



Poleãozinho¹

Gabriel Newton Neri NEVES²

Pablo Régis ANDRADE³

Lorena Silva dos SANTOS⁴

Thalita Goulart PEREIRA⁵

Vanessa Goveia SOUSA⁶

Victor Vinícius do CARMO⁷

Vitória Aquino MAGAÑA⁸

Orientados pela Professora Geórgia Cynara Coelho de Sousa SANTANA⁹

Universidade Estadual de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

O trabalho a seguir consiste na descrição de uma história utilizando-se apenas de sons, o qual se dá o nome de narrativa sonora, com o objetivo de criar um ambiente empático o qual remete ao ouvinte uma sensação de realidade. Para isto, construímos um roteiro com falas e descrições de cena, facilitando o processo de produção de uma paisagem sonora. Em seguida fizemos a montagem dos áudios diretos e indiretos, obtendo assim o produto “Poleãozinho”, uma história que pode ser definida dentro do gênero suspense/terror.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; narrativa; comunicação; som; poleãozinho;

¹Trabalho apresentado no II 4 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste realizado de 7 a 9 de junho de 2012.

² Estudante de Graduação 3º semestre do curso de Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual da UEG-GO, e-mail: bielnewton@hotmail.com

³ Estudante de Graduação 3º semestre do curso de Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual da UEG-GO, e-mail: ldarc@yahoo.com.br

⁴ Estudante de Graduação 3º semestre do curso de Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual da UEG-GO, e-mail: prandra@hotmail.com

⁵ Estudante de Graduação 3º semestre do curso de Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual da UEG-GO, e-mail: thalita_goulartt@hotmail.com

⁶Estudante de Graduação 3º semestre do curso de Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual da UEG-GO, e-mail: vanessa-gov.av@hotmail.com

⁷Estudante de Graduação 3º semestre do curso de Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual da UEG-GO, e-mail: victor_vini10@hotmail.com

⁸Estudante de Graduação 3º semestre do curso de Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual da UEG-GO, e-mail: vitoriablue@msn.com

⁹Orientadora do trabalho e Coordenadora do Curso de Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual da UEG- GO, e-mail: imprensa@georgiacynara.com



INTRODUÇÃO

Uma narrativa sonora consiste em contar uma história por meio de sons e, talvez diálogos, que depois de organizados dentro da lógica da história contada ganha uma sequência coerente. Os climas e ambiências formados pelos sons são estudados para que se encaixem no tema proposto da narrativa e possa ser recebido pelo ouvinte de forma que ele consiga imaginar todos os fatos ocorridos, somente através do que ouve. Buscamos desenvolver uma narrativa sonora baseada em climas e ambiências que lembrasse o suspense/terror.

OBJETIVOS

- **GERAL**

- Realizar uma narrativa sonora que atenda as especificações do gênero suspense/terror. Essa narrativa conta a história de três crianças que contam com um palhaço imaginário que os transportam para um mundo fantasioso onde lá se divertem, e uma investigação criminal se estabelece neste cenário.

- **ESPECÍFICOS**

-Criar um ambiente empático e de tensão e atenção continuada;

-Utilizar sons que remetam ao ouvinte uma sensação de realidade da história;

-Reconstruir a narrativa sonora como roteiro audiovisual, estudando a possibilidade de torná-lo um curta.

JUSTIFICATIVA

Desenvolvemos uma narrativa sonora porque, além de ter sido proposta pela orientadora, Geórgia Cynara, percebemos que há a possibilidade de que cada pessoa tenha sua própria idéia da história, mesmo que essa não possua um conhecimento prévio de paisagem sonora, um conceito desenvolvido por Schafer (2003).



Primeiramente decidimos por uma narrativa sonora de suspense/terror, um gênero conhecido por basicamente causar medo e sustos nas pessoas, porque gostaríamos de trabalhar com algo desafiador, que nos proporcionasse mais opções e a possibilidade de provocar os ouvintes.

