

VERMELHO COMO O CÉU: O USO E A CONTRIBUIÇÃO DO FOLEY NA FORMAÇÃO DE IMAGENS SONORAS

Thaís Rodrigues Oliveira¹

55

RESUMO

A partir de uma perspectiva dos estudos culturais e da cultura visual, pretendemos identificar como traços identitários podem ser identificados a partir do vocabulário sonoro (especificadamente dos foleys) que acompanha as imagens do longa-metragem *Rosso Como il Cielo* do cineasta Cristiano Bortone. A análise fílmica será a ferramenta que utilizaremos para pontuar as intencionalidades do som no discurso fílmico.

PALAVRAS CHAVE: Narrativas sonoras e visuais no cinema, auto-representação, foleys no cinema, imagem sonora.

ABSTRACT

From a perspective of cultural studies and visual culture, we intend to identify as identity features can be identified by the sound vocabulary (only about the Foleys) accompanying the images of the film *Rosso Como il Cielo* from the filmmaker Cristiano Bortone. The film analysis is the tool that we use to punctuate the intentions of sound in film discourse.

KEY WORDS:

¹ Thaís Rodrigues Oliveira é Profa. titular da área de produção sonora da UEG Goiânia-Laranjeiras. É também coordenadora do Laboratório de Imagem e Som e produtora de som e compositora em várias produções de âmbito regional. Dirigiu o filme *Marcas d'água* (2012), selecionado para a mostra oficial da FICA, XIII Festival Internacional de Cinema Ambiental.

Sound, self-representation, Foley, sound image; audiovisual.

A narrativa sonora e sua relação com o audiovisual

Quando falamos em cinema e vídeo, a primeira coisa que veem a cabeça são imagens. A este respeito na perspectiva da cultura visual Mitchell afirma que

mídias visuais é uma expressão coloquial usada para designar coisas como TV, filmes, fotografia, pinturas etc. Porém, ela é altamente inexata e enganosa. Todas as chamadas mídias visuais acabam, em uma análise mais próxima, por envolver os outros sentidos (especialmente tato e audição). Do ponto da modalidade sensorial, todas as mídias são “mistas”. A obviedade disso levanta duas questões: (1) por que insistimos em falar sobre mídias como se fossem exclusivamente visuais? Essa é apenas uma forma abreviada de falar sobre predominância visual? (MITCHELL, 2009, p. 167)

O cinema, como sabemos, iniciou sua aventura de contar histórias apenas com os recursos da narrativa visual e o som, impresso na película, só veio mais tarde, na década de 20. A partir dessas primeiras experiências, o cinema começava a inventar a sua linguagem e logo no início de sua existência fica evidente que a imagem sozinha em movimento não era suficiente, estava incompleta: “o sentido da audição naturalmente reclamava a sua parte” (MANZANO, 2003, p.65).

Desde sua invenção no cinema, o som não só passou a ser uma forma de se contar a história - através de diálogos, ruídos e narração – como também passou a ser utilizado de modo cada vez mais inteligente nos filmes. O som passou a fazer parte do clima direto na história, influenciando ou realçando os sentimentos que desejam ser passados, e ainda segundo Mitchell

se for argumentado que um filme mudo era uma mídia “puramente visual”, precisamos lembrar apenas de um simples fato da história dos filmes- os filmes mudos eram sempre acompanhados de música, fala, e os textos dos filmes tinham frequentemente palavras escritas ou impressas neles. Legendas, subtítulos, acompanhamento musical ou falado fizeram do cinema mudo qualquer coisa, menos “mudo”. (MITCHELL, 2009, p. 168)

Muito antes da introdução do som, o cinema já havia deixado de ser um espetáculo de circo para ter um valor próprio. Dentre várias maneiras de sugerir ou tentar colocar o som nos filmes mudos, havia até o uso de atores na frente ou atrás da tela para narrarem os filmes durante a projeção das imagens. Pianistas e narradores ao vivo eram uma constante na sala de cinema e estes tinham a função de explicar a história, divertir o público e ainda cobrir com o som do piano o barulho do projetor de filmes, que atrapalhava o espectador concentrar-se nas imagens.

