



Monges budistas ANGOR WAT, Camboja, 2003

# *A Experiência do Projeto de Extensão NAUFO na Inserção de Profissionais no Cinema Goiano*

*NAUFO: an Extension Program Experience and the Insertion in the Cinema made in Goiás*

## **Resumo**

Este artigo relata a experiência do projeto Núcleo Audiovisual de Produção de Foleys (NAUFO) da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Para isso, conta-se primeiramente com uma abordagem sobre a importância da extensão universitária. Destaca-se o cinema e audiovisual no estado de Goiás (LEÃO, 2010), o som de cinema e quais as funções que o profissional de som desempenha durante o processo de criação e desenvolvimento de um filme. Finalmente, procura-se relacionar a função desse profissional à realização de curtas-metragens produzidos no estado de Goiás, e a consequente importância do projeto de extensão na formação de profissionais para a cadeia produtiva audiovisual local.

Palavras-chave: Som de cinema, Foley, Cinema goiano.

Thais Rodrigues Oliveira

Universidade Estadual de Goiás (UEG)

thaiscinema.ueg@gmail.com

*Abstract*

*This article reports the experience in project Foleys Center of Audio-visual Production (NAUFO) from State University of Goiás (UEG). For this, it is firstly an approach to the importance of extension in university, we pointed the cinema and audiovisual in the state of Goiás, the sound of cinema and what functions the sound professional performs during the process of creating and developing a movie. Finally, to relate the function of this professional to the realization of short films produced in the State of Goiás, and the importance of the extension project in the training of professionals for the local audio-visual production.*

*Keywords: Sound for film, Foley, cinema in Goiás.*

## INTRODUÇÃO

Este artigo descreve parte das experimentações e vivências do projeto de extensão: Núcleo Audiovisual de Produção de Foleys (NAUFO) – da Universidade Estadual de Goiás (UEG) criado no ano de 2012. A extensão universitária deve existir como um trabalho interdisciplinar que visa favorecer a visão integrada de todas as dimensões da sociedade, em um processo que agrega o conhecimento cultural e científico, uma troca de saberes. Projetos de Extensão podem agregar pessoas dentro e fora da instituição de ensino, mobilizando profissionais de variadas áreas do conhecimento, integrados na realização de projetos coletivos. A universidade, nesse sentido, serve como um espaço ao mesmo tempo acolhedor e com competência científica para a realização desses projetos.

O papel da extensão na formação acadêmica e profissional dos alunos do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG) é o de ampliar e aprofundar conhecimentos de áreas específicas do audiovisual, colocando os discentes em situações de aprendizagem. Isso ocorre quando o aluno é instigado a ter contato direto com a comunidade (exibição de filmes e debate) e com o mercado profissional.

O projeto de extensão NAUFO busca uma sensibilização dos discentes a partir da criação de sons para imagens em produtos audiovisuais, reforçando que, tão importante quanto a imagem, o som também é. O trabalho de criação de ruídos/sons para compor e trazer significações a uma narrativa fílmica se vale de sons cujas interpretações são culturalmente conhecidas pelo grupo de ouvintes ao qual se endereça.

O cinema ficou conhecido mundialmente a partir da exibição do filme *Arrivée d'un train en gare à La Ciotat* (Chegada de um trem à estação da Ciotat), produzido pelos irmãos Louis Lumière e Auguste Lumière, em Paris, no ano de 1895. Na história geral do cinema, o filme nasce com o intuito de documentar os acontecimentos cotidianos. No século XVIII, os cientistas já procuravam uma forma de reproduzir e capturar a movimentação da vida. Disso, surgiram os primeiros experimentos, instaurando no mundo o que conhecemos hoje como cinema e/ou audiovisual. No Brasil, as primeiras exibições começaram na década de 1900 e, atualmente, o mercado cinematográfico brasileiro vive uma expansão, fomentada por leis de incentivo e editais públicos.

Com editais públicos e com o mercado em desenvolvimento, surge uma busca por profissionais cada vez mais qualificados em áreas específicas do cinema e do audiovisual, o que tem ocasionado um alto crescimento na procura por cursos de cinema no Brasil. Uma das regiões com o maior número de escolas de cinema do Brasil é a Sudeste, com cursos rápidos, ou de graduação, voltados para a área cinematográfica e reconhecidos em todo o território nacional.