Depois de discussões optamos por contar a história de “Poleãozinho”. Nesta, inserimos um jogo de nomes, ou seja, cada personagem carrega um significado, o qual foi atribuído também ao título: inspirado pela figura de Napoleão Bonaparte que procurava alcançar o poder influenciando as pessoas ao seu redor.

Quando se pensa em contar uma história através de uma linguagem sonora a primeira barreira a ser quebrada é a do medo e da dificuldade, e a insegurança na elaboração do roteiro, na produção e no resultado final. Sobre este processo criativo, é importante mencionar que ao criarmos a paisagem sonora estamos evitando uma carga de significados anterior que a música poderia dar à história em questão, pois “a utilização da música não original em qualquer contexto dramático – visual ou audiovisual é algo que exige uma certa atenção. Quando inserida nesse novo contexto, a música traz toda uma significância exterior. Quanto mais conhecida pelo público, maior será sua influencia” (CARRASCO, 2003, p. 129)

Produzir uma narrativa sonora é interessante, porém trabalhoso. O aprendizado adquirido ao longo da realização do projeto, que é desafiador, pode nos auxiliar em um futuro desenvolvimento do campo sonoro fílmico. Segundo Manzano (2003), uma leitura comparativa entre o cinema e o nosso trabalho sonoro, percebemos que o diálogo permite uma leitura de relações sociais mais complexas a uma estrutura na qual sua ausência é a principal característica do material.

Neste trabalho, o narrador é ausente porque não há necessidade de mostrar algo além do que já é percebido da paisagem sonora construída. Além de ser esta uma condição: não ter a presença de narrador, percebemos que se esta personagem existisse o ouvinte ficaria mais confortável, não se sentiria desafiado a criar significados.

Como a narrativa sonora subsidia um estudo sobre a dinâmica do som, nos propomos a pesquisar e/ou produzir e organizar o material coletado em uma obra complexa. Para tanto, nos apoiamos em Eisenstein que defende “a necessidade de o som



participar dramaticamente da ação, acentuando a importância de determinados elementos em detrimento de outros” (MANZANO, 2003, p.48), por isso, não seria impróprio falar que o som dentro de uma narrativa sonora não produz o mesmo efeito.

MÉTODOS E TÉCNICAS

No desenvolvimento do roteiro, optamos pela estrutura de uma única coluna, como aquele desenvolvido para filmes. Embora seja constituído somente por sons, antes das falas transcrevendo a cena, como uma pré-visualidade, a qual facilita – nos a pesquisa e a criação dos personagens. Surgiu nesse momento um final alternativo para o “Poleãozinho”.

Tais idéias foram registradas num primeiro roteiro, o qual foi modificado posteriormente para atender ao gênero suspense/terror e adaptado em algumas falas. Dentro deste trabalho os nomes dos personagens ficaram assim definidos: Poleãozinho (Napoleão Bonaparte), professor Pedro (personagem bíblico), Joana (Joana D’arc), Maria (Maria Madalena), Adolfo (Adolf Hitler) e Teresa (Madre Teresa de Calcutá).

No processo de pré- produção, escolhemos os intérpretes para cada personagem, designados através de teste de voz. O envolvimento dos autores da narrativa em todo o trabalho, bem como da orientadora Geórgia, permitiu uma reflexão mais profunda sobre o sentido e o efeito do som, criado ou não em estúdio.

Na etapa de produção, nós nos reunimos no estúdio- local que permite a criação de um ambiente com o mínimo de ruídos- para as gravações. Cada personagem teve sua fala registrada diversas vezes. Na primeira vez algumas alterações foram feitas, como a mudança de alguns intérpretes. Houve um problema com o microfone unidirecional utilizado, resultando em um áudio pouco definido para o objetivo da dubiedade que buscávamos. A solução encontrada foi regravar estas falas. A segunda gravação foi mais tranquila. Desta vez, as falas foram gravadas com o microfone omnidirecional, que proporciona captação de 360° o que melhora o resultado do áudio, e a sensação de um som estéreo.