Ao fazer cinema, se adquirem compreensões intrínsecas à construção de uma narrativa que enuncia a fusão de múltiplas compreensões de mundo, do subjetivo ao coletivo, em que aparecem representadas identidades de sujeitos diversos com poéticas muito próprias a cada um, mas que revelam determinados pertencimentos, um contexto do qual este sujeito participa ativa e/ou passivamente. Para o pesquisador Julio Santos

fazer cinema trata-se de uma atividade mediada e complexa, identitária em seus simbólicos, em que a tecnologia tem o papel de tornar possível a concretização material de determinada intencionalidade. Tem-se claro que não se pode produzir cinema sem que esse artefato seja operado por um sujeito e que, nessa operação se produz, portanto, uma poética e um processo criativo (SANTOS, 2011, p.3)

A ideia evidente em torno da discussão sobre algo como narrativa sonora e/ou paisagem sonora é o entendimento do fato de perceber as paisagens nas quais vivemos, e às quais representamos quando produzimos uma obra artística na qual elas estejam retratadas, têm peculiaridades não apenas imagéticas mas também sonoras, assinaturas acústicas pertencentes a cada lugar, a cada povo e também percebidas sensivelmente e passíveis de reconhecimento e representação por meios sonoros e audiovisuais. Ao falarmos sobre narrativa cinematográfica estamos se considerando o cinema como uma linguagem. Ao discutir a *Linguagens dos Sons* no seu livro *O cinema ou o homem imaginário*, Edgar Morin assinala que na maioria das vezes a música significa a imagem e

a imagem significa a música, remetendo a “uma espécie de concurso de inteligência”². Logo, considera que a trilha musical seja inerente ao cinema, “como que seu banho alimentício”³.

Marcel Martin (2003, p.109) coloca que “seria errado, com efeito, fazer do som um meio de expressão à parte dos outros e considerá-lo uma simples dimensão suplementar oferecida ao universo fílmico”. Não somente as características de um som são “exercitadas” - timbre, altura, intensidade, etc. -, mas também os diferentes elementos sonoros - diálogos, música, ruídos/efeitos, ambiências - são combinados, contribuindo com novas e variadas possibilidades para a gramática fílmica (MARTIN, 2003). Mas o que é áudio? Procurando a resposta pela própria palavra fica fácil de definir; vem do latim *áudio*, primeira pessoa do presente do verbo *audire*, que significa *ouvir*. Então áudio quer dizer “ouço”.

Na atualidade, os indivíduos da contemporaneidade têm dado pouca atenção a sua audição, preocupando-se pouco com esse “ouvir” do ambiente natural e permitindo assim que os avanços tecnológicos transformem o ambiente em que vivemos num verdadeiro caos sonoro. Uma paisagem sonora é formada a partir da interação dos eventos sonoros de uma região com os seus componentes. Conseguir analisar as possibilidades de atuação de cada paisagem sonora sobre os indivíduos que estão suscetíveis a cada uma delas é uma tarefa muito mais complexa e difícil do que analisar imagens ligadas aos seus contextos.

Vermelho como o céu: a criação de imagens sonoras a partir dos ruídos

Na realidade brasileira o termo “trilha sonora”, quando utilizado num contexto fílmico, é confundido ou associado ao conjunto de obras musicais que compõem o filme, isto é, a trilha musical. Quando falamos sobre a “trilha sonora” de um filme estamos falando de uma complexa montagem de sons, em várias pistas diferentes, que pode ser composta de vozes (diálogos, voz over ou voz off), ruídos de ambiente, ruídos de efeito, ruídos criados para o filme, não esquecendo também do silêncio que é um elemento

² MORIN, Edgar. 1980, p.163

³ Idem, p. 76

importante na construção sonora de qualquer obra cinematográfica. Então quando falamos em “trilha sonora” estamos nos referindo a tudo que é audível no filme e não apenas a músicas.

