período da tarde, houve problemas com ruído de pombas, que tinham ninhos no forro do apartamento, o que normalmente ocorre em construções antigas do centro de Curitiba. No final da tarde, a decupagem¹¹ previa a gravação de planos mais abertos. Devido ao fato do quarto ser pequeno, a equipe de som não pôde mais captar de dentro do quarto, pois nem a câmera cabia no cômodo. Sendo assim, a captação de som foi realizada por trás da câmera, do corredor, o que resultou em muitos ruídos, pois havia inclusive uma janela no ambiente que não podia ser fechada por já estar enferrujada. Durante a captação dessa cena, os sons ambientes - tais como carros, ônibus, ruídos de avião e as pombas - foram frequentes e intensos.

Além destes ruídos, sobre quais não tínhamos controle, algumas vezes notávamos que as pessoas falavam em outros cômodos e percebemos que muitos não tinham noção de como era feita e desenvolvida a captação de som. Os demais integrantes pensavam que por estarem em outra sala não interferiam ou não eram captados pelos microfones. Tínhamos então que solicitar silêncio com frequência, pois os ruídos interferiam diretamente no resultado da captação.

11 Decupagem é um termo utilizado no cinema que designa a preparação das cenas do roteiro com indicações que servem como referência para a equipe técnica.

Na imagem a seguir podemos observar a diretora dando as orientações para a equipe sobre o próximo plano a ser gravado, que no caso seria o plano geral, no qual a equipe de som precisou ficar para fora do cômodo, já que a câmera ocuparia o único espaço disponível na porta de entrada do quarto.



Fonte: *Still* do filme, Leticiah Futata, Curitiba, 2017.

O SEGUNDO DIA DE GRAVAÇÃO

O segundo dia começou com a gravação de *inserts* de imagens de peixes no aquário, no mercado municipal de Curitiba. Os *inserts* de aquário trouxeram a problemática da locação adaptada, o que implica em uma ambientação não condizente com a diegese. É importante lembrar do fato de que, enquanto a paisagem visual pode ser adaptada com a reestruturação dos móveis, pintura de paredes e inserção de objetos na cena que garantam a verossimilhança visual, a paisagem sonora implica em maiores restrições. Enquanto a lente da câmera foca em um ângulo específico, os microfones, mesmo os mais direcionais, são sensíveis às fontes sonoras que não são integrantes da diegese, ou seja, inevitavelmente, os microfones captam a ambientação externa.

Sendo assim, optamos por não captar som referência nos *inserts* de aquário porque o som que se esperava ouvir deveria dialogar com a narrativa, sendo algo diferente do som verossímil daquele lugar, pois deveria trazer o significado poético que a história pedia para a cena. Decidimos então que essa primeira cena seria um MOS, porque seria mais interessante se o som fosse elaborado na etapa da pós-produção de som.

A segunda cena do dia ocorreu em um ambiente mais controlado e essa cena foi importante para refletirmos sobre dois pontos. O primeiro diz respeito à referência de monitoração de som¹² e à relação entre a monitoração e o sinal de áudio gravado. Em determinado momento, descobrimos, por comparação, que estávamos recebendo sinais diferentes nos fones de ouvido. Exemplificando, a monitoração era feita pelas duas pessoas que estavam realizando a captação de som, mas um dos fones respondia melhor às frequências graves do que o outro. A partir disso, pudemos discutir a importância do fone adequado para a captação, já que as configurações técnicas são feitas a partir do som que se escuta, através dos fones de ouvido. O segundo diz respeito à dificuldade encontrada em entender e decidir com rapidez qual é o melhor posicionamento para a equipe e para o equipamento de gravação de som, claro, levando em consideração as questões do plano de imagem, já que, muitas vezes, precisamos decidir rapidamente em que posição ficar, para não adentrarmos no quadro da imagem, ou seja, descobrimos que o momento de tomada dessa decisão era fundamental para realizarmos uma captação sonora de qualidade. A estratégia de estar o mais próximo possível da fonte sonora nem sempre funcionava, não apenas pelas inúmeras dificuldades que circundam a captação de som direto, mas também pela falta de espaço das locações.