O processo de pós-produção foi sumariamente marcado pela escolha do melhor trecho de voz e a pesquisa dos efeitos sonoros. Todos estes trabalhos foram realizados em conjunto, envolvendo os integrantes em cada tarefa, exceto a montagem, que optamos por atribuir a uma única pessoa. Sobre a montagem, nos baseamos em Eisenstein (2002), que diz: “Esta tendência a untar numa unidade dois ou mais objetos ou qualidades independentes é muito forte, mesmo no caso de palavras isoladas que caracterizam diferentes aspectos de um único fenômeno” (p.15). Durante esta etapa é posto em ordem os efeitos sonoros e as falas dos personagens de acordo com o roteiro. Incorporamos ainda a técnica do ponto de escuta discutida por Martin (2003), o qual denominamos de “som 3D”, que nos permite localizarmos o lugar de captura do áudio: se próximo ou distante a qual personagem.

É importante mencionar que durante a construção desta narrativa sonora passamos por alguns problemas, figurando entre os principais a perda de alguns efeitos, que tiveram que ser pesquisados novamente, e de faltas com muita interferência.

Retomando a questão das gravações, as falas dos personagens foram produzidas em estúdio enquanto os efeitos sonoros (passos, acidente de carro, parque de diversões, entre outros) pesquisados em sites, especializados ou não, pois determinados sons poderiam ser isolados de outros, mesmo estando em uma obra sonora ou audiovisual mais ampla. Antes da gravação definitiva foi feito um pré-ensaio, momento que nos permitiu pensar nas falas dentro das propriedades mencionadas por Schafer (2003), timbre, amplitude, melodia, ritmo e textura. Esta preocupação é tributária à filosofia da montagem eisensteiniana, cuja preocupação com ritmo e tom são devese existir a fim de que criemos algo orgânico.

Sobre o software usado para a gravação e edição da narrativa, optamos por trabalhar com o Adobe Audition, ao qual temos acesso e fazemos uso com frequência nas atividades/trabalhos pedidos na universidade.

DESCRIÇÃO DO PROCESSO E PRODUTO



O enredo da narrativa trata de uma história fictícia na qual três crianças de um orfanato são investigadas, suspeitas de um crime, por causa de dois acontecimentos trágicos ocorridos com pessoas que têm contato direto com elas.

Estas crianças foram parar em um orfanato por diferentes motivos e ali viveram sua infância sem a pretensão de sair daquele lugar tão cedo. Lá essas três crianças convivem com tantas outras que chegam e saem, quando são adotadas. A diretora é a responsável por avaliar a condição de quem adota e de quem é adotado, além disso, administra o lugar por mais ou menos 15 anos e por isso sente que é seu dever proteger aqueles seres “frágeis”. Há ainda outras pessoas no orfanato que ajudam a cuidar das crianças, como a cozinheira Joana e o professor de atividades esportivas, Pedro.

Faltando duas semanas da comemoração de 40 anos do orfanato, Maria, Teresa e Adolfo, são envolvidos no assassinato do professor Pedro. Para tentar desviar a atenção das crianças do ocorrido, a diretora passa para Joana, a cozinheira, a responsabilidade de levá-las ao parque de diversões, supostamente para amenizar a tensa situação estabelecida naquele lugar. A preocupação também consistia em fazê-las esquecer do ocorrido.

A criança se encanta com o parque, com a animação, com as cores e com os brinquedos, principalmente com a montanha – russa. Joana, então tem que convencer o controlador desse brinquedo em deixar as crianças brincarem. No caminho de casa, os três falam simultaneamente do que gostaram e outro “acidente” acontece; os sons lembram um violento atropelamento de carro.

De volta ao orfanato ocorre uma investigação com policiais civis que procuram solucionar o mistério do assassinato do professor Pedro e, agora, a causa do atropelamento de Joana, que por fim morre.

Para transformar o enredo em narrativa sonora foi preciso gravar as vozes dos personagens, os próprios integrantes do grupo, criar o “mundo” de cada figura dramática e pensar nos climas e ambiências compatíveis com a proposta do produto.

