

O O som do beijo como uma metáfora para sonoplastia

Alessandro Flaviano de Souza¹

Resumo: O som do beijo como uma metáfora para sonoplastia aborda as preocupações e estudos dos sons que preenchem o desenho sonoro. Provoca-se a discussão sobre a diferença entre o significado e o aprendido como construções culturais do efeito sonoro. Observar o tênue limite entre significado e aprendido relacionados à construção dos sons na sonoplastia ou edição dos planos sonoros.

Palavras-chave: Efeito sonoro; Sonoplastia; Desenho de som; Significado; Estudos culturais.

The sound of kissing as a metaphor for sonoplasty

Abstract: The sound of kissing as a metaphor for sonoplasty addresses the concerns and studies of the sounds that fill the sound design. It provokes the discussion about the difference between meaning and learning as cultural constructions of sound effect. Observe the tenuous boundary between meaning and learning related to the construction of sounds in the sonoplasty or editing of sound planes.

Keywords: Sound effect; Sonoplasty; Sound design; Meaning; Cultural studies.

Introdução

Comecei a pensar sobre o efeito sonoro ainda no curso de Comunicação Social Radialismo, concluído em 1997. Eu escrevia o roteiro de um radiodrama, quando a Professora Vera perguntou: - E o som do beijo? Aquela pergunta marcou o início de uma provocação interna e de atenção durante toda minha carreira profissional como editor, professor, artista musical e realizador audiovisual.

Como ponto de partida, adoto por campo de estudo o efeito sonoro como potência interpretativa e criativa de sua pujança para o rádio e audiovisual. O som do beijo é uma metáfora para as preocupações e estudos dos sons que preenchem a sonoplastia. *Smack* ou um anasalado *Umuã*, apresentado como um beijo acontecido na narrativa, fato é que o som cola na compreensão do ouvinte. Contudo, o problema central nesta discussão está na diferença entre o significado e o aprendido como construções culturais do efeito sonoro.

¹ Professor da Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT). Possui doutorado em Estudos de Cultura Contemporânea - PPG ECCO/FCA/UFMT (2021), mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP (2007) e bacharel em Comunicação Social Radialismo pela UFMT (1997). E-mail: alessandro.souza@ufmt.br.

A partir de uma revisão bibliográfica com áreas aparentemente distintas ao objeto de estudo, os esforços da discussão buscam observar o tênue limite que há entre significado e aprendido relacionados à construção dos sons na sonoplastia ou edição dos planos sonoros.

O posicionamento teórico-metodológico empregado foi inspirado pelos estudos de Humberto Maturana e Francisco Varela (1995), cientistas chilenos, que propuseram uma relação distante da fenomenologia hegeliana quando, ao invés de suspender o fenômeno para estudá-lo, colocam o cientista no centro do fenômeno interferindo e recebendo as interferências do observado e do ambiente como condição *sine qua non* para o contexto. Justificam que o contexto é formado pelo ambiente, pelo observado e pelo observador, em aproximação com o conceito de contexto de Gregory Bateson. Maturana e Varela (1995) colocam que as observações são limitadas pela corporeidade e cultura do observador e características do observado no ambiente, o que também opera para que o observador, este pesquisador, discuta o tema em primeira pessoa.

Nesse paradigma metodológico, o observado denuncia como deve ser observado, ou seja, os procedimentos de metodologia são autorreferenciais e nascem a partir da relação de respeito do observador pelas características do observado no ambiente, que busca reconhecê-las como parâmetros para a observação do fenômeno em sua organização e estrutura.

Dentro de um esforço intelectual para discutir o tema do som como pertencente do cultural contemporâneo, passo a compartilhar provocações epistemológicas tratando conceitos técnicos, semióticos e dos estudos culturais como local de fala a partir do trabalho da edição do som.

Espero que possamos nos conectar para aprimorarmos o efeito sonoro enquanto espaço para discussões no sentido de criarmos provocações profícuas.

Provocações conceituais sobre o som

Importantes para esta discussão são os conceitos sobre o corte, o plano sonoro, pista sonora, linha do tempo, fonte sonora, Foley, sonoplastia ou desenho sonoro. Abordar cada conceito nos aproxima, torna-nos familiares ao caminho.

Defendo que o corte tem por características ser múltiplo, multissígnico e multi-ideológico. A condição múltipla está na existência de um corte inicial e outro final. Assim, os cortes acontecem aos pares e não separam os planos, pelo contrário, os aproximam para que possam construir significados na conexão entre o corte final do plano e o corte inicial do próximo plano sonoro. Ele é multissígnico, porque possui faces de conexão, a face final e a inicial, que adquirem sentido na conexão entre os planos, de modo que cada face, ao se conectar, passa a desempenhar um programa de significação de acordo com a conveniência de cada conexão. O corte como procedimento de tratamento pode acontecer entre planos e dentro do plano. A junção entre os

planos possui diversos nomes de acordo com a função cultural esperada do tipo de corte, como o corte seco, *fade in*, *fade out*, *cross fade*. Acontece também o corte dentro do plano, quando são alteradas internamente as características do som, por exemplo, a adição de distorção ou eco em partes de um ou num plano sonoro inteiro. A característica multi-ideológica do corte surge como consequência das outras características, pois, ao esperar o próximo plano, o corte final de um plano ainda tem potência de significado por conter a ideia do conteúdo do plano. O mesmo acontece com o plano que vai ser conectado contendo outra ideia, ou seja, podem existir muitas ideias a cada conexão entre planos, por isso, o corte também é multi-ideológico.

Plano sonoro é o conteúdo existente entre o corte inicial e final de material sonoro. Tomo como princípio a existência do plano condicionada pelos cortes; estes são os delimitadores da vida do plano na edição, de sua duração e outras características internas.

A pista sonora é o local do som na produção radiofônica ou na edição. Antes do computador a pista era estritamente o canal da mesa de som pelo qual entrava a informação sonora, seja ela vinda de microfone ou reproduzidor de mídias. Na edição em dispositivo digital, a pista é o local em que se colocam os planos sonoros, chamados de pista, faixa ou camada. O conjunto de pistas de som forma a composição sonora por conter os sons, diálogo, locução, silêncio e música. Também pode conter as diversas e possíveis alterações de características do plano sonoro e a duração de cada plano na linha do tempo, a *timeline*.

