

A black and white close-up photograph of piano keys, showing the dark and light keys in a row, with a shallow depth of field focusing on the middle keys.

## Pensando a trilha sonora para audiovisual

por Gerson Rios Leme<sup>1</sup>

*Músico e Mestre em Educação pela UFSM, professor dos cursos de Cinema e Audiovisual e Cinema de Animação da UFPEL*

A área de trilha sonora tem ganhado destaque na produção audiovisual de modo a otimizar e viabilizar diferentes estratégias na construção filmica, utilizando-se de novas abordagens do material sonoro em contraponto e complemento ao material visual.

Tais estratégias vêm possibilitando o diálogo interativo entre som e imagem em todo o tipo de criação audiovisual, abordando o áudio nas fases de pré-produção, produção e pós-produção, dando maior poder de decisão para o papel que o som desempenha em cada material fílmico.

A escolha em pensar no audio e na sua força narrativa conforme as diferentes etapas de produção se deve, em grande parte, às transformações tecnológicas que vêm acontecendo nas últimas décadas, que acabaram por tornar o manuseio de material sonoro acessível viabilizado por recursos tecnológicos cada vez menos dispendiosos.

É possível adquirir microfones, cabos, fones de ouvido, acessórios específicos, gravadores, softwares gratuitos, livres ou de proprietário, instrumentos musicais, além de hardwares de inúmeras marcas e configurações personalizadas para trabalhar com som desde a sua captação, passando pela edição e finalização, dando conta de dominar todos os processos necessários à produção sonora, o que não garante resultados sempre satisfatórios ou adequados. Porém, está caindo em desuso a prática,

<sup>1</sup>griosleme.ufpel@gmail.com

até então comum, de pensar na trilha sonora apenas na pós-produção.

Deste modo, para auxiliar a expressão da linguagem audiovisual considerando o áudio como uma ferramenta ativa e potencializadora da narrativa fílmica mais completa, podemos partir de premissas conceituais teóricas que problematizem o assunto, constituindo uma compreensão mais abrangente do mesmo, categorizando e diferenciando as principais camadas da trilha sonora e compreendendo a natureza básica do material sonoro a ser utilizado, objetivando a composição da soundscape particular de cada produto audiovisual.

A chamada trilha sonora pode ser dividida em três camadas de importância equivalente conforme Giorgetti (2008) e Leme (2008) e podem ou não estar presentes no audiovisual, a saber:

- Voz
- Efeitos Sonoros
- Música

Explicando brevemente cada camada de acordo com Berchmans (2005) e Leme (2008), temos que:

- Voz: compreende qualquer tipo de diálogo, monólogo, narrações, locuções e comunicação objetiva entre personagens ou entre personagem e espectador.
- Efeitos Sonoros (Sound Effects- SFX): criação e manipulação de efeitos sonoros. Exemplos: reprodução de sons de uma arma-laser, tiroteio de uma batalha, motor de um avião, entre outros.
- Música: refere-se a qualquer conteúdo musical utilizado durante o discurso fílmico.

Outra classificação possível para as diferentes camadas da trilha sonora leva em conta a relação som-imagem/ imagem-som, interligando cada evento sonoro à uma representação visual, conforme propõe Carvalho (2008):

- Não-representativos: é predominado pela música. Consideramos aqui todo tipo de música, ou seja, desde o canto gregoriano até a música erudita contemporânea, a música popular e as músicas das mídias. No entanto, é necessário que esta música desperte a atenção para as possibilidades de sentido e qualidades próprias de seus elementos, que são: a melodia, a harmonia, o ritmo, o timbre, etc.
- Figurativo: é predominado pelo efeito sonoro ou som ambiental. Consideraremos efeito sonoro aquele que tem predominância no registro da imagem/ ação por sua necessidade de constituir signo e que se referem a um objeto “concreto”. São os sons ambientais, passos, barulhos de motores, de chuva, sinos, ou ainda efeitos produzidos eletrônica ou digitalmente.
- Representativo: Predominam como representação as vozes, os diálogos entre os personagens, as locuções de um narrador, etc. Estas vozes inserem-se num universo híbrido composto pela linguagem verbal e a oralidade. São formas representativas convencionadas pela língua, pelo sotaque e pela entonação.

Vale ressaltar que “cada um desses três elementos pode ser subdividido, demonstrando a flexibilidade e a riqueza de possibilidades de comunicação que o som proporciona para a narrativa” (CARVALHO, 2008, p.205), incluindo ainda, a não presença de alguma destas categorias,

conforme as particularidades de cada produção.