Estes elementos sonoros foram inspirados em ruídos e músicas que causam tensão, medo e angústia. Pois, buscamos pesquisar algumas cenas de filme de suspense/terror em que o som presente pudesse causar essa sensação, tais filmes como



It- A coisa (1990), também conhecido como *It- Uma Obra Prima do Medo (1990)* e *O Massacre da Serra Elétrica (2003)*. Buscamos também compor a trilha musical da narrativa, com sons que causassem aflição e que caracterizasse um acontecimento trágico. A música foi criada através de um teclado mais o programa de sons FLStudios.

Durante a execução do trabalho, criamos a personalidade de cada uma das personagens presentes na narrativa sonora. Tereza, por exemplo, é uma menina de nove anos de idade que aos quatro perdeu os pais em um acidente de carro, não pôde ficar com a avó, por causa das situações precárias no qual ela vivia. Por também não ter mais nenhum parente próximo, ela ficou no orfanato da cidade. Ela é uma criança calma e atenta as coisas ao seu redor. Mas o fato dela ter ido pro orfanato tão pequena, sem muita atenção, fez de Tereza uma menina carente, que retrai o desejo de ser vista e reconhecida, se fechando e mantendo essa aparência de calma.

Adolfo foi abandonado com 1 ano de idade. Sua mãe era prostituta e seu pai fora assassinado por uma facção do tráfico de drogas. Ele foi encontrado debaixo de uma árvore onde ele estava sentado, brincando com uma bolinha e uma foto de seus pais. Quem encontrou o garoto foi a Diretora do orfanato. Ele cresceu olhando para a foto que tinha de seus pais. O sonho do garoto era deixar aquele lugar e encontrar sua mãe, saber quem ele realmente é. Aos 9 anos de idade, Adolfo foi diagnosticado com bipolaridade. Hoje, aos 12 anos, Adolfo possui duas melhores amigas: Maria e Tereza. Adolfo está aflito e preocupado, ultimamente ele anda vendo vultos pelo orfanato e ouvindo risadas macabras. Tudo o que ele mais quer é sair daquele lugar.

Maria é uma menina de 11 anos. Era filha de uma rica empresária, mas na época sua mãe passava por inúmeras dificuldades e como seu namorado a abandonou decidiu que iria abortar a criança. Contudo, não teve coragem e decidiu que quando a criança nascesse a entregaria a um orfanato. Assim, ela cresceu no orfanato e considerava um ambiente não muito agradável, Apesar de ter se acostumado rapidamente. Muitas vezes imaginava como seria sua vida fora dali, como seria sua mãe, mas isso não passava de pensamentos rápidos que às vezes vinham. Apesar de ter uma vida razoavelmente alegre, não se sentia satisfeita, por isso sempre tenta ser irreverente, espontânea, hiperativa, pois a calma e o silêncio mostram, para Maria, suas fraquezas e tristeza, o que ela não poderia deixar que ninguém notasse, nem mesmo seus amigos.



Poleãozinho é um palhaço que participa da vida das três crianças do orfanato, especificamente dos acidentes com o professor Pedro e a Joana, é uma figura misteriosa na narrativa. Embora apareça nestes momentos cruciais da trama, Poleão não é senão um personagem do mundo da fantasia que orienta psicologicamente Tereza, Adolfo e Maria a matar as duas pessoas que mais tem contato com elas, ou seja, só existe no inconsciente coletivo delas.

Joana D'arc é uma mulher de 30 anos, divorciada a dez anos de um marido alcoólatra e violento. Por esta razão ela teve que se mudar da cidade e acabou conseguindo um emprego de cozinheira no orfanato. Não é uma mulher muito paciente e doce. Pelas surras que levava do ex-marido, sofreu um aborto, o que acabou de vez com qualquer esperança de ser feliz na vida.

A diretora do orfanato é uma mulher de 37 anos de idade, que desiludida por não poder ter filhos e nem conseguir um casamento, começa a trabalhar, começa a trabalhar como ajudante no orfanato aos 20 anos. Dois anos depois, apegada ao máximo com as crianças, torna-se a diretora do orfanato pelo pedido da antiga dona, que acha a juvenzinha muito dedicada.