Linha do tempo (LIT) ou *timeline* é a régua que mostra a duração do programa. As unidades de medida da LIT no sistema dedicado de edição de som é hora:minuto:segundo, ou formato HH:MM:SS. Nos dedicados ao vídeo, ela pode apresentar hora:minuto:segundo:frame, ou formato HH:MM:SS:FF, sendo que a quantidade de *frames* é variável e determinada na criação da sequência em edição e pela fonte de imagem filmada. Também conhecidos como padrão SMPTE *Timecode*, podendo acontecer variações entre países.

A fonte sonora é basicamente tudo o que produz som e pode ser captado por bobina eletromagnética captadora de som, ou simplesmente microfones ou captadores de som. Como definição de fonte sonora, temos “qualquer som é a decorrência de um movimento que o produziu, bem como do deslocamento desta onda sonora que parte do ponto onde ela foi produzida” (COSTA, 2019, p. 14). Com a existência de microfones cada vez mais especializados e menores, tornou-se possível investigar o som até da formação do cubo de gelo no congelador de casa ou de mundos exageradamente pequenos. Fato que deixa o campo de trabalho extremamente complexo para separar o evento de registro de som daquele som que não deve ser captado. Aliás, essa é a especialidade do artista de produção sonora, sonoplasta ou desenhista de som.

As mídias sonoras, em suas diversas corporificações, também devem se deter a discutir todos esses processos de trabalho com aproximação técnica e teórica, respeitando as dimensões sociais e culturais. Ainda, enquanto processo de escritura, devem utilizar procedimentos que possam atravessar todas as etapas da realização para as mídias sonoras e audiovisuais. Por exemplo, uma tábua de decupagem de som, Tabela 1, em aproximação com o cinema, apresenta uma adaptação que pode ser utilizada na conjunta do roteiro, com o objetivo de organizar e guiar a criatividade dos profissionais do áudio na elaboração, registro, edição mixagem e finalização do produto. Substituo termos e siglas em inglês para o português, como SFX, utilizado para identificar os efeitos sonoros, para a sigla EFS; BG, de *back ground*, para FDO de fundo; *track* para Pista. Temos a seguinte:

Obra:		Captação de Som:		Pag.	De
Produtora/Emissora:		Edição de Som:		Data	/ /
Direção:		Mixagem:			
Produção:		Finalização de som:			
Pista 1	Pista 2	Pista 3	Pista 4	Pista 5	
Diálogo	EFS 01 Humanos	EFS 02 Objetos	EFS 03 Ambiente	EFS 04 Música	
01			[FDO=fundo]		
			23	Carros	
				55	[FDO]
--- Pessoa 1		09	44	Motos	
	04	Beijo			
02			08	Vento	
--- Pessoa 2					
	04	Beijo		11	Trovão
		--- Roupas atrito		[-p4]	
				---	Alok

Tabela 1 – Tábua de desenho de som I. Fonte: desenvolvido pelo autor.

A visualização das pistas com seus respectivos sons e marcações auxilia na compreensão do roteiro por unificar o entendimento da obra pela técnica, onde está o sonoplasta ou desenhista do som. Tal concentração de esforços pode garantir à obra uma lista de captação dos sons indispensáveis, o levantamento em acervos sonoros e em bancos de som online.

Os elementos numéricos utilizados na Tábua de desenho de som para identificar cada tipo de som também marcam o início deles na narrativa. As linhas tracejadas mostram a duração do som em cada pista. Utilizei marcações entre colchetes para orientar a edição. [FDO] é igual a som de fundo, significa que a pista toda está como fundo sonoro, não ocupando a expressão principal do desenho, como é indicado na Pista 4 – EFS 02 Ambiente.

Dar clareza sobre a intenção dramática para quem vai editar o material ajuda na melhor tomada de decisão do ponto de entrada e de saída do som; na escolha do melhor som para a situação; na construção do clima ideal para aquele momento na relação com a diegese em curso. Tanto na ficção quanto no programa ao vivo, a intenção deve-se manter clara para todos os integrantes da equipe, em especial nas mídias sonoras.

Na Pista 1, duas pessoas conversam com intervalo entre as duas falas do diálogo. Nesse intervalo, acontece o beijo, que é descrito na Pista 2 em dois momentos. Na Pista 3, o EFS do atrito das roupas, o Foley do cinema, inicia antes do beijo e segue até a música ficar alta.

Outra indicação para a edição é o volume da pista; nesta, utilizo sinais de mais ou menos entre colchetes, seguidos da abreviação da pista, como acontece na Pista 4, com [-p4], e na Pista 5, com [+p5]. Visualmente, as percebemos na mesma linha para mostrar uma transição, onde um volume diminui ao mesmo tempo em que se aumenta o volume da outra pista. A função narrativa é atribuir importância ao som em destaque ou fazer durar um momento, como transformar o beijo em uma música do Alok. Com isto, constrói-se a percepção de que todos os outros sons do ambiente não importam, o que importa é o som do beijo que iniciou com ele mesmo e se transformou na música.

Nas mídias sonoras, esse procedimento pode aparecer em outros formatos. O cultural é vivo e, por isso, suporta as diferenças e variações. Outro exemplo de tábua de desenho sonoro é o da Tabela 2.

Tempo	Diálogos/ locução	SFX	Trilha Sonora
00:00:04:09	Joãozinho, correndo:	Passos: correndo pelo	Em 00:00:05:02:
00:00:06:20	"Mariazinha, espere por mim!"	gramado	< Início de "Espera-me"...

Tabela 2 – Tábua de desenho de som II. Fonte: NOCKO, 2011, p. 13.

Na Tábua I, o foco está na interpretação e decupagem do som, como procedimento de organização dos trabalhos da equipe de som. Já na Tábua II, Nocko (2011) coloca o foco na distribuição dos sons na LIT para a edição, pois cada segundo conta na busca de compreensão por parte do público. Outra função da Tábua de desenho de som é deixar claros os detalhes indispensáveis para toda a equipe de realização, *a priori*, durante a realização do produto sonoro. Desta forma, a geração dos sons passa a percorrer o imaginário também de toda a equipe. Afinal, todos participam do contexto.

No departamento de pós-produção audiovisual, estão as equipes de profissionais/artistas responsáveis pela finalização dos esforços de realização da imagem e do som, como fruto do trabalho de várias equipes. O Supervisor de Som é o desenhista de som, profissional responsável pela captação, gravação de ruídos e mixagem dos sons do produto audiovisual. Essa função supervisiona outras quatro equipes, e cada uma conta com uma supervisão. São elas: música, diálogo, efeitos e dublagem. O organograma da Figura 1 mostra a divisão do trabalho desse setor no cinema:

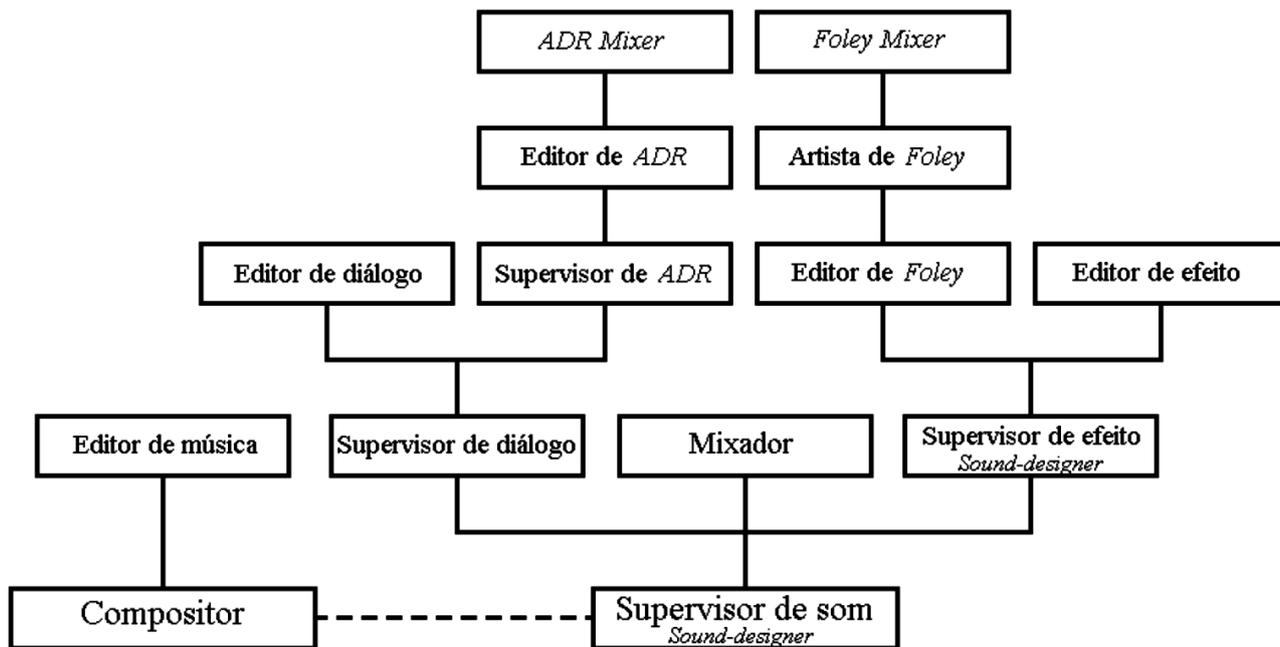


Figura 1 – Organograma Funções desempenhadas no pós-produção. Fonte: OPOLSKI, 2009.

No organograma, podemos identificar onde estão os profissionais dos efeitos sonoros, que se dividem em artistas Foley e editores de sons. O Foley é um campo de trabalho e de pesquisa de uma técnica mais ligada às artes audiovisuais. Ela é responsável por interpretar, criar e gravar o som, ou efeitos sonoros, dos objetos, passos, ventos e todos os sons requisitados pela imagem. Essa área da pós-produção do cinema recebeu o nome de seu pioneiro Jack Foley. O desenho sonoro organiza, edita e filtra os sons. Todos os sons disponíveis em sites de fontes sonoras foram criados por artistas desse campo, geralmente.

Opolski (2009, p. 48) chama a atenção para que “os profissionais da pós-produção de som tenham consciência de que todas as decisões de gravação, manipulação, edição e mixagem, serão pontos constitutivos do *sound-design* do filme”, mas acredito que tal preocupação não esteja apenas para o cinema e o audiovisual.

Quando falamos em mídias sonoras, a principal referência é o rádio, no qual a distribuição das funções de trabalho difere dos meios audiovisuais. De acordo com o Decreto nº 9329, de 4 de abril de 2018, referente ao Artigo 4º, como anexo ao decreto, na atividade de Técnica, estão os setores de Direção e de Tratamento de registros sonoros ou audiovisuais, este último com algumas subdivisões de denominação. Para visualizarmos esses fazeres em relação às mídias sonoras, organizei a Técnica trazida pelo Decreto no seguinte organograma:

