

Foley, soundscape e Música Ubíqua em processos criativos audiovisuais

Thiago de Andrade Morandi¹
Flávio Luiz Schiavoni²

Resumo

O som em produções audiovisuais é elemento essencial para que os filmes causem maior impacto e proporcione uma estética relacional com seus espectadores. Este breve estudo traz alguns levantamentos realizados em vídeos diversos que utilizam como proposta de processos criativos a técnica de foley (1), soundscape (2) e Música Ubíqua (3). 1. Foley é uma técnica de realizar o som no estúdio com efeitos sonoros relacionados à interação humana com o mundo; 2. Soundscape na tradução literal é paisagem sonora, conceito de Murray Schafer, com aplicações diversas; 3. Música Ubíqua é a criação de composições musicais utilizando aparelhos tecnológicos ubíquos. Este campo de estudo muito se assemelha à forma com que são feitas as técnicas de foley e captação de paisagens sonoras. Buscamos trazer em mais detalhes cada um destes conceitos e técnicas adotadas. Como exemplos trazemos algumas produções recentes realizadas nos últimos anos e duas criações artísticas feitas por Thiago A. Morandi em 2018.

Palavras Chave: Foley, