



Me Deixa¹

Larry SULLIVAN²

Yasmim LOPES³

Georgia CYNARA⁴

Universidade Estadual De Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

“Me Deixa”, uma narrativa sonora, é uma ficção, que trata da vida de Patrícia Vilella. A personagem sonha em se consagrar na carreira de cantora. Em um passeio por entre as memórias da Patrícia, se descobre que acordar de um sonho não é tão simples. Esse trabalho foi realizado como um exercício Orientado pela professora Geórgia Cynara num processo simples de produção de um roteiro sonoro, edição e mixagem sonora. Produzimos quase todos os ruídos e sons que se ouve na narrativa, a preocupação que tivemos na feitura dos sons foi com a ambientação que queríamos passar para ouvinte.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Ficção; Narrativa; Radio.

¹ Trabalho submetido ao XVIII Prêmio Expocom 2011, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade programa avulso de áudio/rádio.

² Estudante do 2º. Ano do curso de Audiovisual, e-mail: larrybrgo@msn.com

³ Aluna Líder do grupo, Estudante do 2º ano do curso de Audiovisual, e-mail: yasmimav@bol.com.br

⁴ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Audiovisual, e-mail: imprensa@georgiacynara.com



INTRODUÇÃO

O “Me Deixa” é uma ficção, produzida pelos alunos do 1º ano de audiovisual, na disciplina de Som I com orientação da professora Geórgia Cynara, no ano de 2010. A narrativa sonora de aproximadamente seis minutos registra todos os momentos que uma artista consagrada vive. O curta sonoro revive desde o assédio dos fãs, os mega shows feitos pela Patrícia por todo o país, as visitas a programas de auditório, viagens internacionais, o casamento acompanhado pela mídia. e por quase toda a narrativa o assédio dos fãs fica bastante evidente, até que Patrícia é acordada pela patroa que a chama pra fazer o café da manhã, numa mistura, de devaneio, com sentimento de inconformismo as risadas doloridas da protagonista são adicionadas a trilha para dar ainda mais a noção de drama vivido pela personagem, que acorda em uma realidade completamente diferente do que sonhava, e uma realidade da qual ela quer fugir, o curta sonoro, tem um fim tão trágico quanto a vida de Patrícia, que não aceita a condição de ser anônima e vive sonhando acordada, a personagem, solta a sua voz, e mais uma vez, se deixa embalar pelo convite do devaneio.

O curta nos apresenta as sensações vividas por um ídolo. Mostrar emoções, confiando apenas em entonações e ruídos foi outra preocupação do grupo, como passar apara o ouvinte exatamente qual a expressão seria feita pela personagem apenas com a voz sem exagerar no tom? Como fazer uma virada tão brusca na história sem deixar quem ouve perdido? Como mostrar a textura de um sonho, apenas se atendo em recursos sonoros? Foram essas algumas preocupações que tivemos ao executar o projeto, a quantidade de detalhes presentes em cada cena enriquece a narrativa, e nos situa em questão de espaço, tempo, e sentimentos.

2 OBJETIVO

- **Objetivo geral**

Usando apenas recursos sonoros buscamos contar uma história de uma forma com que quem ouvisse conseguisse imaginar cada cena, da forma que nós imaginamos no roteiro, mostrar que através de técnicas, que é possível sim se fazer entender, e se fazer sentir. Através de cada ruído colocado, nota-se a importância dos detalhes na construção de uma narrativa, e para que cada cena consiga ser imaginada exatamente da forma que queremos que o ouvinte imagine. A partir da produção do curta sonoro “Me Deixa”, o nosso objetivo,



é mostrar a importância que os sons, exercem dentro de cada história, no nosso caso, primordial já que não teríamos o apoio de imagens.

- **Objetivos específicos**

O exercício se propõe apresentar os diversos tipos de emoções causadas pela variação de texturas sonoras, que seria de acordo com Ferraz

a sensação produzida pelo dinamismo dos elementos presentes em um fluxo sonoro específico. Ela é uma qualidade e pode ser encontrada em parâmetros sonoros complexos: densidade vertical e horizontal, superfície e perfil, dinamismo e estaticidade, sensação de velocidade.
(Ferraz, 1990, p.1)

O curta tem como proposta, localizar o ouvinte usando exclusivamente recursos sonoros, apresentar o som como uma coisa palpável, e ressaltar a nossa incapacidade de separar som e imagem, como num processo sinestésico, nos fizemos sentir através de sons.

Descrevem-se apenas três das várias possibilidades de entrelaçamento do ouvido com a visão. Todas têm o mesmo alvo – a junção da audição e da visão -, mas seus percursos diferenciam quanto à forma de solicitação dos sentidos. A primeira apoia-se na leitura de uma partitura, a segunda associa a leitura com a descrição de imagens e a terceira baseia-se na audição.
(Yara Caznok, 2003, p. 77)

Como exercício de som, usar os meios técnicos a favor da criação sensações sonoras e físicas. E ressaltar que, o som, não é apenas um apoio a imagens, o som não vem em segundo plano, nós como estudantes de audiovisual devemos cada vez mais nos ater a importância do áudio, e nos efeitos causados por ele, mesmo que por nós não tenha sido apresentada nenhuma imagem, pretendemos da condições para que cada um crie o ambiente em que se quer ver passar a história.

3 JUSTIFICATIVA

A disciplina de som nos propõe uma reflexão a cerca do som, e do espaço e a atenção que damos a esse fator, que na maioria das vezes passa despercebido, não se tem muitos estudos dentro do audiovisual a respeito do som e de sua importância, são poucos os autores que se aventuram por esse ramo, um desses autores, sabe-se que nossos ouvidos são mais suscetíveis e mais expostos



*Os ouvidos estão sempre abertos. Não existem pálpebras nos ouvidos
(M. Shafer, 1991, p.288)*

Com o advento da televisão, as antigas radio novelas tão ouvidas ficaram esquecidas, e depois de um tempo foram abandonadas. Resgatando as esquecida forma de contar história, pudemos perceber, que o som é mais relevante do que se pensa, pudemos pensar, por exemplo, que a partir de um simples ruídos fazemos nossas associações, e ligamos a nossa memória visual, tornado assim, audição e visão, dois sentidos indissociáveis. Na construção da narrativa, por exemplo, a ambientação, foi de primordial importância, já que precisávamos que quem ouvisse pudesse rapidamente criar seu próprio espaço, a partir de cada textura, cada ruído. As emoções são claramente perceptíveis, e até palpáveis, de acordo com a mudança de intensidade e densidade.

Apesar de termos encontrado bastante limitações técnicas, por falta de equipamentos, espaço disponível para fazermos as gravações, encontramos a possibilidade, de edição, até os sons ficassem de acordo com o que havíamos pensado.

O exercício, produção da narrativa sonora, nos dá a possibilidade de por em prática, as nossas próprias criações textuais, que é uma das características do curso de audiovisual, temos a possibilidade de entrar em contato com meios técnicos, e através deles produzir sensações sonoras, visuais, neste caso apenas sonora.

Entrar em contato com a atmosfera lúdica, da personagem, trata do drama vivido por muitas pessoas, o fato de não aceitarem a realidade em que vivem, e não conseguirem viver a sua vida real buscam no sonho uma espécie de fuga do mundo real. A personagem mostra em seus atos sua total falta de interesse com o mundo em que vive, traduzindo assim, em suas ações a realidade de muitas pessoas também sonhadores.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A partir da produção de um roteiro, foi feita a listagem de todos os sons que teriam e cada cena, o barulho de cada gesto, cada fala, cada objeto, e cada sensação que pretendíamos causar em quem ouvisse.

A produção do projeto envolveu Gravações em estúdio, utilizando um microfone condensador, cardióide, unidirecional, da família das cardióides, procuramos produzir a maioria dos áudios presentes nos seis minutos de narrativa, a multidão, as vozes foram todas captadas em estúdio. Alguns áudios, como os de talheres, passos, campainhas, som



ambiente, foram baixados do site , como www.Freesound.org. Das quatro musicas apresentadas na narrativa, três foram sintetizadas no programa de edição de som Garage band, a partir de loops e com a sobreposição de instrumentos. Cada musica foi produzida de uma forma que apresentasse os diversos momentos da personagem. A edição final do “Me deixa” foi feito no Final Cut, sons mixados de uma forma que causasse e um conforto, e uma identificação a quem ouvir. Para que se chegasse ao efeito de multidão, foram gravadas cinco pessoas gritando, e essas gravações foram sobrepostas, e misturadas a sons de palmas.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

“Me Deixa” é um curta sonoro, um programa de rádio, que se propõe mostrar através de sons, o espaço onde se passa a história, e as emoções vividas pelas personagens. O processo de produção, e finalização do produto durou 1 mês entre, orientação, feitura do roteiro, gravações, e edição, foi um processo minucioso, pois cada detalhe exercia um papel dentro do curta decidimos gravar o som de multidão em estúdio para que pudessemos perceber, por quem a multidão gritava, fizemos também diversos tipos de multidão, variando de acordo com cada região do país, buscamos trazer para a narrativa um ar lúdico, já que toda a história se passa na cabeça da personagem, e mesmo quando ela acorda, o único momento de lucidez, é quando ela é acordada pela patroa, mas logo ela volta a sonhar, cantando a musica “PRECISO ME ENCONTRAR” do Cantor e compositor Cartola, a música nos faz entrar em contato com o universo da personagem, tanto pela letra, quanto por ela cantar

*“Deixe-me ir, preciso andar, vou por ai a procurar, rir pra não chorar”
Cartola; Preciso me encontrar.*

6 CONSIDERAÇÕES

Durante a construção da narrativa, um discussão importante foi levantada, porque o som ainda é visto com um mero instrumento de apoio à imagens?

Após a conclusão do curta sonoro, este foi reproduzido em uma sala de projeção, a iluminação do local era baixa para prender ainda mais a atenção do ouvinte, percebemos também um contraponto entre a subordinação do áudio em relação a imagem e o quão a



narrativa prende a atenção do ouvinte, necessitando o silêncio absoluto de todos para a percepção dos menores ruídos inclusos nas produções.

Através de sons conseguimos imaginar e montar a história cria-se uma maior possibilidade cada ouvinte criar a sua própria identificação visual com aquilo que se ouve.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SCHAFER, R. Murray. O ouvido pensante. São Paulo: Editora Unesp, 1991

CAZNOK, Yara. Música, entre o audível e o visível. São Paulo: Editora Unesp, 2003