O controlador da montanha-russa é um homem de 52 anos, com cabelos ralos e grisalhos, cresceu sem pai e sente falta da mãe, pois a mesma nunca estava presente. Muito ligado a seu irmão mais velho, viveu boa parte de sua vida trabalhando em uma oficina de família. Após perder seu irmão agravou seu vício em álcool. Conseguiu com um amigo o emprego de manutenção de um parque de diversões, onde é responsável pela operação da montanha-russa.

O policial é de família nordestina, ele foi transferido devido a uma acusação de desvio de dinheiro. É policial de homicídios, se considera especialista em interrogatório, mas tem dificuldades com crianças. Seus pais vivem em um asilo.

A escrivã é uma senhora viúva de 59 anos de idade, que há muito tempo trabalha na mesma delegacia. Seu sonho era ser uma renomada escritora de contos, mas a profissão na época não gerava uma boa renda, então para suprir sua vontade de escrever passa em um concurso para ser escrivã na delegacia.



Baseado nesta definição mínima de perfis de personagens, construímos psicologicamente as falas e organizamos uma lógica narrativa, especificamente sonora, que nos permitisse contar a história de “Poleãozinho”, que, por sua vez, encerra com a cena da delegacia, lugar onde continua a investigação, e as crianças alegam ver o palhaço, quando estão sozinhos com a escritã. Neste momento, ouvem-se sons agonizantes de quem tenta respirar pela vida e risadas malignas do tal palhaço. Então, fica o mistério: será que mais uma morte aconteceu? E as crianças, são culpadas? Ou inocentes? Assim finalizamos o produto com 7 minutos e 10 segundos de duração, que foi entregue em 2 vias (CDs) para a professora orientadora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos que grande parte dos objetivos foram cumpridos mediante a aplicação do método. Isso significa que conseguimos realizar uma narrativa sonora que atenda as especificações do gênero suspense/terror. A partir da história e da montagem foi possível criar um ambiente empático e de tensão com atenção continuada, sendo os sons utilizados uma referência a sensação de realidade da história contada. Ademais, a reflexão sobre paisagem e narrativa sonora nos permitiu compreender a importância da natureza e dos efeitos do som quando trabalhados sistematicamente. Por fim, resta – nos cumprir um dos objetivos específicos, o de reconstruir o roteiro audiovisual, ou seja, de obtermos outro produto, um curta-metragem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARRASCO, Ney. *Playing on the Screen*. In: *Syngkhronos: A Formação da Poética Musical do Cinema*. São Paulo: FAPESP, 2003.

EISENSTEIN, Sergei. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. *Som – imagem no Cinema: A Experiência Alemã de Fritz Lang*. São Paulo: Perspectiva, 2003.



MARTIN, Marcel. Os fenômenos sonoros. In: A Linguagem Cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 2003.

SCHAFER, R. Murray. Quando as Palavras Cantam. In: O Ouvido Pensante. Campinas: UNESP, 2003.

REFERÊNCIAS SONORAS

<http://www.stonewashed.net/sfx.html>, acesso em 1º de abril de 2012, às 14h00.

<http://www.grsites.com/archive/sounds/> acesso em 1º de abril de 2012, às 14h30.

<http://www.pacdv.com/sounds/> acesso em 1º de abril de 2012, às 14h45.

<http://www.freesound.org/browse/> acesso em 1º de abril de 2012, às 14h55.

<http://www.soundsnap.com/> acesso em 1º de abril de 2012, às 15h00.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

BACINO, M. ; WALLACE, T.L.. *It- Obra Prima do Medo* [Filme-vídeo]. Produção de Mark Bacino, direção de Tommy Lee Wallace. Estados Unidos, 1990. Película, 158 min, color.

HOOPER, T.; FIELD, T.; BAY, M.; NISPEL, M.. *O Massacre da Serra Elétrica - The Texas Chainsaw Massacre (Original)* [Filme-vídeo]. Produção de Tobe Hooper, Ted Field e Michael Bay, direção de Marcus Nispel. EUA, Iêmen, 2003. Película, 98 min, color.

