

CS106 — Métodos e Técnicas de Pesquisa e Desenvolvimento de Produtos em Midialogia (Docente: Prof. Dr. José Armando Valente)

Comunicação Social com Habilitação em Midialogia — Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (IA/Unicamp)

Discente: Gustavo Garcia de Andrade (RA: 169311)

Relatório de Produto Multimidiático: Áudio Drama “Esquisito”, integrante do projeto O Terceiro Ataque

Introdução

Meu interesse em consumir e produzir narrativas com enredo sempre foi intenso, sendo este o elemento ao qual eu mais me importo ao aproveitar qualquer produto, desde livros até filmes e séries. Durante o curso de Midialogia e a matéria à qual entrego este relatório, pude expandir tanto minha visão, ainda incompleta, sobre o que significa transmitir narrativas quanto minha compreensão acerca do consumo e uso dos meios que as transmitem. Produzir uma narrativa através do áudio era um interesse que estava aguardando para se manifestar, e que foi despertado com a possibilidade de produzir qualquer produto midiático para a entrega de um projeto e este relatório. Enquanto o interesse real consiste em utilizar todos os meios possíveis e dominá-los enquanto possível, o áudio foi a matriz escolhida para este projeto por dois motivos: primeiramente, parecia depender dos softwares de edição com manipulação mais simples de ser aprendida.

O segundo motivo trata do seguinte: diferenciando as matrizes de pensamento entre a visual, a verbal e a sonora (SANTAELLA, 2005), conseguimos notar uma diferença entre as dificuldades de construir uma ilusão convincente dentro de cada matriz (por ilusão entende-se aquilo que não é o que aparenta ser; algo que representa outra coisa, mas que não a é, de fato): com grande dedicação e estudo, uma escritora ou um escritor experiente consegue brincar com as palavras a fim de conferi-las significados ilusórios, no campo poético, ou – na prosa – construindo situações fictícias espetaculares, com cenários alienígenas e personagens surpreendentes, mas, ainda assim, convincentes. No campo verbal, temos de manipular as palavras, signos simbólicos complexamente construídos que podem facilmente, por sua natureza, ter significados diferentes para diversas pessoas.

Já no visual, os itens manipulados para construir uma ilusão são índices: imagens, que comprovam que aquilo esteve ali onde está indicado na tela, mas que não são o objeto representado. A cineasta ou o fotógrafo consegue transmitir argumentos, pontos de vista, narrativas e ilustrações ficcionais através das imagens, trabalhando com conceitos imagéticos menos voláteis que aqueles em jogo na manipulação das palavras.

Agora, com o som, existe menos espaço para a dúvida, elemento mortal à ilusão. A matriz sonora é aquela mais icônica, a que mais se aproxima daquilo que está sendo representado. Para melhor exemplificar essa diferença, pensemos na ocorrência de um raio. O som de um raio é o trovão. Ouvindo esse trovão, não precisamos ver o raio para saber que ele ocorreu próximo a nós. Agora, se vírmos o raio (matriz visual), precisamos do trovão (matriz sonora) para termos certeza de que ele ocorreu próximo a nós e/ou que a chuva vem logo. Agora, se nenhum brilho no céu for observado (visual) e nenhum trovão escutado (sonora), dificilmente acreditaremos se alguém disser “acabou de cair um relâmpago” (matriz verbal). Esse é o ponto da facilidade de construir elementos narrativos pelo som: ele engana facilmente, porque nossos cérebros confiam nele com uma resistência fácil de vencer.

Por conta disso tudo, consolidei minha conclusão de que fazer um áudio drama curto seria o ideal para o alcance do meu produto dentro do projeto “O Terceiro Ataque”. Para

elaborar o roteiro, optei pelo caminho da expansão de uma narrativa já existente: construí uma história a partir de um conto, “The Second Bakery Attack” (MURAKAMI, 1994). Para isto, me apropriei de três personagens do conto de Murakami (1994) (uma atendente de caixa, um cozinheiro e um gerente de um McDonald’s em Tóquio) e criei um (Beru) para construir um interrogatório fictício, onde o investigador entrevista as outras personagens, testemunhas do crime que ocorre durante a narrativa. As minhas intenções de aprendizado com este projeto foram relativas à manipulação o software Adobe Audition, à compreensão de noções de microfone e gravação em estúdio e à elaboração de uma constelação semântica sonora (SPERBER, 1980) que imergisse o público ouvinte no drama, uma das maiores preocupações criativas.

O projeto “O Terceiro Ataque” foi elaborado em conjunto entre eu e os colegas Antonio Vianna e Marina Kodato. O intuito dele é explorar a narrativa do conto “The Second Bakery Attack”, de Haruki Murakami, elaborando produtos que sejam compreensíveis e aproveitáveis independentemente, mas que se comuniquem e, assim, tenham uma narrativa ampliada do conto. Decidimos fazê-lo para que conseguíssemos realizar produtos criativos e factíveis que permitam o estabelecimento de um super-produto através de referências e uma base comum.