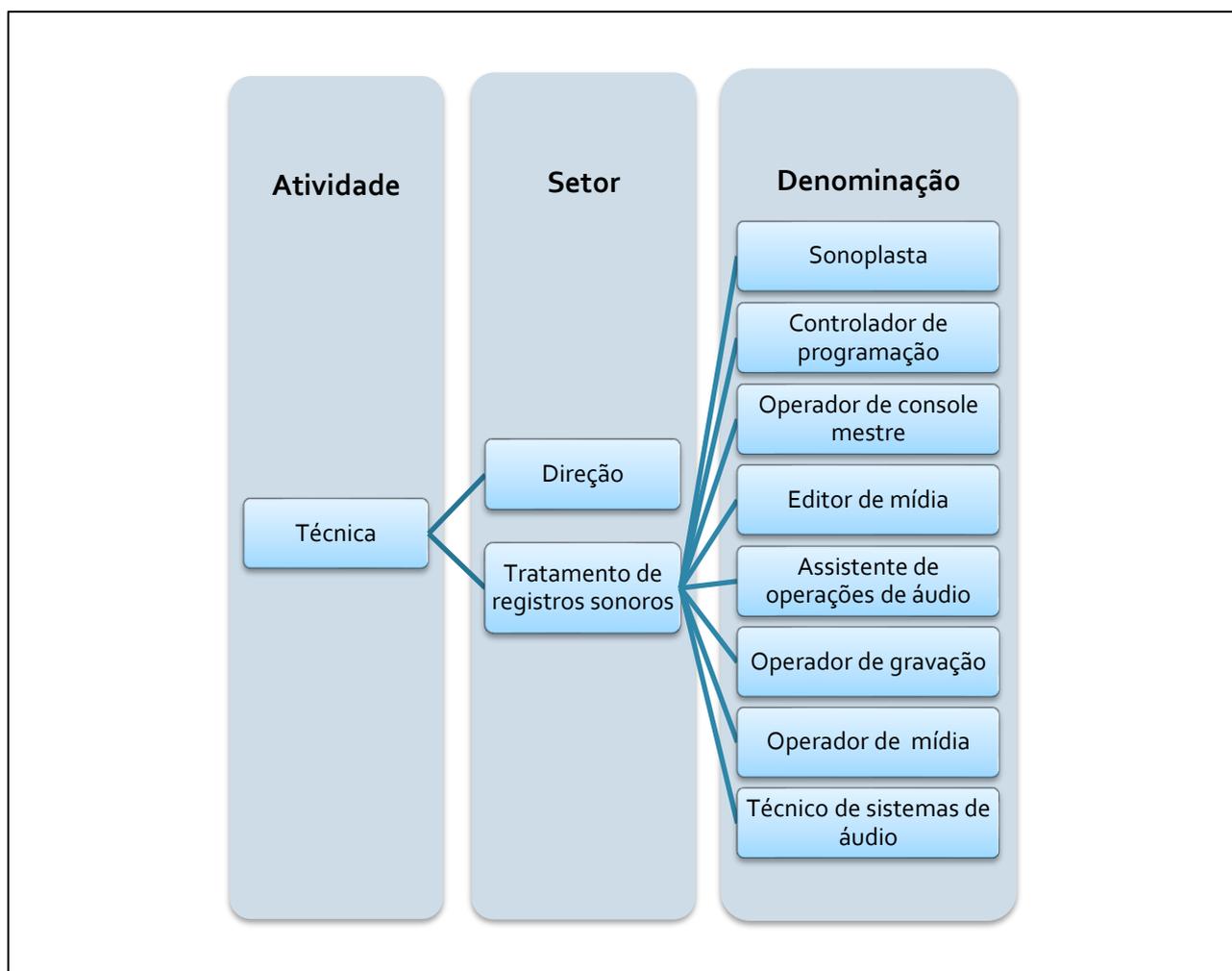


Figura 2 – Organograma da Técnica de Mídias Sonoras. Fonte: Organizado pelo autor.

Entre as denominações, encontramos a de Sonoplasta como quem “planeja, desenvolve e executa o desenho sonoro de uma produção e opera os equipamentos de áudio para assegurar a concepção e a narrativa do produto” (BRASIL, 2018). Sendo a de Sonoplasta responsável pelo desenho sonoro, muitas denominações estão sob a orientação dela. Não há muito tempo, provavelmente ainda hoje, as funções do sonoplasta eram ou são executadas pelo produtor de rádio. As emissoras de rádio, produtores de mídia sonora e do setor audiovisual precisam ser capazes de observar que a distribuição dos fazeres podem melhorar o produto e, conseqüentemente, aproximá-lo do público. Por um simples motivo: o anunciante ou o patrocinador tem por objetivo o público, quem consome.

Aproximando-nos do sonoplasta e seus fazeres, coloco a Figura 3:

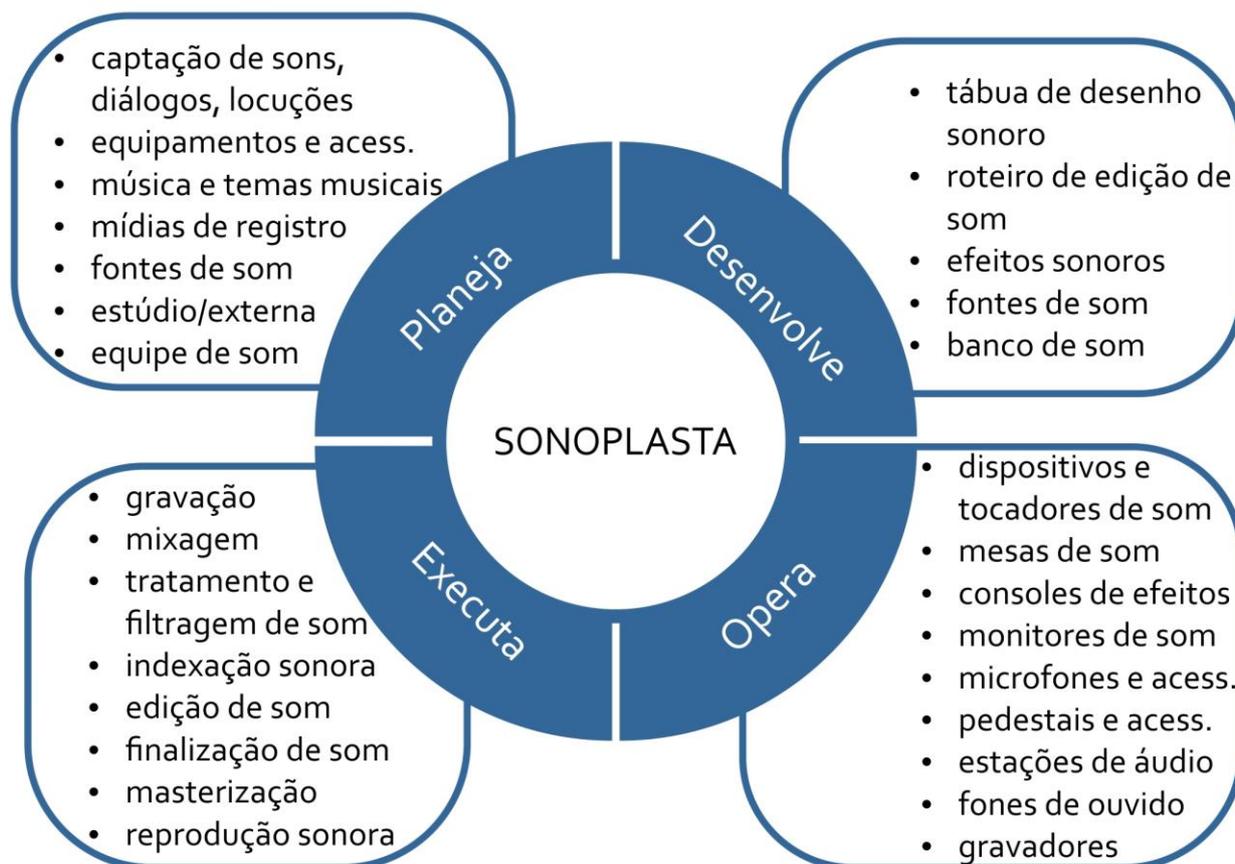


Figura 3 – Fazeres do Sonoplasta. Fonte: desenvolvido pelo autor.