No estado de Goiás, a criação de cursos que pudessem servir de suporte para a formação desses profissionais, ou para especialização dos que já atuavam nesse mercado, começou no final da década de 1980. Beto Leão (2010, p. 213), afirma que a partir dessa década “grandes eventos locais, de porte nacional e internacional,

como os festivais de cinema [...] trouxeram essa percepção e alimentam o desejo de conquista de espaço nessa indústria criativa”. O curso de graduação, específico para a formação desses profissionais, surgiu somente duas décadas mais tarde, no ano de 2006, na Universidade Estadual de Goiás. A instituição oferecia naquele ano um novo curso em sua grade, o de Comunicação Social com habilitação em Audiovisual, possibilitando o estudo de cinema no ensino superior:

*O curso de audiovisual compreende atividades de produção, armazenamento e distribuição ou difusão, em multimeios ou multimídia, de informações, de ideias e de entretenimento, em trabalhos realizados em rádio, televisão, vídeo, fotografia e cinema. Incluem-se aqui as atividades de direção, roteirização, sonorização, montagem e edição de filmes e vídeos, assim como redação, produção e edição de programas de rádio e televisão, em estúdio (Leão, 2010, p. 223).*

O Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de cinema e audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG) afirma que, de acordo com as Diretrizes Curriculares nacionais para os cursos de Cinema e Audiovisual, as habilidades e competências esperadas dos graduados podem ser compreendidas a partir de quatro frentes. A primeira, uma formação técnica e profissional na cadeia produtiva do setor (profissional de som, de direção, de continuidade etc.). A segunda, formando o aluno para a realização em cinema e audiovisual, entendida como o planejamento e efetuação de obras dos variados gêneros e formatos veiculados pelas mídias contemporâneas. A terceira, dotando o aluno de uma habilidade teórica e crítica, possibilitando um caminho para a pesquisa acadêmica. A quarta, uma formação dos discentes para a gestão e a produção, a distribuição e a exibição, compreendendo essas etapas da cadeia produtiva como momentos da economia e da política do cinema e do audiovisual (Universidade Estadual de Goiás, 2015, p.21-22).

O aumento significativo nos últimos anos de políticas públicas para o setor audiovisual no estado de Goiás, tais como: Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), Fundo de Cultura do estado de Goiás, Lei Municipal de Incentivo a Cultura (Goiânia-GO), Lei Goyazes (estado de Goiás), também contribuiu para o fortalecimento e expansão de produtos audiovisuais produzidos no estado, o que demandou mais profissionais especializados. O levantamento da produção audiovisual em Goiás, realizado pela GoFilmes, em 2018, mostra que, entre os 57 projetos audiovisuais de longas, séries e telefilmes hoje em realização ou comercialização no estado, 23 receberam investimentos públicos do estado de Goiás, através do Fundo Estadual de Cultura ou da Lei Goyazes. São R\$ 4.141.000,00 investidos, 78,85% via FAC (Fundo de arte e cultura de Goiás) e 21,15% via Lei Goyazes. O investimento estadual representa 17,65% do total do financiamento desse universo de projetos. A União aporta 80% dos valores.

No ano de 2018, o curso de cinema e audiovisual da Universidade Estadual de Goiás já formou oito turmas, inserindo profissionais no mercado de trabalho.

Os egressos tornaram-se reconhecidos profissionais de cinema e audiovisual no estado de Goiás em diversas áreas: som, arte, fotografia, direção, produção executiva, entre outras. Muitos desses egressos montaram seus próprios negócios, como produtoras, estúdios e afins. Com isso, o mercado cinematográfico de Goiás conquista mais espaço no cenário nacional e se profissionaliza.

O projeto de extensão Núcleo Audiovisual de Produção de Foleys (NAUFO) surge a partir da crescente demanda de profissionais especializados no estado de Goiás. A iniciativa é pioneira no Centro-Oeste. Foley é um termo utilizado em cinema para o trabalho de construção dos efeitos sonoros dentro de um filme. O objetivo do Foley é o de complementar ou substituir o som gravado no momento da filmagem (conhecido como som direto). A necessidade de substituir ou aumentar sons em uma produção cinematográfica resulta do fato de que, muito frequentemente, os sons originais capturados durante a filmagem são atravessados por algum ruído indesejado ou não são suficientemente convincentes para sublinhar o efeito visual ou uma ação. Para isso, é preciso fazer a criação de foleys, que seriam ruídos sonoros necessários para auxiliar a narrativa do filme.

O projeto de extensão NAUFO tem como público-alvo estudantes de cinema e profissionais atuantes no mercado cinematográfico, para que juntos possam realizar a sonorização de um produto audiovisual. Dessa forma, podem ampliar e aprofundar conhecimentos nas áreas específicas de som para cinema/produção de foley, possibilitando contato direto com a comunidade e o mercado profissional.