Já em relação à sua natureza, o som é dividido em duas grandes famílias:

- sons musicais
- ruído

Onde os sons musicais estão além de notas musicais e são entendidos como sons com frequência musical definida, diferenciando-se dos ruídos que não apresentam esta mesma característica, porém ambos são materiais sonoros capazes de serem utilizados em qualquer uma das camadas da trilha sonora, constituindo voz, efeitos sonoros ou música. Além disso, algumas propriedades ou atributos do som que podemos emprestar da música servem para organizar cada tipo de som utilizado em produtos audiovisuais, como timbre, duração, altura e intensidade, que de modo geral são entendidos da seguinte maneira:

- Timbre: é a identidade de um som, que o torna único e reconhecível mesmo que não seja vista a fonte sonora que o emite. Ex: som de violino, voz de um homem mais velho, uma risada, som de despertador digital.
- Duração: é o espaço de tempo que um som ou silêncio permanece existindo, é mensurável e exato.
- Altura: está relacionado à frequência de um som, determinando, pelo seu valor em Hertz, fazendo com que seja reconhecido como alto ou agudo, baixo ou grave. Ex: mulher soprano, homem barítono, cordas mais finas do violino, cordas mais grossas do contrabaixo.
- Intensidade: é a característica de um som ser emitido forte, fraco ou quaisquer outras variáveis (muito fraco, muito forte, pouco fraco, médio, etc.) Pode ser relativizado em comparação a outros. É medido

em decibéis. Ex: turbina de avião em comparação ao sussurro (fortíssimo e fraco).

Cada som, mesmo que não seja idealizado de alguma maneira específica, carrega consigo estas características intrínsecas, que determinam a relação som-imagem/ imagem-som no produto audiovisual final, refletidas na soma do material sonoro conforme organizado, que acaba ajudando ou atrapalhando o estabelecimento da intenção dramática desejada da narrativa audiovisual, uma vez que esta gama de sons percebidos por nós ou não, está presente também em nosso cotidiano, em contextos variados, traduzindo uma teia de significados carregados de emoções rapidamente identificáveis e desfrutadas.

A partir das preocupações e estudos em relação à qualidade e às transformações do contexto sonoro através dos tempos, iniciou-se a reflexão crítico-sistemática da existência do som ou não nos ambientes e de como coexistimos com ele, observando a industrialização da sociedade, que trouxe e traz consigo inumeráveis novos tipos de sons e extinguiu e extingue outros tantos, mudando consideravelmente a gama do material sonoro que passamos a lidar, bem como tal material age em nossas vidas.

Vivemos cercados por infinitos tipos de sons, expostos à uma miscelânea de decibéis e frequências conhecidas ou não, suportáveis ou não, imersos em uma crescente confusão timbrística independentemente da nossa vontade.

Este universo sonoro que compõe o todo do que ouvimos diariamente é chamado por Murray Schafer de soundscape ou paisagem sonora e é objeto de estudo em diferentes áreas do saber como música, acústica, cinema e

audiovisual, entre outros.

Paisagem sonora, na sua origem, é “qualquer campo de estudo acústico. Podemos referir-nos a uma composição musical, a um programa de rádio ou mesmo a um ambiente acústico como paisagens sonoras.” (SCHAFER, 2001, p.23). Porém, deve-se entender o termo paisagem diferentemente do campo visual, onde uma imagem traduz a percepção direta de dimensão panorâmica, profundidade, extensão e elementos em planos distintos de modo menos complexo que no campo sonoro, uma vez que um microfone funciona de modo completamente distinto de uma câmera, por melhores e mais ricos que sejam seus registros, ou seja, cada processo envolve diferentes sentidos na compreensão da informação: visão e audição, imagem e som.

Pode-se ainda, “isolar um ambiente acústico como um campo de estudo, do mesmo modo que podemos estudar as características de uma determinada paisagem” (SCHAFER, 2001, p.23) e assim dissecar cada elemento sonoro, extraíndo os que não são necessários e reforçando os indispensáveis e determinantes para a construção do discurso fílmico.

Refletir criticamente acerca da soma das informações visuais e sonoras, bem como lidar de modo consciente com todas as áreas oriundas desta união serve de ponto de partida para se pensar em audiovisual de forma mais completa.

Aplicar no campo do cinema e do audiovisual estas variáveis e conceitos apresentados já na pré-produção do material fílmico, traz vantagens como traçar um perfil sonoro de personagens, ambiências e intenções dramáticas, entre outros.

Fazer uso, então, de modo mais consciente na produção audiovisual destes conceitos e problematizações contribui diretamente na qualificação de cada material fílmico, pois enriquece consideravelmente as nuances sonoras, otimiza o planejamento de som para a produção como um todo, justifica seus porquês e mesmo a necessidade ou não da presença de cada conteúdo que constitui a trilha sonora.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERCHMANS, Tony. A Música do Filme. São Paulo: Escrituras: 2005.

SCHAFER, R. Murray. A afinação do mundo. Tradução de Maria Trench Fonterrada. São Paulo, UNESP, 2001.

CARVALHO DA SILVA, Márcia. De olhos e ouvidos bem abertos: uma classificação dos sons do cinema. Trabalho apresentado ao Núcleo de Pesquisa 07 - Comunicação Audiovisual, do XXVIII Congresso de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <<http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/NAU/article/viewPDFInterstitial/5351/4923>>. Acesso em: 24 de julho de 2011

GIORGETTI, Mário. Música como personagem. Disponível em: <<http://mnemocine.com.br/cinema/somtextos/comoperson.html>>. Acesso em: 26 de julho de 2011.

LEME, Gerson Rios. Escutando o Cinema. Artigo publicado no site da Revista Universitária do Audiovisual - RUA, da Universidade Federal de São Carlos. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=145>>. Acesso em: 25 de julho de 2011.