Pensando o meio ambiente da comunicação como uma cidade e as mídias como bairros detentores de suas gírias e expressões peculiares, a sonoplastia está no bairro das mídias sonoras como o rádio, o *podcast*, entre outros; o desenho sonoro é uma expressão do bairro audiovisual como o cinema, vídeo, televisão. A sonoplastia ou o desenho sonoro faz ouvir uma composição com diversos planos sonoros dentro do procedimento chamado pós-produção de som, onde se move a informação som para a complexidade do contexto do ouvinte e seus códigos culturais. Trata-se do conjunto sonoro da narrativa propriamente dito, aquilo que se ouve através das mídias ou dispositivos de rituais de interação e comunicação como são os *smartphones*, *PDA*s, televisores, entre outros. Para este estudo, como provocação, coloco-as como palavras de significados aproximados.

Provocações sonoras em discussão

Numa sociedade em tempos marcados pelo exagero e pela tirania do dinheiro, Lipovetsky (2005) define este momento como *hipermodernidade*, por haver mais opções do que se pode consumir; o mercado globalizado é o elo da corrente para suas considerações e críticas da forma de vida no atual estágio da sociedade moderna. Para Lipovetsky (2005), a modernidade não acabou ou

foi rompida. Ela se aprofundou, marcada pela expansão do sistema econômico e político que a justifica e pela radicalização do conceito do capitalismo. Em meio a tal conjuntura e como reflexo dela, está o indivíduo enquanto ator ativo desse processo, cercado por todos os lados de opções de consumo de toda sorte, elevada a potência do *excesso* e farta variedade de acesso aos meios de comunicação não há mais limites (LIPOVETSKY, 2005). Daí o autor diz que a modernidade está hipercapitalista, hiperconsumista, hiperindividualista e assim por diante. O ser hipermoderno está imerso numa quantidade infinita de ofertas e tem ao alcance das mãos o que deseja, não importando se são coisas materiais ou experiência de sensações, o que provoca pensar o objeto de estudo num processo de transformação cultural até mesmo com marcas de uma hipermodernidade.

Observar o som em seu ambiente, em seu contexto atual, implica-nos em reconhecer que há menos de uma década não existia uma das mais utilizadas mídias de compartilhamento audiovisual. Um tipo de audiovisual construído a partir do som. As pessoas têm se apropriado do som para dar força à imagem em seus vídeos nas redes sociais com inúmeras motivações. Seja para uma dancinha, uma piada, uma paródia, entre outras formas, o som tem puxado a execução de mais e mais vídeos. Às vezes, ao rolar a tela, estão vídeos com conteúdo completamente diferentes utilizando o mesmo áudio. O áudio pode ser uma música, uma gargalhada, a fala de alguém, ou outro qualquer. A transformação do significado acontece de forma acelerada nesse ambiente. As pessoas aprenderam a criar significado nas mídias no contexto.

O contexto vem como resultado do cultural; este, segundo Canclini, é um sistema dinâmico em processo. Em busca de uma definição de cultura, deve-se observar a reorganização de como os bens culturais são operados pelas políticas ou mercado, pois “instauram modos novos de entender o que é o cultural e quais são seus desempenhos sociais” (CANCLINI, 2005, p. 49).

Ao colocarmos o som na relação de compreensão do paradigma da circularidade proposto por Maturana e Varela (1995), podemos perceber no contexto, entendido como formado pelo observador, o ente observado ou o fenômeno e o local ou o ambiente, que essa relação possibilita ao ser conhecer o mundo e relacionar-se com ele. Entendemos a circularidade por “encadeamento entre ação e experiência, tal inseparabilidade entre ser de uma maneira particular e como o mundo nos parece ser, indica que *todo ato de conhecer produz um mundo*” (MATURANA; VARELA, 1995, p. 68). Nas palavras dos autores: um processo de fluxo contínuo e dinâmico numa relação de circularidade entre o indivíduo e o contexto, sendo ambos os formadores solidários desse sistema.

O aprendizado como conhecer o conhecer coloca o som como elemento de escuta e de escrita. Como escuta, traduz o necessário para o banco de sons do ouvinte, do público. Amplia-se o arcabouço dos dizeres e sentires que a voz, a música, os sons da vida produzem ao intelecto, mesmo que o som midiaticizado possa sugerir outras possibilidades. Perceber o som na circularidade da vida

é um passo para se entender por que nos afeiçoamos ou nos distanciamos de determinado programa ao ouvir ou a assistir e ouvir. O som da mídia é outra coisa, não é o som da vida, mas passa a fazer parte dela ao chegar aos ouvidos, e aí está a circularidade em processo. A circularidade do som se materializa no cultural.

No sistema sonoro, existem, por exemplo, diversos tipos de beijo e cada um deles pode ter um som característico. O beijo enquanto ato produz a experiência física de sentir o som, e essa experiência pode ser catalogada, guardada no imaginário do ouvinte. Um beijo distante de uma mãe para a filha que a aguarda dentro do carro reserva características sonoras de experiência distintas de um ardente beijo entre namorados. Cada uma dessas experiências são símbolos que produzem significados diferentes dependendo de como é desenhado, editado.

Peirce, Lotman, Saussure, Bakhtin, entre outros semioticistas, como Ana Cláudia M. Oliveira, Lúcia Santaella ou Irene Machado, resguardando as distinções de suas metodologias de estudo, mostram que o significado une o humano à coisa, seja qual for a grandeza, solidariamente, de modo que a linguagem natural aparece como alicerce do sistema de significação. O som opera como uma das bases do sistema.

A autorreferencialidade dos sistemas é o pressuposto dos estudos cibernéticos de segunda ordem, completando a ideia de circularidade porque o humano é o criador da própria realidade. Ele é um ser autopoietico e, como tal, cria mundos a partir de sua experiência (MATURANA; VARELA, 1995).

Sendo o som das mídias matéria de significado e de aprendizado, aprender a se relacionar com ele ou utilizá-lo como no *Tiktok*, por exemplo, faz do som criador de mundos, ou seja, dele e a partir dele novos vídeos são criados ou novos *podcasts* são colocados no ar. Os memes sonoros são os melhores exemplos da autorreferencialidade do som. Por exemplo, no caso do meme sonoro “minha avó já dizia, meu filho cê vai vê coisa...”, encontramos uma tonelada de reproduções em situações díspares. A autopoiese é fruto de quem gerencia os códigos, os signos e significados.