## **DESVENDANDO O SOM DE CINEMA E CONHECENDO O FOLEY**

No mercado cinematográfico, chamamos o profissional responsável pela criação de foleys de: artista de foley. O artista de foley realiza no cinema uma tarefa semelhante à do contrarregra na radionovela: a criação de ambientes imagéticos através dos sons.

Quando o cinema nasceu, contava-se apenas com recursos da imagem, sendo o som inserido nesse processo anos mais tarde, somente na década de 1920. Tecnicamente, a sincronia entre som e imagem na película foi sendo concebida através de muitas experiências, com as invenções de diversos equipamentos como o *kinetophone*, o *cronophone*, a *cameraphone*, o *phonofilm* e o *vitaphone*, entre outros (Machado, 1997). Noël Burch (2006) escreve sobre a evidência da falta que o som fazia nas primeiras exibições cinematográficas. Ele comenta que parte dos realizadores e do público constatou rapidamente a “necessidade de um acompanhamento sonoro para as imagens, cujo silêncio parecia insuportável” (Burch, 2006, p. 115).

O cinema busca, através do som, uma equiparação com a escuta humana que, em comparação com a percepção visual, possui uma percepção muito mais complicada de ser delimitada por ser realizada em 360 graus. Podemos fechar os olhos, mas não podemos fazer o mesmo com os ouvidos.

Culturalmente, quando vemos algo, uma cena ou um objeto pela primeira vez, buscamos situá-lo dentro do nosso repertório visual. Não estamos habituados a estabelecer algum objeto ou situação dentro de um repertório sonoro. Entretanto, somos todos produtores de sonoridades e a cultura se constrói a partir dela, desde o balbuciar do bebê até a formação da linguagem, ou seja, se transformar em linguagem falada, comunicação. No cinema buscamos uma percepção sonora próxima daquela que estamos habituados:

*A construção sonora no cinema busca reproduzir as nossas percepções auditivas, dividindo em bandas sonoras os sons que constituem o espaço sonoro no qual vivemos imersos. Som direto, ambientes, ruídos e músicas são editados, filtrados, equalizados, mixados e concebem uma sonorização dentre as inúmeras possíveis, pois ela representa uma única percepção e, ainda assim, abre espaço para várias diferentes interpretações, já que cada espectador irá aliar a ela suas expectativas, suas ilusões e seus traumas (Carvalho, 2009, p. 13).*

É importante ressaltar que, mesmo sem a possibilidade técnica de ser inserido na película, o som sempre teve uma importante função para todos os cineastas. Mesmo nos filmes mudos, havia uma intencionalidade de sugerir a sonoridade de uma ação através das imagens, pois o som está no ambiente que nos cerca. Várias tentativas de uso do som no cinema iniciaram-se no início da reprodução e exibição dos filmes. Entre as várias maneiras de sugerir ou tentar colocar o som nos filmes mudos havia, por exemplo, o uso de atores/comentadores na frente ou atrás da tela para narrarem os filmes durante a projeção das imagens.

Mas quando falamos de foley estamos falando do quê? Estamos falando de ruídos sonoros específicos, criados para um produto audiovisual, gravados em estúdio, no momento da reprodução da imagem. Na prática brasileira, o termo “trilha sonora”, quando utilizado num contexto fílmico, é confundido ou combinado ao todo de obras musicais que compõem o filme, isto é, à trilha musical (música). Mas quando falamos sobre a “trilha sonora” de um filme, estamos falando da montagem de todos os sons, em várias pistas diferentes, que pode ser composta de música (trilha musical), vozes, ruídos de ambiente, ruídos de efeito, ruídos criados para o filme e silêncio. Então, quando falamos em “trilha sonora”, estamos nos referindo a tudo que é audível no filme e não apenas às músicas que escutamos.

O som direto diz respeito a toda faixa falada de um filme: narração, falas, falas que estão fora do quadro, mas que pertencem à diegese do filme. A faixa sonora de ruídos dá vida para objetos de cena e um timbre para a locação. Seu objetivo é preencher todo o filme com o som característico de cada locação escolhida pelo diretor geral. Estabelece-se, assim, o espaço sonoro que rodeia cada um dos personagens da história.

A faixa sonora da música é utilizada para conferir sentimento a determinadas ações de personagens e também para conduzir o sentido emocional do espectador. A música está diretamente ligada ao campo sensorial do espectador.

