



▣ Até debaixo d'água¹

Sabrina Aparecida RODRIGUES²

Thiago Augusto de Oliveira SANTOS³

Georgia Cynara Coelho de Souza SANTANA⁴

Universidade Estadual de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

Objetos inanimados do cotidiano doméstico adquirem movimento e aparentam ser capazes de reproduzir sensações próprias do ser humano. Essa impressão se dá através da sucessão de imagens estáticas em seqüência narrativa lógica, técnica de animação conhecida como *stop motion*. Para ampliar a verossimilhança da história, são explorados elementos sonoros de significação contextual. O vídeo é resultado de um proposta acadêmica de exercício prático da disciplina de som.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação; animação; *stop motion*.

1 Trabalho submetido ao XVII Prêmio Expocom 2010, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Filme de animação.

2 Aluno líder do grupo e estudante do 3º ano do Curso de Comunicação Social Habilitação Audiovisual da UEG, email: sabrina.av@hotmail.com

3 Estudante do 3º ano do Curso de Comunicação Social Habilitação Audiovisual da UEG, email: thiagoaugustodeoliveira@hotmail.com

4 Orientadora do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social Habilitação Audiovisual da UEG, email: imprensa@georgiacynara.com



1. INTRODUÇÃO

O papel do som nos produtos audiovisuais tem sido amplamente discutido. A musicologia tradicional acredita na independência da música como obra de arte pura, sendo assim qualquer interferência imagética apenas prejudicaria a compreensão da obra musical.

Uma vez que a imagem é considerada um acessório dispensável, ela não só não contribui em nada para o engendramento do discurso musical, como pode inclusive comprometer a compreensão da peça, impondo uma certa ‘leitura’ através do trabalho de decupagem. (MACHADO, 2000, p.154)

Entretanto, o audio no cinema pode assumir valores diferenciados e ter diferentes aplicações. A junção entre imagem e som pode suscitar um novo significado para ambos, desvirtuando o que eles representariam separadamente⁵.

Porém, o meio cinematográfico acostumou-se a atribuir à imagem um valor narrativo maior que o atribuído pelo som, comportando-se como se o audio estivesse subjugado à imagem, cumprindo apenas o papel de sublinhar a intenção imagética.

Até debaixo d’água, vídeo experimental de animação, caminha contra o fluxo e privilegia o audio como elemento construtor da diegese. Para tanto, tende a limitar a expressividade da imagem e acentuar o audio da produção.

Este trabalho fez parte das produções previstas para a disciplina de Som do curso de Comunicação Social / Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG), no ano de 2009.

5 Teoria do valor agregado proposta por Michel Chion: “Por valor agregado designamos o valor expressivo e informativo com o qual um som enriquece uma imagem dada” (CHION *apud* RODRIGUEZ, 2006. p. 276).



2. OBJETIVOS

Este trabalho tem como principais objetivos exercitar os conceitos teóricos aprendidos no curso, de maneira interdisciplinar, dentro de uma proposta de criação sonora.

Também visa explorar as várias possibilidades sonoras na geração de um produto audiovisual; desenvolver uma narrativa na qual o som contenha os elementos mais expressivos de ilustração; criar uma história que possa ser contada e compreendida sem a presença de diálogos, sendo capaz, inclusive, de transmitir sentimentos; e, por fim, desenvolver um trabalho de animação com técnicas simples de registro e montagem e produção limitada de recursos.

3. JUSTIFICATIVA

O som possui uma força expressiva que alcança grande impacto comunicativo, seja no reconhecimento de uma realidade já existente, buscando na memória um elemento referencial associativo, seja na criação de atmosferas sensitivas nunca antes experimentadas. “O som é ainda um manancial inesgotável de significados... embora muitas vezes os criadores da comunicação audiovisual atribuam ao sonoro uma importância relativa.” (RODRIGUEZ, 2006, p. 11)

Cada elemento do som traz consigo uma característica para a mensagem, em volume, tonalidade, ritmo... – de tal forma que se torna possível explorar várias combinações com múltiplos efeitos de estímulo sensorial.

O vídeo *Até debaixo d'água* atua na busca por uma valoração do som enquanto ferramenta criativa, em toda dimensão da linguagem sonora.



4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADAS

Por ser proveniente de uma proposta acadêmica, *Até debaixo d'água* foi criado tendo que respeitar certas condições sugeridas pela professora da disciplina. Em sua totalidade de tempo, o vídeo, de caráter experimental, foi realizado através da técnica de *stop motion* – técnica de animação que consiste no encadeamento de fotos em sequência coerente, de modo a gerar uma impressão de movimento. As imagens foram capturadas com câmera digital compacta, sem recursos profissionais de captura de imagens, em resolução superfina de 8.1 megapixels.

O cenário utilizado não foi construído para a produção; foram feitas pequenas adaptações necessárias para a viabilidade da mesma. Apenas a lâmpada do ambiente foi utilizada como acessório de iluminação. A caracterização dos personagens principais foi criada de maneira artesanal. Os personagens secundários, usados apenas como elementos cenográficos, tiveram seus rostos recortados de revistas infantis.

Para a construção sonora, foram utilizados efeitos artificiais verossímeis gravados previamente. O conjunto sonoro foi retirado do material digital adquirido em uma oficina de captação em mídias portáteis, da qual os realizadores participaram. Cada ação é sonorizada de acordo com o ruído que esta expressa naturalmente, buscando representá-lo. O som foi trabalhado em três faixas de audio, envolvendo ambientação, trilha sonora e efeitos – sendo este o elemento narrativo mais explorado.

A edição foi realizada em Adobe Premiere Pro CS3. Foram selecionadas mais de 500 fotos e encadeadas para uma projeção de sete frames por segundo.

5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O vídeo experimental *Até debaixo d'água* é o produto final de uma proposta acadêmica gerada na disciplina de Som. Essa proposição consistia em uma produção

audiovisual na qual o som se sobrepusesse à imagem, desconstruindo sua hegemonia em relação ao som, que fica relegado à condição de acessório visual.

Para que o som obtivesse posição de destaque nessa produção, fez-se a opção por uma história simples e burlesca, que não apresenta elementos narrativos cuja complexidade desvie a atenção do espectador; antes, que o mesmo seja conduzido sutilmente e não se prenda à história.

Foi pensada uma diegese bem demarcada, num ambiente familiar cotidiano, dentro de um cenário realista trivial. Os objetos inanimados deveriam então atuar através dos sons que emitem, muito próximos aos ruídos humanos e sua caracterização serve para complementar a criação de um imaginário sonoro.

Elencou-se o banheiro como universo dessa criação e a preferência do mesmo sobre os demais cômodos de uma residência justifica-se por seu caráter básico, sem decorações e cores mais sóbrias, para não sobrecarregar a imagem de informação.

Como personagens, elementos característicos desse lugar vêm a contribuir para que não haja enfoque para o aspecto visual. Há uma aproximação ao convencional e o estranhamento é introduzido pelo confronto com o elemento sonoro. Fator contribuinte para o mesmo propósito é a própria técnica utilizada. A ideia de uma imagem que, sendo estática, necessita de um artifício de projeção para contar uma história, aliada a sons que são fluentes, equiparam-se à representação visual enquanto parte da narrativa, deixando uma lacuna que, ao ser preenchida pelo áudio, agrega valor à imagem.

O som antecipa-se ao aparecimento da imagem e já está se desenvolvendo quando, na tela, ainda se visualiza uma cartela – efeito que constrói um universo imaginário e envolve o espectador antes do aparecimento da imagem⁶. Ouve-se o ruído de uma gota de água cuja origem é desconhecida; entretanto, é possível assimilar seu conceito. As letras que compõem a cartela aparecem de maneira gradativa, ritmadas com

6 Efeito *Sound Bridge*.



o som das gotas, o que além de atenuar o envolvimento visual, sublinha a presença do som. Outro momento em que a imagem contempla o som é com o aparecimento de um efeito de gota caindo sobre a tela, ressaltando a visualidade sonora e com isso atraindo atenção.

Nota-se a existência física de um personagem real na história, mas com ele não é estabelecido nenhum reconhecimento visual; seu rosto não é revelado e o trabalho realista com o áudio supre a curiosidade natural de apresentação desse personagem, que perpassa como um elemento de cena.

Houve a preocupação com o desenvolvimento de uma ambientação constante e devidamente caracterizada. A gota que cai no início permanece até o final, envolvida com outras marcações espaciais, como um vento suave que adentra a janela.

A música é explorada com efeito dramático. O encontro entre os personagens é romantizado pela melodia que acompanha o aparecimento de corações. Isso porque os mesmos, enquanto seres inanimados, não são dotados de sentimentos como o amor. A aproximação física não é suficiente para construir uma atmosfera complexa como essa. Surge, então, a música para imputar esse significado, acompanhada pelo som do coração, que aprofunda a ideia de romance.

A fim de que o espectador sinta-se confortável no espaço diegético, há um fluxo de distanciamento e aproximação dos ruídos. O som da ação que está sendo mostrada se sobrepõe às ações secundárias e a presença sonora destas demarca sua continuidade. O choro da personagem que se distancia gradativamente com o fechar da porta ilustra essa questão.

Os efeitos sonoros, de modo geral, são verossímeis, com variantes de exageros para ressaltar o aspecto sonoro da ação. Todas as ações são sonorizadas artificialmente e aquelas que não geram nenhum ruído que possa ser imitado são substituídas por efeito que as possam representar.



6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O vídeo foi produzido sem a finalidade de divulgação, somente enquanto exercício prático da disciplina de Som, o que explica as deficiências técnicas da produção – fotografias fora de foco, deficiência de iluminação –, em contrapartida ao conceito de linguagem bem definido.

Com esse trabalho, os autores tiveram seu primeiro contato com técnicas de animação e puderam perceber o quanto o som é parte construtiva da narrativa não só universo, como em todo o universo cinematográfico. Foi possível “apurar os ouvidos” para esse processo de construção.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAZIN, A. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

RODRÍGUEZ, A. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo:
Ed. Senac São Paulo, 2006.