O humano se autodetermina autopoietico, mas não só. As secretárias digitais, como é a Alexa, da Amazon, vêm dotadas de inteligência artificial e podem aprender o gosto de seu operador. Além disso, elas gerenciam os códigos a partir do som, fazendo dele sua forma de interação com o humano e colocando-se como meio entre o humano e o virtual. Alexa também é autopoietica quando se pergunta o que seria bom ouvir, e ela escolhe qual música tocar.

Cassirer (2012) recupera o conceito de mônada como a condição básica, única e simples na qual vive o ser. Um universo ímpar no qual o ser forma as relações simbólicas da vida. Justamente, com o intuito de considerar que se é assim o homem durante a vida vivida produz uma tessitura de símbolos que formam seu mundo, seu universo de campo perceptivo na reação com o ambiente e

com os outros. Para isso, faz uso dos sentimentos e da razão como construção simbólica na relação com o mundo. Cassirer (2012) chama a atenção para a interferência causada pela opinião especializada na construção do campo simbólico do indivíduo, exemplificando com o curador de obras de arte que interfere na apresentação e disposição das obras de uma exposição.

O editor de som, nesse sentido, também opera como uma interferência especializada, o curador, dos assuntos editados com ou sem a ajuda do diretor ou produtor. De certa forma, segundo Dancyger (2007), o editor arredonda ou aproxima os valores correntes no controle do tempo, do ritmo e da intensidade imagética e sonora do primeiro ao último corte da montagem e sua finalização. Ao selecionar através do corte inicial e final na relação o contexto a que pertencem, o editor ou editora empresta para o trabalho sua organização simbólica e, a partir de sua vivência e experiência, indica objetivamente como os valores trafegam dentro da técnica até chegar às mídias sonoras ou às telas. Contudo, isto não garante que o espectador compatibilize suas percepções com as ali emprestadas. Justamente, olhando para tudo isso a partir do espectador, vê-se essa tessitura de símbolos nos limites da percepção. Como propõe Cassirer (2012), as correlações simbólicas acontecem individualmente e na troca com os outros inseridos num ambiente.

Maturana e Varela explicam que:

Toda percepção que trazemos à consciência, fazemo-la surgir por meio da descrição reflexiva sobre tal fenômeno (em estudo). Percepção e pensamento são operacionalmente o mesmo no sistema nervoso; por isso não tem sentido falar de espírito *versus* matéria, ou de ideias *versus* corpo: todas essas dimensões experienciais são o mesmo no sistema nervoso; noutras palavras, são *operacionalmente indiferenciáveis* (MATURANA; VARELA, 1995, p. 44).

A edição do som faz a gestão dos símbolos, enquanto valores correntes de sociedades sobre determinado assunto, num espectro cultural, na esperança de encontrar equivalência em outras sociedades ao tomar por premissa que os humanos comungam de percepções semelhantes. No entanto, isto deve ser questionado, pois a edição não se trata de mero tecnicismo e manipulações simbólicas, visto que tem como expectativa tocar o universo de uma pessoa para com ela fruir comunicação. No cinema, “o objetivo principal da edição de som é ajudar, com o som, a contar uma história” (MANZANO, 2003, p. 162). Nas mídias sonoras, entendemos que o objetivo vai além de ajudar, pois o som é a própria narrativa, e essa é a razão de direcionar cuidados e responsabilidades em todo o processo de realização.

Aprendizado ou significado do som advém da experiência, o que nos coloca num círculo infinito. O desenho do som como ciência se utiliza de todo o conhecimento acumulado e disponível para alcançar os resultados necessário ou o mais próximo possível deles. O imaginário consegue unir nacionalidades e idiomas através do som. A leitura e execução do desenho sonoro a partir das

funções poéticas do som favorecem a criação de significados que vão além de aludir (SONNENSCHNEIN, 2001, p. 55). A criação de sentido passa pela identificação do imaginário do som; a partir desse reconhecimento, pode-se fazer uma joaninha conversar com uma formiga como acontece no filme *Minúsculos*, coprodução Bélgica/França, dirigido por Hélène Giraud e Thomas Szabo, lançado no Brasil no ano de 2015. No quadro abaixo (Tabela 3), Sonnenschein coloca o que chama de características poéticas das funções desempenhadas pelo som como uma linguagem do imaginário sonoro.

Símile ou similar	Similaridade acústica de dois sons (grito e sirene)
Hipérbole	Exagero óbvio e intencional (grito como alarme de relógio)
Metáfora	Sugere a comparação de um som atual com uma ideia (grito com luz vermelha piscante)
Alegoria	Representação do abstrato através do concreto (grito mantido misteriosamente até o clímax)
Ironia	Contraste das oposições menos esperadas (grito com sorriso)
Paradoxo	Aparente contradição que possibilita expressar a verdade interior (grito do cigarro)
Vivificação	Principais traços vívidos em um objeto inanimado (grito do capacho da porta de entrada)

Tabela 3 – Linguagem do imaginário sonoro. Fonte: SONNENSCHNEIN, 2001, p. 55. Tradução minha.

Esse compartilhar de símbolos acontece de forma negocial e pelos ajustamentos pertencentes à percepção humana. Cassirer (2012) coloca que, para se entender, o homem somente como possuidor da razão e pela razão não supera o que na verdade o homem se constrói, se constitui. Podemos dizer que essa construção resulta da concorrência de outras habilidades humanas, como a emoção, na tessitura com os aspectos do ambiente em que ele vive e mídias disponíveis. Na medida em que acontecem tais combinações, é provável que a experiência também seja diferida de uma mídia para outra. Tratando, assim, o meio na superfície de suas materialidades, pois é a partir da superfície que o público tem contato com a sonoplastia.

Daí a dificuldade para o editor ou editora tomar como certos os valores e as relações estabelecidas pela escrita das mídias sonoras e do audiovisual a partir de um único ponto de vista. Assim, “ao projetar os efeitos sonoros, fundos e Foley para um projeto, é essencial entender como o gênero e o estilo afetam as escolhas e a execução” (AMENT, 2009. p. 20, tradução minha). A ancoragem dos signos, símbolos e significados no texto sonoro chega ao seu limite quando o produto ou o programa está pronto. Esse é o momento em que o imaginário projetado pelo desenho sonoro busca encontrar quem vai ouvir o trabalho.