A faixa que mais interessa na realização desse projeto de extensão é a faixa de ruídos. Na faixa dos ruídos de um filme encontramos os sons pontuais que são importantes para a narrativa fílmica. Nessa faixa de som encontramos os foleys. O termo foley faz referência a Jack Donovan Foley, norte-americano, que é o homem que, acredita-se, teria inventado o Foley. Foi ele quem desenvolveu muitas técnicas de efeitos sonoros utilizados no cinema. Podemos comparar o trabalho do profissional que realiza o foley ao de um profissional que exerce a contrarregragem para a radionovela. Sua técnica consiste em realizar gravações individuais para sonorizar cada cena de um filme, ao invés de usar sons pré-gravados, que na maioria dos casos não lhe conferem “realidade”. A pesquisadora e artista Vanessa Ament comenta sobre o trabalho de Jack Foley:

*Ele criou passos e movimentos dos sons do corpo para estrelas como Laurence Olivier, Charles Laughton, Kim Novak, e Sandra Dee. Segundo ele, alguns atores tinham atuações muito particulares e cada atuação correspondia a um tipo de foley diferente. Ele cita sons de passos bem específicos como o exemplo de Rock Hudson que tinha sons de passos “intensos”, James Cagney que tinha sons de passos considerados por ele como “cortados” e Marlon Brando que tinha o som dos passos com pisadas “leves”. Tal como acontece com outros efeitos sonoros, como portas batendo, vidro quebrado, ou corpos em queda, Jack e sua equipe iriam se esforçar para criar o som perfeito que se encaixava com a personalidade do personagem e com as particularidades sonoras de cada cena. Jack contava com vários ajudantes e esse trabalho ficou conhecido mundialmente como a “arte do foley” (Ament, 2009, p. 88, grifo do autor, tradução nossa).*

Trabalhar com foley significa trabalhar com a construção dos efeitos sonoros dentro de um filme. O objetivo do foley é o de complementar ou substituir o som gravado no momento da filmagem (conhecido como som direto). Para isso, é preciso fazer a criação de foleys, que seriam ruídos necessários para melhor percepção da diegese do filme.

A partir do desenvolvimento técnico de reprodução e de captação de sons, foram possíveis diversas simulações de ambientes culturais nas salas de cinema, tendo como referencial espacial as paisagens sonoras a que estamos habituados.

Aceitando que os ruídos foram os esquecidos de longa data do som no cinema, tanto em sua aplicação quanto em sua análise, Michel Chion (2008) aborda esse elemento sonoro e indica questões técnicas e culturais para que seu uso tenha sido descuidado ou esquecido no cinema clássico. As razões culturais estariam vinculadas a uma desvalorização estética dessas sonoridades, apesar de fazerem parte



do nosso universo sensível. Os problemas e as dificuldades de captação e balanceamento sonoro dos ruídos são as razões técnicas apontadas por ele, que justificam o desenvolvimento da voz e da música. Ao mesmo tempo, surgem outros tipos de relação, pois os diálogos e os ruídos passam a fazer parte da composição do universo sonoro do filme. Combinações sonoras, até então impensáveis, aparecem no cotidiano das produções. Inicia-se uma nova poética sonora voltada a construção com imagens em movimento (Carrasco, 2003). Temos, a partir de então, uma pista do som e uma pista da imagem, elementos que, juntos, ampliam a percepção do espectador com o espaço no cinema.

### **CRIANDO RUÍDOS SONOROS**

A discussão sobre o lugar que ocupa o som e o lugar da imagem na narrativa audiovisual ainda é motivo de pesquisas e indagações nos dias atuais, sendo debatida por diversos estudiosos, a partir de seus diferentes pontos de vista.

O método de trabalho para desenvolver a criação sonora de ruídos sonoros para produtos audiovisuais no projeto de extensão NAUFO é primeiramente fundamentada em pesquisas bibliográficas a respeito de usos do som nas narrativas audiovisuais e sobre criação de foleys. São apresentados conceitos teóricos de autores que estudam o som (José Miguel Wisnik (1989), Raymond Murray Schafer (2011, 2012), Michel Chion (2008), Ney Carrasco (2003), Vanessa Theme Ament (2009), entre outros), e análises de trechos fílmicos, a partir do ruído sonoro. Debates sobre a importância e a contribuição do som enquanto fenômeno de percepção, linguagem sógnica, simbolismo cultural e antropologia sonora.

Os alunos são instigados, após as leituras específicas e debates sobre o som de cinema, a realizar a criação de um produto sonoro que atente o ouvinte/espectador para uma descoberta da sonoridade em audiovisual. Essa realização sonora em um filme ocorre depois de quatro etapas: a primeira, leituras e discussões sobre o som de cinema. A segunda, debate e discussão sobre a construção sonora de filmes clássicos do cinema mundial. Na terceira etapa, a coordenadora do projeto apresenta ao grupo de alunos o filme goiano que será sonorizado pelo projeto de extensão. A primeira exibição desse filme, para o grupo de alunos que participa do projeto NAUFO, é realizada sem som, com volume no mudo. Isso faz com que os alunos sejam levados a imaginar sons verossímeis para as cenas, auxiliando na criatividade exigida para esse trabalho. Dessa forma, são levados a imaginar paisagens sonoras para as cenas assistidas.