Marcel Martin (2003) realiza a divisão dos tipos de fenômenos sonoros em ruídos naturais, ruídos humanos, palavras-ruído, ruído mecânico e música ruído. Para ele o som pode ser utilizado de diferentes formas: realista e não realista. A utilização não realista do som serve para induzir uma interpretação simbólica e subjetiva no espectador, já a função realista é utilizada de forma a sugerir a veracidade da cena filmada, o som é sincrônico e a fonte emissora do mesmo facilmente identificável nas imagens, assim aquilo que ouvimos se justifica por aquilo que vemos.

Muito embora o som possa enriquecer o cinema e trazer-lhe maior “realidade”, um som associado a uma imagem pode restringir sua leitura, limitar o seu significado. E, ao mesmo tempo em que nos deparamos com limitações, podemos vislumbrar inúmeras possibilidades de uso “inteligente” do som em associação com as imagens (MANZANO, 2003, p.91).

Usamos o termo foley em cinema para nos referir aos ruídos de som em um filme. Trabalhar com foley então significa trabalhar com a construção dos efeitos sonoros(ruídos) dentro de um filme e seu objetivo é levar-nos a acreditar que somos parte de sua ação. Eles conduzem a atenção direta do espectador e podem ou não reforçar alguma realidade sugerida no filme.

Ao analisar um filme, não podemos nos esquecer que cinema é imagem e som em movimento, elementos capazes de envolver, no plano subjetivo, o público. O primeiro impacto emocional do filme é decisivo, pois a exibição é o primeiro momento dessa interação. É importante desconstruir a narrativa fílmica, com seus múltiplos personagens e situações-chaves. É preciso se atentar aos detalhes para tentar discriminar o eixo temático principal e os temas significativos primários e secundários sugeridos pelo filme.

É a partir daí que podemos refletir, de forma crítica, sobre o filme e finalmente realizar a análise do mesmo.

Nesse artigo exploraremos a importância dos ruídos na construção cinematográfica do filme *Vermelho como o céu*, de Cristiano Bortone. O filme, produzido no ano de 2006 é baseado na história verídica de Mirco Mencacci, renomado editor de som da indústria cinematográfica italiana. Nascido em uma família humilde e apaixonado pelo cinema, Mirco, garoto de 10 anos tem sua infância como a de qualquer outra criança até o dia em que sofre um acidente enquanto brincava com a arma de fogo de seu pai, e perde a visão. A partir desse momento, quando fica cego, todos os foleys do filme nos levam a participar da construção espacial dessa nova adaptação de Mirco a vida que o cerca. Entra aqui um dado histórico importante. Na época em que o filme é ambientado, todas as crianças portadoras de deficiência visual na Itália eram obrigadas a estudar em escolas somente para crianças especiais. Isso separa Mirco de sua família e o coloca em um ambiente totalmente novo e inesperado que nos é apresentado através dos sons.

Logo que chega ao refeitório do colégio, uma série de foleys nos é apresentada - muitos alunos conversando em um ambiente aberto e reverberado, garfos tocando os copos, cadeiras arrastadas no chão, colheres tocando os pratos e em um número de repetições alto que cessa assim que o diretor da escola anuncia a todos a chegada de um novo aluno. Logo após essa cena todos os foleys são exacerbados novamente para que tenhamos a mesma sensação que uma pessoa cega teria naquele ambiente, o volume de tudo é muito alto. O som da colher que toca a mesa em primeiro plano, as cadeiras, os pratos. Quando Manzano (2003) cita “utilização inteligente do som” ele quer dizer que o som completa a significação do filme ou traz uma significação que a imagem, sozinha, não traz.

[...] Se o cinema trabalha tão eficazmente a atenção voluntária e involuntária, o som é ferramenta com grande potencial no trabalho de direcionamento da atenção[...]. Munsterberg diz “Tudo o que é barulhento, brilhante e insólito atrai a atenção involuntária. Automaticamente, a mente se volta para o local da explosão, lemos os anúncios luminosos que piscam”. (MANZANO, 2003, p. 35)

O som, nesse caso, acentuaria o papel desempenhado pelo close-up e pela montagem/decupagem (entendidos como elementos poderosos e específicos do cinema), podendo atuar em conjunto (MANZANO, 2003).