“Modelizar, contudo, não é reproduzir modelos e sim estabelecer correlações a partir de alguns traços peculiares” (MACHADO, 2013, p. 50). Aplicando-se o conceito geral ao específico, significa apontar a linguagem sonora como sistema de comunicação/informação, ao colocar valores em circulação, como criadora de códigos/modelos, ou seja, como um sistema modelizante de segundo grau, em que o som do beijo é uma informação dada pelos códigos culturais e reconhecida

sem explicações. A edição de sons busca transformar a informação em comunicação dando-lhe contexto, posicionando o ouvinte num local de escuta compreensível ou, pelo menos, com tal objetivo.

Para Lotman (1978, p.37), o código tem duas funções indissociáveis, ou seja, a de comunicação e a de modelização. Na primeira, há a transmissão de informação/mensagem. Na segunda, há a capacidade de gerar modelo específico. A intersecção das duas funções do código implica a informação em possuir uma forma específica, como acontece com a linguagem radiofônica.

Marcondes Filho (2014 e 2015) postula que, se há comunicação, ela só ocorre através do audiovisual enquanto engenharia das emoções, quando o público "doa" os significados para o audiovisual. Explicando a complexidade desse pensamento, uma doação só é possível quando há compatibilidade entre o doador e quem a recebe. De outra forma, não há meios de uni-los, doador e receptor, pois não se estabelece uma ligação, uma compatibilidade. Não se pode imaginar essa compatibilidade fora da condição de fluxo, de processo, justamente para não se cair na tentação de falar em emissão e recepção, significação e significado, a proposta é outra. Em sua filosofia da comunicação, Marcondes Filho diz que, somente durante a ligação, ocorre o compartilhamento comunicacional. Trata-se do afetamento, do evento comunicativo entre as partes desse processo, enquanto escolhem estar nele. Não ocorrendo o ato afetivo, pode haver sinalização, indicação, mas não a comunicação.

A ligação do efeito sonoro com o público aparece submissa aos inúmeros agenciamentos culturais sofridos pelos códigos, significados e símbolos e por onde estes trafegam, por que meios são compartilhados. Marcondes Filho e André Bazin aproximam-se no sentido em que a interpretação está para a comunicação como propriedade do público, fruição. No entanto, distanciam-se abruptamente uma vez que, para o primeiro, a comunicação não está lá nem cá, nem no meio de comunicação nem no público; ela está durante o ato comunicativo (MARCONDES FILHO, 2014), quando se depara com a ligação afetiva entre os comunicantes. Observando o audiovisual e junto a edição, esse objeto é quase pronto, inacabado, por depender de aquele ser simbólico, o humano. Indo mais a fundo, o audiovisual e as mídias sonoras são uma proposta de comunicação, um instigador, o provocador, mas não são a comunicação em si.

Em Marcondes Filho (2014), entende-se a palavra *engenharia* como o conjunto de fazeres, planejamentos e procedimentos utilizados para organizar o que está posto na construção social e cultural, fazendo-se valer da razão para envolver aspectos simbólicos compartilhados. Tem-se como objetivo comunicar. As emoções, *a priori*, são entendidas enquanto o resultado do acontecimento da comunicação, ou seja, aquilo que é dado enquanto construção social e cultural; porém, cada um

possui as chaves para se apropriar ou não do ato comunicativo. Sobretudo, trata-se do que acontece durante o ato comunicativo e enquanto ele está ocorrendo.

Nesse sentido, no audiovisual e mídias sonoras, buscam-se meios para engenhar conexões e possíveis afetamentos e, através destes, dar a comunicação, emocionar: “um som torna-se adequado quando ultrapassa a questão de realidade sonora, de uma suposta fidelidade a alguma coisa – no caso o que se vê – e passa a figurar a questão de transmissão de sentimentos, de ideias” (FLÔRES, 2013, p.32). Para a autora existe, uma articulação entre imagem e som que vai além da ancoragem ou do sincronismo (FLÔRES, 2013, p.28).

Entre o editor ou editora e o público, seja das mídias sonoras ou audiovisuais, existem mundos que pedem por compatibilidade. Então, o corte aparece como elemento principal da construção desse discurso. Dancyger (2007) também reconhece a importância do corte e sua fluência para que exista uma continuidade lúcida. O autor explica que não existem formas rígidas para o corte e coloca o som e imagem com graus de importância diferenciados; em suas palavras, o som é percebido primeiro que a imagem pelo público (destinatário), logo, requer maiores cuidados na escritura do produto.

Schutz coloca o social como relações que ocorrem fora e dentro do sujeito como processo intersubjetivo, mas também destaca que a consciência e memória desempenham grande importância em suas colocações. Assim, “o que ocorre no mundo exterior pertence à mesma dimensão de tempo em que ocorrem os eventos da natureza inanimada” (SCHUTZ, 2012, p. 70). O mesmo autor se refere à ação nessa dimensão. Porém, “é no tempo interior, ou na *durée*, que nossas experiências atuais são ligadas ao passado por meio de lembranças e retenções e ao futuro por meio de pretensões e antecipações” (SCHUTZ, 2012, p. 70). Nesta última dimensão, coloca o ato aquilo da ação que dura no tempo interno da consciência. Assim, como diz o esse autor, o “presente vívido” tem origem na intersecção das duas dimensões.

A voz causa impacto emocional por excelência, pois ela se relaciona com o tempo interior. Então, arquitetar ou descobrir sons não-humanos que se assemelham ou evocam características da vocalização humana possibilita ao som uma espécie de “envelope humano” (SONNENSCHNEIN, 2001, p. 61). Trata-se de uma tarefa árdua alcançar o aprendizado sonoro construído pelo público, enquanto banco sonoro particular. Por isso, buscamos o som imaginário. Por exemplo, uma cobra aparece balançando a ponta do rabo ou, em outro momento, ela aparece mostrando os dentes. Você, se aprendeu esses sons, aprendeu dois tipos de sons que ocupam o seu imaginário, com significados. O primeiro, como vimos antes, é similar ao chocalho de alguns tipos de serpentes. O segundo som, quando ela mostra os dentes, foi arquitetado, engenhado, criado para dar à cobra um poder de extremo perigo e ameaçador. No entanto, na natureza, uma serpente não produz esse som

quase humano, embora esse som tenha passado a fazer parte do imaginário do som da cobra em muitos lugares do planeta. Tornou-se da ordem do imaginário cultural, definido pelo Dicionário Aurélio como “conjunto de símbolos e atributos de um povo ou de um determinado grupo social”; mesmo existindo diversas interpretações para o termo, isso significa reconhecermos a potência globalizante do efeito sonoro ao permear por diversos grupos culturais.