A imagem a seguir ilustra estas dificuldades. Neste caso, a equipe do áudio precisou se posicionar fora do cômodo em que se passava a cena, pois o plano escolhido era bastante aberto, de modo que seria difícil captar o áudio com boa qualidade e ficar fora do alcance das câmeras. Também por este motivo, optamos por posicionar o microfone

12 A monitoração do som é um processo padrão realizado no momento da gravação, que consiste em observar cautelosamente, de maneira contínua e repetida, determinados parâmetros de gravação do som direto com o auxílio de um bom fone de ouvido.

abaixo da linha de corte da câmera. Além disso, nessa cena, não havia diálogos, o som que queríamos captar era apenas o da personagem mexendo no aparelho de VHS, que estava no chão, ao seu lado.



Fonte: *Still* do filme, Leticiah Futata, Curitiba, 2017.

No retorno às filmagens logo após o almoço, tivemos um problema com som ambiente externo, pois havia uma equipe da prefeitura cortando árvores, na praça em frente à locação. Como já havia um atraso de uma hora no plano original de gravação, não era possível esperar que o corte das árvores terminasse para iniciar a gravação. Já que era uma cena que não continha diálogos, em comum acordo, decidimos continuar a gravação enquanto a produção verificava se o ruído iria continuar por muito tempo, considerando que estávamos captando som referência. Nesta cena, todos estavam cientes que apenas o último *take* do plano 4 poderia ser utilizado na pós-produção. Os três primeiros foram gravados apenas como referência.

O TERCEIRO DIA DE GRAVAÇÃO

O terceiro dia de filmagem foi importante para a captação de som, pois foi o único dia que contava com diálogos, previamente indicados no roteiro, das personagens principais. Compreendendo que a captação da fala era primordial, em uma cena que foi

composta por uma interação minimalista entre as personagens, resolvemos utilizar dois microfones lapelas para registrar os detalhes das performances vocais. Esta cena iniciava dentro do ônibus e terminava com uma caminhada, em plano sequência, gravada com três planos de imagem. Nesta caminhada, as personagens saíam do ônibus e caminhavam até a esquina. É uma cena importante para a narrativa porque ela concretiza simbolicamente a separação das meninas, quando na esquina uma vai para cada lado e a interação termina com a fala: “a gente se vê”.

Ao colocar os microfones nas duas atrizes, buscamos escondê-los e prendê-los da forma mais segura possível, já que, assim, obteríamos uma melhor captação e as lapelas não seriam visíveis, para não influenciarem na fotografia e na arte. Tivemos sucesso com uma das personagens. Porém, na outra, a lapela soltava constantemente, fazendo com que o microfone batesse na camiseta, comprometendo a boa captação e a compreensão das falas da personagem. Ao término de cada *take*, era preciso arrumar o lapela. Além disso, foi importante proteger o microfone, adicionando um material aveludado na cápsula, uma espécie de feltro, para suavizar os encontros da camiseta com o microfone, nos momentos em que a personagem caminhava e se movimentava durante a cena.

Dentro do ônibus, um dos maiores problemas foi o momento em que as personagens deveriam se levantar para sair. Ao se mexerem para fazer o movimento de levantar e segurar as bolsas que carregavam, muitas vezes, levantavam a blusa e o transmissor do lapela ficava em evidência. Nessa cena foi necessário um cuidado constante. Era necessário sempre observar se o lapela estava aparecendo, se alguma coisa estava batendo nele, se ele estava bem preso, se nada estava abafando o som da voz da personagem, se o sinal do microfone estava chegando corretamente até o gravador e se não havia nenhum ruído que estivesse comprometendo a captação.

Ainda, um dos microfones estava com perda de sinal, o que fazia com que sempre estivéssemos monitorando com muita atenção e cuidado, para que ele não perdesse o sinal e parasse de captar no momento em que alguma fala estivesse sendo emitida. Substituímos as pilhas, pois desconfiamos da possível perda de sinal por bateria fraca, mas o problema

não foi solucionado. Descobrimos, quando o sinal foi perdido completamente, que um dos cabos, que conectava o receptor do sinal do lapela ao gravador, estava um pouco frouxo e que isso estava danificando a recepção do sinal do microfone pelo gravador.