No filme em questão não há uma opção clara pela utilização do som como complemento realista⁴, não realista⁵ (um som sem compromisso diegético⁶) ou ilusionista⁷. No som também temos os primeiros planos sonoros, onde os mais altos que dominam a cena são colocados em destaque justamente porque sua presença tem uma função importante na compreensão da narrativa do filme como um todo. Os foleys nesse filme estão sempre em primeiro plano. Neste caso, se uma imagem está em evidência, pode-se optar por soltar ou não os sons correspondentes a ela.

Quando finalizamos a construção da narrativa sonora de um filme em que os foleys não precisam ser tão destacados, esses ruídos que são pertencentes a cada ambiente surgem em um volume muito baixo para que não cause tanto impacto, diferentemente do que foi construído em termos sonoros nesse filme.

No livro *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som*, Bauer & Gaskell, (2010, p.366) ressaltam que:

As tentativas de considerar a música e o ruído como dados sociais devem pressupor uma relação sistemática entre os sons e o contexto social que os recebe. São necessários três passos na análise para construir indicadores culturais para materiais musicais ou sonoros:

- necessitamos registrar e transcrever o evento sonoro para fins de análise;
- esta transcrição deve apresentar o som e a música de forma semelhante a fala, com uma ordem de elementos de paradigma,

⁴ Martin (2003) define som realista como um som sincronizado e coerente com os sons reais do plano.

⁵ Martin (2003) define som não-realista como a utilização de matrizes sonoras não compatíveis com a produção sonora esperada pelas imagens do plano.

⁶ Diz-se que algo é diegético quando ocorre dentro da ação narrativa ficcional do próprio filme.

⁷ Martin (2003) define som ilusionista como a manipulação de um som com efeitos para direcionarmos a atenção ou a identificação sensória do espectador para um evento diegético.

linguagem dos quais se podem construir sequências, de acordo com regras de produção de sintagma, fala e gramática. Os elementos do som estão ligados em sequência mais ou menos complexas. Na músicas nós descrevemos aqueles com as dimensões por exemplo, do ritmo, melodia e harmonia e para os ruídos nós reconhecemos ciclos, sonoridade e tipo.

- uma estrutura particular de sons está associada a um grupo social que a produz, ao qual está exposta e que a escuta.



Figura 01- Frame retirado do filme Vermelho como o céu

Na próxima sequência, Mirco vai pela primeira vez ao pátio do colégio. Nesse momento os sons de seus passos ficam altos e se misturam ao sons das crianças que brincam por ali. Ao longo do caminho o som de vários pássaros é incorporado a sua ambientação até se afastar das outras crianças. Através desse som ele busca o reconhecimento físico do espaço onde se encontra através dos sons. Os sons nos remetem a signos e a significados que nos acostumamos a ouvir, reconhecer, interpretar desde crianças. Dessa forma através da audição trazemos a tona imagens de nossa cultura, na medida em que conseguimos identificar aquilo que ouvimos. Os sons fazem parte da memória das pessoas, seja quando expressos pela fala, por ruídos da vida rural ou vida urbana, da tecnologia ou dos fenômenos naturais. Somos rodeados por inúmeras imagens sonoras cotidianamente e lhes damos um significado. Os espaços sonoros que nos são apresentados inicialmente no filme, serão retomados ao longo da narrativa.

Mirco, até certo ponto do filme, não consegue aceitar que está cego. Até que em uma de suas primeiras aulas no colégio, escuta as palavras de seu professor Don Giulio - *Você tem cinco sentidos, porque usar um só deles?* A partir desse momento Mirco consegue fazer uma melhor seleção dos sons que ouve e vai se habituando a eles, e tudo isso graças aos ruídos apresentados no filme.