Resultados

Pré-produção: Primeiramente, precisei escrever um roteiro para o áudio-drama. Por se tratar de uma narrativa baseada em outra já existente, para desenvolver tal roteiro precisei me preocupar menos com desenvolvimento de enredo e personagens e mais com o cenário onde a história se passaria. Além disso, também foi importante pensar em como o áudio drama que eu produziria seria inserido no universo do conto (MURAKAMI, 1994), e como poderia utilizar os personagens ali presentes. Decidi por um cenário de delegacia, onde o protagonista da narrativa (o investigador Beru) faria perguntas aos funcionários que estavam trabalhando durante o assalto que ocorre no conto (MURAKAMI, 1994). Nesta ideia de roteiro, este investigador seria o responsável por chegar à conclusão sobre o roubo, o que seria o foco de tensão do áudio drama. Outra preocupação era sobre a extensão do drama, por não querer tornar o enredo maçante e arrastado, por ser muito longo, nem confuso e apressado, por ser muito curto.

Com tudo isso decidido, reli o conto (MURAKAMI, 1994) e anotei tudo que consegui sobre a parte mais relevante à investigação fictícia, qual seja, o assalto que os dois protagonistas do enredo original levam a cabo em um McDonald’s de Tóquio. Com isso em mãos, pensei sobre quais daqueles fatos cada personagem (a funcionária, o gerente e o cozinheiro/chapeiro) teria conhecimento, a fim de conseguir conceber uma investigação interessante que envolvesse contradições e falta de informação que levassem a alguma suspeita. Feito isso, finalmente redigi o roteiro e, logo depois, escrevi uma decupagem para agilizar a gravação das vozes.

Para a gravação, precisei de pessoas que se dispusessem a gravar comigo e de um estúdio com equipamentos para realizar tal gravação com boa qualidade. Convidei, então, os amigos Sinuhe Laurenti Preto (como o investigador), Ariane Almeida (como a delegada), Lígia Villaron (como a balconista) e Antonio Vianna (como o chapeiro). Eu mesmo daria voz ao personagem do gerente do estabelecimento. Quanto ao estúdio e aos equipamentos, precisei daqueles dispostos pelo IA, pois não os possuía nem conhecia ninguém que tivesse um estúdio. Não sabendo utilizá-los, fiz uma oficina rápida com Giovane Agapito, aluno de Midialogia da turma de 2014, a qual me foi essencial para a manipulação dos microfones e a interação com a mesa de som e o software de edição instalado nos computadores do estúdio (Pro Tools). Enquanto isso, pesquisei sobre e experimentei com o software Adobe Audition, já instalado no meu computador, para saber mexer com ele mais habilmente quando fosse necessário. Então

reservei o estúdio com os funcionários responsáveis, coletando a assinatura do Prof. José Valente e do Prof. Paulo Teles (chefe do departamento) para conseguir a autorização à utilização do espaço, que ficou então marcada para o dia 8 de junho de 2015, posterior à data que eu havia planejado.

Durante o roteiro estavam planejados efeitos sonoros, que possuem a função de contextualizar o cenário e incrementar a narrativa em um áudio drama, segundo Sperber (1980). Para tê-los em meu computador quando da edição, procurei pela internet e encontrei bancos de dados extensos como o indicado na figura 1, abaixo. Pesquisei e consegui baixar todos os efeitos que sugeri no roteiro através desses websites.