No plano sequência da caminhada final, as personagens passavam por uma casa com cachorros. Os primeiros *takes* da caminhada ficaram bem ruidosos, porque sempre que a equipe passava, os cachorros latiam. Aproximadamente uma hora depois do início da filmagem dessa cena, os cachorros já tinham se acostumado com a nossa presença, o que fez com que os *takes* finais fossem mais inteligíveis, pois tinham menos ruídos externos. Por outro lado, ao final da tarde, o ruído de uma serra elétrica começou a interferir no ambiente, o que fez com que os últimos *takes* fossem com outro tipo de ruído.

Nas imagens a seguir observamos as vivências de captação dessa cena externa. A primeira mostra a equipe dentro do ônibus. A segunda, o final do plano sequência da caminhada.



Fonte: *Still* do filme, Leticiah Futata, Curitiba, 2017.



Fonte: *Still* do filme, Leticiah Futata, Curitiba, 2017.

A cena noturna foi a cena 01, a primeira cena do filme, retornando para a locação do primeiro dia, o apartamento no centro da cidade. Mais uma vez, então, o ruído do trânsito intenso, dos ônibus, dos pombos e dos seus ninhos no forro da casa estavam presentes. Além disso, o aquário como objeto de cena voltou a contribuir para o nível de ruído significativo do som direto.

Todos esses ruídos, no entanto, não foram considerados um problema em potencial para o som direto, porque, assim como muitas das cenas do filme, essa primeira cena consistia apenas em uma ação com pouca movimentação e sem diálogo. Ou seja, uma cena de grande potencial para a pós-produção. Na cena, a personagem liga a câmera, senta e mostra um cartaz para a câmera, em um cenário rodeado por velas acesas. Em determinado momento, o fogo de uma das velas começa a queimar o cartaz e a cena termina. Para a captação desses sons que já estavam definidos previamente como som guia, utilizamos o microfone direcional *boom*, abaixo da cabeça da personagem, apontando para cima, posicionado sob a linha inferior do quadro, com leves ajustes para acompanhar a movimentação da personagem, mas sempre mantendo o eixo inferior do posicionamento.

QUARTO DIA DE GRAVAÇÃO

No período da manhã do quarto dia de filmagem, fomos ao teatro José Maria Santos, com o objetivo de utilizar as dependências do teatro para simular a diegese de um auditório escolar.

Como já comentamos, a utilização de uma locação com aspectos visuais semelhantes para simular uma outra, apesar de muito comum no processo da cinematografia, é sempre um problema para a captação de som. Esses locais são escolhidos por serem compatíveis com os propósitos da imagem, mas os sons ambientes e os efeitos de ambiente de cada local são imensamente diferentes. Em uma experiência de captação de som direto anterior, do filme *Tentei* da diretora Laís Melo, houve uma situação semelhante. Um ambiente de delegacia foi simulado na sala de uma universidade. Apesar da estética visual ser absolutamente compatível, o ambiente sonoro da universidade era composto por vozerios de jovens, que contavam histórias engraçadas e passavam pelos corredores emitindo risos, criando, portanto, um ambiente sonoro bem distinto do que se espera de uma delegacia.

No caso do teatro, ele fica localizado no centro de Curitiba, perto de muitos estacionamentos que oferecem o serviço de lavagem de carros. Da metade para o final da manhã, o som direto foi invadido pelo som dos aparelhos de alta pressão, utilizados para a lavagem dos carros. O momento da pós-produção, assim, implicará lidar com esse ruído, tentando em um primeiro momento eliminá-lo, ou, como segunda opção, inseri-lo na diegese de forma contínua durante a cena, para que não ganhe destaque. Para ter material para essa segunda opção, fizemos, durante a manhã, alguns *takes* de extensão de som, para ter material de som ambiente no momento da edição de diálogo.