Em um dos momentos mais belos do filme Mirco descreve a um menino cego de nascença, chamado Felice, como seriam as cores. Segundo ele, o Azul é como sentir o vento bater em seu rosto ao andar de bicicleta; marrom é como o tronco de uma árvore. E o vermelho é o fogo, vermelho é como fica o céu no pôr do sol. Dessa forma ele tenta relacionar as cores a sentimentos e sensações já vividas por ele. Mirco descobre um gravador de sons de cinema na escola e resolve através dele fazer uma pesquisa sobre as estações do ano para apresenta-la a um de seus professores. Ele busca através da captação de sons naturais e de sons manipulados por ele montar uma história que seja compreendida por todos.

A grande revelação de como é construído o foley no cinema acontece nesse filme - todo som criado em foley pode ser falso. Mirco e seu amigo Felice começam a captar sons de diferentes objetos para recriar a paisagem sonora que estamos habituados a ouvir. Nossa escuta e percepção sonora também contribuem de forma decisiva na construção da nossa “realidade”, na maneira como nos relacionamos com os objetos, as pessoas, o mundo. Estão associados: nossas lembranças e memórias, nossa atenção à vida, e nossos ouvidos são uma das portas de entrada de tudo aquilo que percebemos. Mas como isso acontece? Quando Mirco resolve criar os sons de chuva, ele descobre em certo momento que ao bater o dedo indicador de uma mão na palma de outra mão molhada ele obtinha uma semelhança real ao som que ele ouvia quando enxergava o som da chuva acabando. Depois, na cozinha do colégio, ele encontra uma placa de alumínio e consegue imitar o som de um trovão. Mais tarde, no pátio do colégio ele pede a um amigo que imite o som de uma abelha voando. Ele continua, ao longo do filme, gravando vários sons vindos de objetos estranhos e tentando encaixa-los em alguma paisagem sonora já conhecida por ele. Dessa forma, Mirco consegue montar uma narrativa sonora com signos audíveis que remetem aos signos sonoros do cair de uma chuva. Esta composição adquire um significado narrativo áudio-imagético para todos os

espectadores que já possuem a experiência de ter escutado uma chuva cair.



Figura 02- Frame retirado do filme *Vermelho como o céu*

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pretendemos ter esclarecido com esse artigo de que forma a utilização dos efeitos sonoros em um filme contribui para a melhor inserção do espectador na narrativa fílmica tornando-se um aliado na compreensão e interpretação da narrativa cinematográfica. Esperamos contribuir com nossas observações para uma maior valorização do elemento sonoro no cinema e demonstrar que o som não tem menor nível de importância que a imagem em uma narrativa audiovisual.

Esse é o grande legado do filme *Vermelho como o céu*- ressaltar a importância de algo que as vezes passa despercebido para a maioria das pessoas- a construção das nossas memórias através de sons, especificadamente dos ruídos. O cinema, por meio de técnicas de sonorização, procura recriar narrativas sonoras que façam sentido ou que remetam a experiência auditiva humana. Esta é uma construção complexa e difícil de ser

executada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUER, Martin W. & GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. Petrópolis: Vozes, 2004.

CANCLINI, Nestor Garcia. **A globalização imaginada**. Tradução de Sergio Molina. São Paulo, 2007.

CHION, Michel. L'audio-vision: **Son et image au cinéma**. 2a ed. Paris: Nathan, 2004.

MANZANO, Luiz Adelmo F. **Som-Imagem no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MC NIFF, Shaun. Art-based Research. In: KNOWLES, J. Gary. **Handbook of the arts in qualitative research: Perspectives, methodologies, examples, and issues**. London: Sage Publications, 2008. cap. 3.

MITCHELL, W. J. T. Não existem mídias visuais. In: Diana Domingues (org.). **Arte, Ciência e Tecnologia** – Passado, presente e desafios. São Paulo: Ed. UNESP/Itaú Cultural, 2009, p.167-178.

MORIN, Edgar, **O Cinema ou o Homem Imaginário**. *Ensaio de Antropologia*. Lisboa: Moraes, 1980. 2a. edição.

SANTOS, Julio Cesar. **A representação negra no cinema em Goiás**. IN: Anais do V Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual.

Arquivos em vídeo:

- Vermelho como o céu. Cristiano Bortone. 2006. Itália.