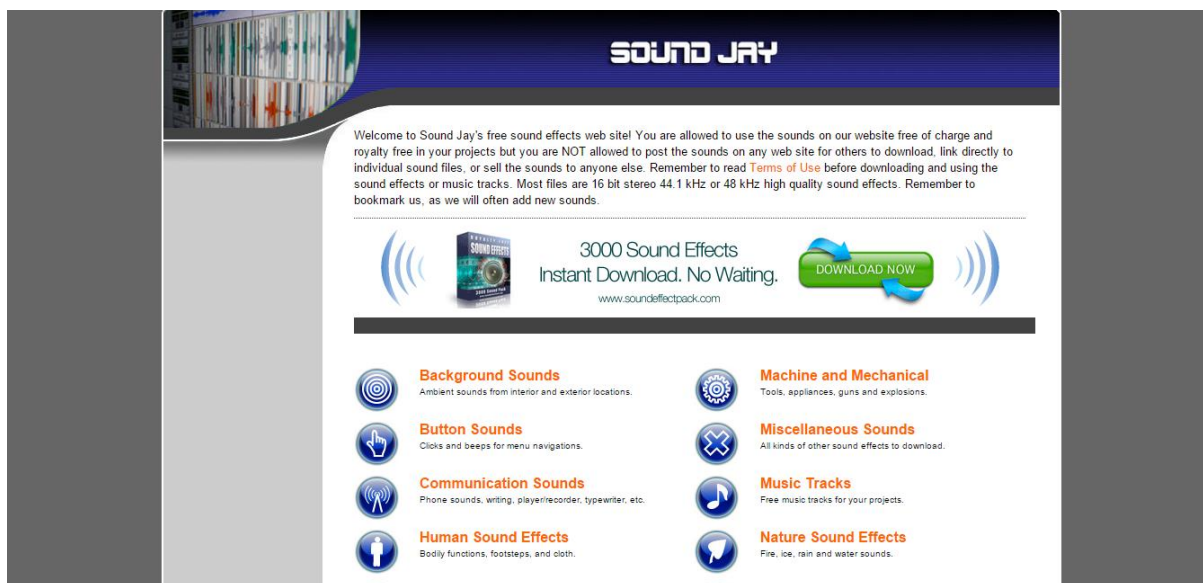


Figura 1 – Homepage de um banco de dados de efeitos sonoros

Também precisaria de um suporte para a publicação do produto. No caso, escolhi o Soundcloud (SOUNDCLOUD, 2015), website no qual me cadastrei e que utilizei para descobrir como publicar e categorizar o arquivo que seria posteriormente carregado.

Produção: No dia da captação, arranjei e configurei os equipamentos do estúdio e chamei os colegas para colaborarem em sessões. Nelas eram gravadas as falas, cada uma em um arquivo, de somente um personagem. Quando o conjunto das falas de um era finalizado, o próximo ou a próxima que estivesse disponível era chamado(a). Este processo durou a tarde toda e o início da noite do dia estabelecido, e consegui captar todas as falas necessárias. Então transferei os arquivos de áudio do computador do estúdio ao meu laptop, arquivando-os conforme quem havia cedido a voz ao personagem correspondente à fala.

O primeiro passo da edição foi apagar todos os arquivos que não serviam como versões finais das falas. Com estas em mãos, editei cada arquivo para remover os ruídos que haviam sobrado da gravação e os espaços desnecessários. Então percebi que em alguns deles havia o barulho de um dos grupos de percussão da Unicamp, que precisaria ser remediado com efeitos e trilha sonoros, pois se tratava de um problema de captação.

Conforme a decupagem das falas, renomeei cada arquivo com o número correspondente à ordem no diálogo do roteiro, a fim de acelerar a edição. Então, editei os arquivos das falas e dos efeitos sonoros com o software Adobe Audition CS6 (figura 2).