Dois eventos sonoros eram importantes nessa cena do auditório: a fala da amiga de Liana, que era uma fala improvisada, não definida previamente no roteiro, e o burburinho dos colegas antes da chamada da professora para o início do evento. Tomamos o cuidado de gravar um *wild* apenas com o burburinho, para criar um ambiente de vozes de crianças e adolescentes. Registramos também apenas a fala da amiga de Liana, sem o vozerio dos colegas, mas nesse caso há que se considerar que os adolescentes tiveram dificuldade

para fazer de conta que estavam falando sem emitir som algum. Além disso, há que se considerar que a característica de improvisado da fala limita a utilização de *takes* alternativos e de *wild*, porque as frases não eram repetidas da mesma forma.

Por fim, a captação foi realizada com o microfone direcional *boom*, também posicionado abaixo da cabeça das personagens, apontando para cima. Além disso, o gravador *zoom* ficou fixo e plantado nos pés da personagem Liana, aberto em 120 graus, para captar o ambiente de vozerio estéreo e a voz da personagem no centro. É possível que o áudio captado com os microfones internos do *zoom* não seja utilizado, mas ele foi habilitado como uma forma de *backup* para mais uma opção de ambientação.

Na foto abaixo, é possível observar o auditório. As personagens que falam na cena são as três que estão posicionadas na quinta fileira de cadeiras.



Fonte: *Still* do filme, Leticiah Futata, Curitiba, 2017.

No período da tarde, voltamos à locação da casa de Clara, retomando com a mesma situação do dia anterior, para a gravação das cenas que envolvem a montagem da cabana Lirion. Nesse momento, as técnicas de som tiveram que estar atentas aos *foleys*, além da ambiência. Já que a cena era de montagem de uma cabana, muitos eram os utensílios utilizados pela personagem para compor o Lirion, sendo esses: lençóis,

escada, cadeira, almofadas e outros. A manipulação de todos esses objetos produzia um determinado som característico, que foi captado com a maior inteligibilidade possível, levando em consideração suas especificidades de sonoridade.

QUINTO DIA DE GRAVAÇÃO

O quinto dia contou com presença de figuração de crianças e pré-adolescentes. A presença de pessoas no *set* de filmagem sempre interfere na qualidade do áudio. Em primeiro lugar, é difícil controlar a ação de todos os figurantes, os momentos em que a figuração precisa interagir com áudio e os momentos em que ela precisa estar silenciosa. Além disso, a presença de figurantes sempre exige mais direcionamentos por parte da equipe, direcionamentos esses que são captados pelo som como “ação figurantes”: “olha pra cá”, “não olha pra câmera” etc.

Manter o silêncio dos acompanhantes dos figurantes também não é uma tarefa fácil, porque o conceito de silêncio não é claro e nem compartilhado pela população. Como vimos no primeiro dia de gravação, não é claro nem para a equipe, muito menos para os figurantes ou acompanhantes, que não possuem tanta experiência em *sets* de filmagem.

No período da manhã gravamos dentro da sala de aula. Nesta locação, por ser um prédio muito antigo e sem a devida manutenção, tivemos problemas com ruído do piso de madeira, que estalava com o movimento do *traveling* da câmera.

No período da tarde, enquanto estávamos gravando as cenas com figurantes na área externa, percebemos que o local estava situado em uma rota de helicópteros de passeios turísticos pela região. As aeronaves faziam muito barulho e interferiam na captação do som direto. Além disso, também ventava muito naquele dia e o nosso protetor de vento não era suficiente para desviar completamente tais ruídos.

Outra situação inesperada foi a inserção, sem aviso prévio, de um diálogo. Durante a ação, houve um diálogo que não estava previsto no roteiro e que foi impossível de ser captado, pois acontecia em um plano aberto rodeado por figurantes, impossibilitando a aproximação do microfone *boom*. Depois que notamos que haveria um diálogo, a equipe pareceu solícita quanto às nossas necessidades, preocupando-se com a boa qualidade do

áudio. Porém, não havia nada que pudesse ser feito porque a decupagem da imagem não podia ser modificada para possibilitar a inserção do microfone *boom*. Segue abaixo uma imagem para ilustrar a movimentação da ação no pátio da escola.