Provocações finais

Como construção cultural, o desenho sonoro veio de inúmeras experimentações e ideias de realizadores e editores/montadores, possibilitando aos editores e profissionais do áudio novas responsabilidades.

O ato de ouvir ou aprender a ouvir também produz um mundo dentro desse contexto proposto por Maturana e Varela. Onde o conhecer precede o significado, porque o significado é aprendido, ou seja, dado pelo comportamento humano ou o cultural – transmissão oral, não-verbal, como uma criança aprendendo a falar, por exemplo. Daí a importância de se reconhecer no som a capacidade criadora e de autocriar significados. A diferença entre o significado e o aprendido nos provoca a pensar o som como um integrante da circularidade contexto-O-sujeito em constante aprendizado mútuo.

A construção do significado ou do aprendizado a partir do som requer conhecimento especializado. Contudo, sendo o objetivo de tal construção a comunicação com o público, a apropriação do som pelo público, como nas mídias sociais ou *Tiktoks* da vida, mostra como o trabalho com o som exige do profissional extremo carinho e cuidados. O público aprende com o nosso trabalho.

Em circularidade, o som não está no aprendizado e nem no significado: ele está em ambos de forma mútua. Isto quer dizer que, ao entendermos a linguagem do imaginário sonoro e que ela é resultado da experiência vivida, sendo nesta a existência das mídias sonoras e suas interferências no ambiente, o som do beijo é ora fruto da experiência vivida, ora é aprendida pelo ouvinte e por quem edita o som, pois ambos coexistem e compartilham um contexto.

O efeito sonoro tanto mantém em circulação os códigos quanto pode instaurar novas relações e significados. O significado do som do beijo não depende do som em si, mas das conexões de aprendizado ou cognoscitivos dos que compartilham o contexto, o cultural, pois um *vixe* em Cuiabá, ou um *vôte* em Salvador, como sons, apesar de significados semelhantes, necessitam de contextualização.

Não vejo sentido para continuarmos a descrever a vocalização do beijo no roteiro para as mídias sonoras, na tábua de desenho sonoro ou no roteiro de edição de som como *Smack*. Um som

que se compatibilize com as experiências vividas em nossa língua materna parece-me mais contextualizado para expressar o som do beijo por questões culturais, procedimentais e políticas. Como posicionamento decolonial, sugiro a vocalização *Umuã* como provocação à base dos conceitos da materialização da ideia do som do beijo. Faz-se necessário darmos o mesmo tratamento a todos os outros termos em língua estrangeira na escritura para as mídias sonoras e audiovisuais por questão de aprendizado e significado. Afinal, compartilhamos um contexto em circularidade com a vida.

Referências bibliográficas

AMENT, Vanessa Theme. **The foley grail: the art of performing sound for film, games, and Animation**. Burlington: Elsevier, 2009.

BRASIL, República Federativa do. **DECRETO nº 9.329**, de 04 de abril de 2018 . Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/decreto/D9329.htm#:~:text=Garante%20o%20andamento%20das%20cenas,e%20a%20movimenta%C3%A7%C3%A3o%20das%20c%C3%A2meras. Acesso em: 05 mar. 2022.

CANCLINI, Néstor García. A cultura extraviada nas suas definições. *In: Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade*. Trad. Luiz Sérgio Henriques. Rio de Janeiro: Ed.UFRJ, 2005.

CASSIRER, Ernst. **Ensaio sobre o homem: introdução a uma filosofia da cultura humana**. Trad. Tomás Rosa Bueno. 2. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

COSTA, Fernando Morais. Som e ritmo interno no planosequência: *Five, Andarilho. Pag. 13 a 28*. *In: OPOLSKI, Débora; BELTRÃO, Filipe; CARREIRO, Rodrigo (Orgs.). Estilo e som no audiovisual [recurso eletrônico]*. São Paulo: SOCINE, 2019.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo**. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

FLÔRES, Virginia. **O Cinema, uma arte sonora**. São Paulo: Annablume, 2013,

GOODELL, Gregory. **Independent feature film production – a complete guide from concept through distribution**. New York: St. Martin's Griffin, 1998.

LOTMAN, Iuri. **A estrutura do texto artístico**. Lisboa: Estampa, 1978.

MACHADO, Irene. **Escola de Semiótica**. A experiência de Tártu-Moscou para os Estudos da Cultura. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

MARCONDES FILHO, Ciro. A nova forma de pesquisar a comunicação: a engenharia das emoções, o autômato espiritual e um campo de conhecimento que se constitui. *In: FRANÇA, Vera Veiga [et al.] (Orgs.). Teorias da Comunicação no Brasil: reflexões contemporâneas*. Salvador: Edufba, 2014. p. 63-78.

_____. A virada comunicacional. Ou porque os estudos de “mídia-tização”, de hábito e da Teoria dos Media passam ao largo da comunicação. **Famecos**: v.22, n. 2, p. 134-145, abr./jun. 2015. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/20143>. Acesso em: 10 mai. 2017.

MANZANO, Luiz Adelmo F. **Som-imagem no cinema** – a experiência alemã de Fritz Lang. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 2003.

MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. **A Árvore do Conhecimento**. As bases biológicas do entendimento humano. Trad. Jonas Pereira dos Santos. Campinas: Editorial Psy II, 1995

NOCKO, Caio. **Produção de áudio**: fundamentos. Série Cadernos Temáticos. Curitiba: SEED-PR, 2011.

OPOLSKI, Débora Regina. **Análise do design sonoro no longa-metragem *Ensaio Sobre a Cegueira***. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2009.

SCHUTZ, Alfred. **Sobre fenomenologia e relações sociais**. Petrópolis: Vozes, 2012.

SONNENSCHNIG, David. **Sound design** - The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema. Michael Wiese Productions, 2001.

submetido em: 02 nov. 2022 | aprovado em: 07 mai. 2023.