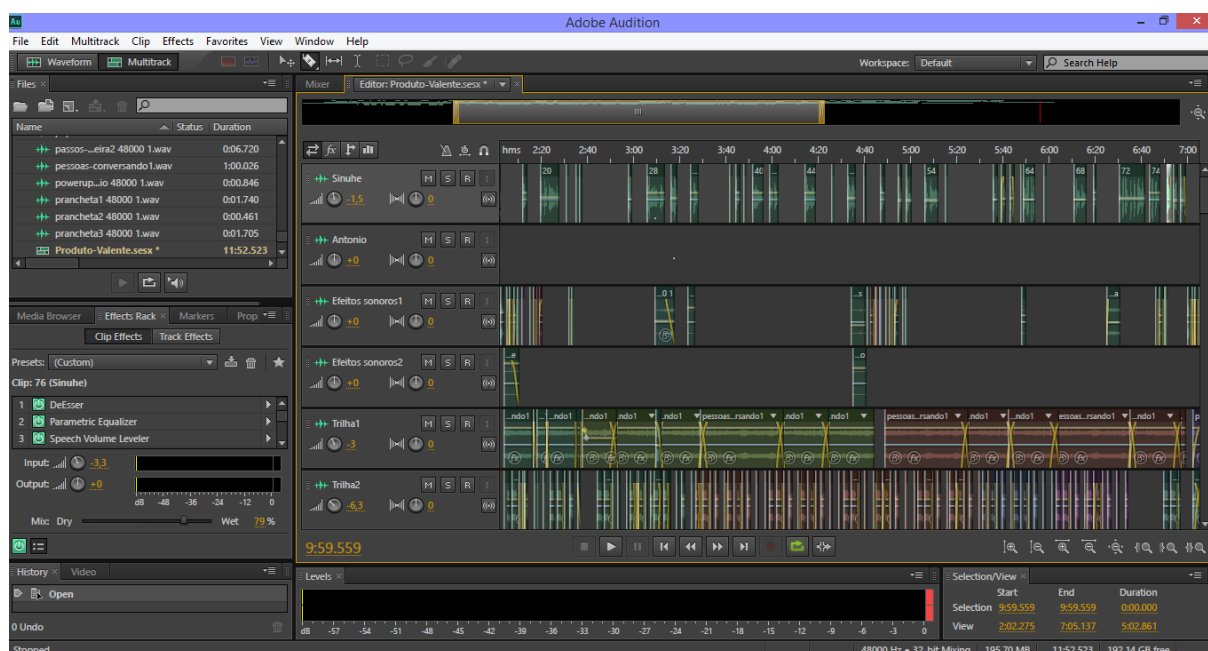


Figura 2 – Tela com a função *Multitrack* do software Adobe Audition CS6

Finalizada a edição, compilei as faixas em um arquivo com a extensão “.wav”, e carreguei este no Soundcloud (SOUNDCLOUD, 2015) através da minha conta. Terminado o upload, disponibilizei o link para o drama em meu portfólio na plataforma TelEduc,

Pós-produção: Redigi uma publicação para as redes sociais e publiquei-a juntamente ao link para o produto no Soundcloud (SOUNDCLOUD, 2015), referenciando os trabalhos realizados por Marina e Antonio.

Anotei os pontos positivos e negativos do trabalho a fim de inseri-los neste relatório, cuja redação e publicação na plataforma TelEduc também fazem parte da pós-produção. Além disso, agradei aos colegas Sinuhe, Ariane e Lígia pela participação no projeto.

Consequências e reflexões da gestão do projeto

Pontos negativos: O planejamento do cronograma foi falho. Tomei muito mais tempo do que esperava, o que resultou em certos erros de efeito no áudio aos quais eu não consegui buscar soluções. Aliado a isso, também é notável minha subestimação quanto ao tempo necessário à edição dos arquivos de áudio. Além de não ter contado com o tempo para aprender a mexer no software, sequer levantei o quanto esperava demorar para baixar todos os efeitos sonoros. Durante a captação, me embaralhei entre os cabos e fones de ouvido disponíveis até encontrar um par que funcionasse suficientemente bem, evento este que decorreu do erro do Instituto em prover equipamentos condizentes com a qualidade esperada pelos corpos discente e docente, algo ainda mais patente no curso de Midialogia.

Pontos positivos: Graças ao projeto, pude conhecer bem melhor o estúdio do IA e seus equipamentos, o que será essencial para empreendimentos futuros. Também foi importantíssimo o conhecimento sobre softwares de edição de áudio, o que me permitirá maior versatilidade na carreira e facilidade com o aprendizado de conhecimento técnico mais complexo durante o curso.

Considerações Finais

Além das insuficiências relativas à minha falta de intimidade com o costume e as técnicas de produção sonora, que foram suficientemente sanadas para o desenvolvimento deste produto, tive satisfação com o áudio drama, uma vez que atingiu os objetivos do projeto e não terminou com erros de edição que impedissem seu aproveitamento. Gostaria de ter elaborado uma narrativa ainda mais instigante, mas isso virá com os hábitos desse tipo de produção e da redação de roteiros.

Pretendo expandir este projeto com a elaboração de outros produtos em áudio, como podcasts ou radionovelas. Este trabalho foi uma experiência surpreendente, uma vez que envolveu sincero interesse e necessitou da utilização de ferramentas igualmente diversas e desconhecidas.

Referências

LEÃO, Rudyard C. Ficção Radioativa: É possível contar histórias potencializadas pelos efeitos excepcionais do áudio eletrônico. Disponível em: <<http://www.klepsidra.net/klepsidra18/ficcaoradioativa.htm>>. Acesso em: 17 maio 2015.

MESQUITA, Simone Évans Barbosa; OLIVEIRA, Alessandra Araújo. O Gênero Dramático no Rádio: a experiência de produção de uma radionovela educativa. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, nº 36, 2013, Manaus. Papers. Manaus: Intercom, 2013. p. 1-15. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-1171-1.pdf>>. Acesso em: 15 de maio de 2015.

MURAKAMI, Haruki. The Second Bakery Attack. In: MURAKAMI, Haruki. The Elephant Vanishes. [s.l.]: Vintage, 1994. p. 26-33.

SANTAELLA, Lucia. Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. 3. ed. São Paulo, SP: Iluminuras: FAPESP, 2005. 431 p., il. Inclui bibliografia. ISBN 8573211520 (Broch.).

SOUNDCLOUD LIMITED. Soundcloud: Ouça os sons do mundo. Disponível em: <<http://www.soundcloud.com/>>. Acesso em: 18 maio 2015

SPERBER, George Bernard (Coaut. de). Introdução à peça radiofônica. São Paulo, SP: EPU, 1980. X, 250. Bibliografia: p. 245.