Fonte: *Still* do filme, Leticiah Futata, Curitiba, 2017.

SEXTO DIA DE GRAVAÇÃO

A gravação do último dia foi realizada na praia, em Guaratuba, litoral do Paraná. As ações das cenas programadas para captação continham movimentos muito sutis e não tinham diálogo. De modo geral, os sons se resumiam a passos na areia, movimentação de objetos de cena na areia e nas pedras e manipulação de objetos silenciosos como flores e a câmera VHS. Devido ao ruído do ambiente ser muito mais intenso do que o som das ações, optamos por captar o som apenas como referência e captar ambientação de som do mar, na forma de *wild*, ao final das cenas, para utilizar posteriormente durante a edição de som.

O som referência do mar foi captado em diferentes momentos do dia, pois a variação da maré causava diferenças no som. Para esses registros, foram utilizados apenas os microfones internos do zoom h4n.

Além disso, as cenas realizadas dentro do mar não puderam ser captadas, não apenas porque o som do mar era mais significativo do que o som de movimentação da personagem, mas também porque não possuíamos equipamento de captação de som à prova d'água. Segue abaixo uma imagem que ilustra a captação da diária na praia.



Fonte: *Still* do filme, Leticiah Futata, Curitiba, 2017.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Já que este relato de experiência foi feito com a intenção de consolidar uma reflexão sobre a prática, cabe, no momento das considerações finais, levantar situações que poderiam ter solucionado ou evitado os problemas de captação que ocorreram no *set* de filmagem.

Uma visita de locação com a decupagem em mãos teria evitado os problemas de ruído externo, enfrentados no primeiro dia, ao detectar o ambiente ruidoso escolhido como *set* de filmagem e as possíveis complicações com relação ao tamanho do quarto e à janela enferrujada. A simulação das cenas a partir da decupagem também poderia ter evitado o problema com os sons dos cachorros, na cena da caminhada do plano sequência, no terceiro dia de gravação, pois uma caminhada anterior em frente à casa seria suficiente para identificar esse ruído como prejudicial para o som direto.

Logicamente, situações como as que aconteceram no segundo dia de gravação, como as ações da prefeitura de corte de árvores, não podem ser previstas. No entanto, ao que parece, muitas situações de ruído externo poderiam ter sido evitadas com visitas na locação, realizadas com cuidado, a partir da decupagem. Importante reforçar, neste momento, que uma simples visita à locação muitas vezes não é suficiente. A simulação das cenas com base na decupagem, sim, é fundamental, para que a relação entre os personagens e o espaço possa ser verificada através da movimentação e simulação da ação.

Na terceira diária de gravação, como já foi descrito, enfrentamos vários problemas na captação dos diálogos com os microfones de lapela, começando pelo manuseio do próprio equipamento. Demoramos muito para identificar o motivo da perda do sinal de captação de um dos microfones de lapela. Aproximadamente um terço da cena foi captada com essa constante perda de sinal, até que a causa do problema fosse identificada: um cabo mal conectado. Além disso, tivemos o problema no lapela de uma das atrizes que estava sempre desgrudando e/ou raspando na roupa, o que provocava ruídos e impossibilitava a inteligibilidade da fala, objetivo primordial na captação de som direto. Inúmeras foram as vezes em que a equipe recolocava ou reposicionava o lapela, atividade que se repetiu durante todos os momentos da filmagem desta cena, para primar pela performance vocal das personagens. A solução para alguns destes problemas seria ter um maior conhecimento anterior sobre o equipamento utilizado. Já que os microfones lapelas não são usadas com tanta frequência, a vivência de certas experiências é limitada e conseqüentemente a identificação rápida do problema também é.