Depois, assistem o filme com o som direto das filmagens, ou seja, somente com os diálogos previstos no roteiro. A partir disso, começam a realizar a quarta etapa do trabalho, criar foleys em estúdio, ou seja, ruídos sonoros específicos para as cenas assistidas no filme goiano. Depois que todos os sons são criados pelo grupo de alunos, o filme e sua sonorização são devolvidos para a empresa goiana (ou diretor), que procurou o projeto para a inserção de foleys em seu filme.

Ao mesmo tempo em que o som pode enriquecer o cinema e creditar 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). 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. Durante a experiência prática/teórica no projeto de extensão, os alunos são levados a priorizar a função do som como produtor de imagens simbólicas capazes de narrar histórias, particularmente através dos simbolismos de todos os ruídos sonoros. Assim, compreendemos o som não como “valor acrescentado” ao visual, mas como imagem narrativa autônoma (Chion, 2008).

O projeto de extensão do Núcleo Audiovisual de Produção de Foleys (NAUFO) visa, portanto, a possibilidade de manutenção de um grupo de alunos que se tornarão profissionais dedicados ao som de cinema, colaborando, consequentemente, para a cadeia produtiva do audiovisual no estado de Goiás.

### **ALGUMAS DEFERÊNCIAS**

O som, além de nos orientar no espaço físico e social, pode localizar-nos em determinado tempo histórico. A sonoridade tem muito a nos dizer, mesmo quando passa despercebida pela escuta. Ao escutar uma sonoridade podemos nos lembrar de pessoas especiais, momentos e situações diárias, vividas no passado e também no presente, de maneira individual ou coletiva. A partir da escuta de um som é possível fechar os olhos e imaginar muitas imagens simbólicas. Um mesmo som pode causar diversas reações em determinado público, pois, segundo Andresson Carvalho (2009, p. 125) “os sons nos envolvem, contribuem e interferem em nossa percepção e relação com o mundo diariamente”. É a partir da prática de criação de sons para filmes que os discentes envolvidos no projeto podem experimentar os sons a sua volta de maneira diversa da que estavam habituados.

Qualquer produção audiovisual se implanta em um conjunto de valores que nos desvenda os mistérios sobre suas condições de produção. A extensão universitária existe como um processo educativo, cultural e científico que busca relacionar universidade e sociedade, na tentativa de democratização do conhecimento acadêmico, uma troca de saberes, em um processo dialético de teoria/prática e reflexão/prática.

De forma qualitativa, o projeto de extensão NAUFO (Núcleo Audiovisual de Produção de Foleys da Universidade Estadual de Goiás - UEG) tem sido um espaço interdisciplinar de conhecimento, acessível para treinamento de alunos que queiram ingressar no mercado de trabalho profissional especializado em som de cinema no estado de Goiás. Ao longo dos últimos quatro anos, o projeto auxiliou na formação profissional de artistas de foley, microfônistas e técnicos de som direto que atuam hoje na cadeia produtiva local.

## REFERÊNCIAS

- AMENT, Vanessa Theme. *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. California: Focal Press, 2009.
- Burch,, Noël. *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva 2006.
- Carrasco, Ney. *Syghkronos. A Formação da Poética Musical no cinema*. São Paulo: Via Lettera, Fapesp, 2003.
- Carvalho, Anderson Silva de . *A percepção sonora no cinema: ver com os ouvidos, ouvir com outros sentidos*. Dissertação de mestrado da Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, 2009.
- Chion, Michel. *Audiovisão: Som e imagem no cinema*. 1 ed. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2008.
- Leão, Beto. *Centenário do Cinema em Goiás: (1909-2009)*; Goiânia: Kelps, 2010.
- Machado, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas, SP: Papyrus, 1997.
- Manzano, Luiz Adelmo F. *Som-Imagem no Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- Schafer, R. Murray. *A afinação do mundo*. 2 ed. São Paulo: Editora UNESP, 2012.
- . *O ouvido pensante*. 2 ed. São Paulo: Unesp, 2011.
- UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS. Campus Goiânia - Laranjeiras. *Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual*. Goiânia, 2015.
- Wisnik, José Miguel. *O som e o sentido*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.



Mercado HOI AN, Provincia de Quang Nam, Vietnam 2003