No quinto dia de gravação, na locação da escola, tivemos que lidar com figurantes. Como era uma cena de início de aula, todas as crianças estavam no pátio brincando e correndo. Muitas eram as ações simultâneas e que necessitavam de captação. Tivemos que procurar solucionar o problema dividindo a equipe de som, com cada uma das técnicas focando na sonoridade de uma ação diferente, para que fosse possível ter no material bruto os sons das ações correspondentes às imagens. Além disso, como muitos dos figurantes eram crianças, os responsáveis estavam no local e foram alocados ao lado de onde se passava a cena. Com isso, houve muitos murmúrios, comentários e ruídos de

máquinas fotográficas, quando as crianças estavam em cena. Outro fator problemático foram os comentários das próprias crianças durante a cena. Muitas passavam pelas outras e diziam: “Não olhe para câmera”, entre outras frases que eram captadas pelo microfone. Era preciso, então, uma orientação cautelosa e didática para com as crianças, pra que elas entendessem o processo, se sentissem confortáveis, não olhassem para câmera e, ainda, não repetissem essas frases em forma de diálogo durante a gravação. A relação interpessoal com a equipe de filmagem foi fundamental para minimizar esses problemas com os figurantes, pois era necessário solicitar ajuda frequente da assistente de produção.

Outro problema identificado nesta diária foram os diálogos improvisados, que não estavam descritos no roteiro. A equipe de som, ao perceber que estes diálogos não eram emitidos da mesma maneira e que eram alterados a cada *take*, orientou a assistência de direção para que elaborasse uma fala fixa e direcionasse as personagens para a repetição, reforçando que isso seria primordial para a edição de diálogo. Essa questão, no entanto, poderia ter sido evitada durante a escrita do roteiro, caso as falas das personagens principais (ou as sugestões de falas) tivessem sido inseridas no texto escrito. O conhecimento prévio de todas as falas (ou indicações de falas) dos personagens principais é primordial para o planejamento da captação de som.

Com todas as vivências descritas durante o artigo, fica claro que o primeiro projeto do laboratório de produção sonora da UFPR conseguiu vincular o conhecimento acadêmico teórico e prático através dessa atividade. Foi possível, por meio desta parceria com o curta-metragem *Lirion*, vivenciar a prática, em um filme com competência profissional, expondo e pondo em ação os conhecimentos acadêmicos previamente adquiridos. Durante o processo, adquirimos agilidade para solucionar adversidades que surgem durante as diárias de gravação e aprendemos muito sobre a necessidade do conhecimento prévio acerca dos equipamentos utilizados e das locações onde as cenas serão gravadas. Quer dizer, por meio da prática, conseguimos nos apropriar de mais conhecimento sobre o assunto.

A atividade também tinha como objetivo expandir o conhecimento sonoro adquirido, através da troca de experiência com profissionais de outras áreas da cinematografia. A partir dessa experiência, foi possível adquirir compreensão não apenas sobre os vários processos

que envolvem a captação de som em um curta-metragem ou sobre os vários fatores que devem ser levados em consideração no planejamento da captação e na composição de uma equipe de filmagem, mas também sobre outros aspectos do fazer audiovisual, tais quais: comportamento no set de filmagem, postura profissional, acessibilidade e abertura para diálogo com os outros profissionais etc. A convivência com os outros profissionais da cinematografia possibilitou uma expansão da visão do audiovisual e um conhecimento sobre as situações nas quais somos inseridas quando adentramos em algum trabalho deste porte.

Por fim, por meio da situação prática vivida, com a orientação direta da professora, foi possível entender vários fatores diretos e indiretos que influenciam no bom desempenho de um técnico de som direto. O filme está agora na etapa de edição de som. Nesse momento, estamos tendo mais uma oportunidade de refletir sobre o som que foi captado e sobre a forma como ele está sendo utilizado na pós-produção. Certamente, ao final de todo o processo, através deste envolvimento extenso e intenso, surgirão outras reflexões a partir da própria prática.

REFERÊNCIAS

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-Produção como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

HURBIS-CHERRIER, Mick. **Voice & Vision: a creative approach to narrative filme and DV production**. Reino Unido: Focal Press Elsevier, 2007

MIKOS, Camila Macedo. **Lirion: roteiro**. Rio de Janeiro: Biblioteca Nacional, 2013.

SOUZA, João Baptista Godoy de. **Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas-metragens brasileiros Contra todos e Antônia: a técnica e o espaço criativo**. Tese de doutorado. Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2010.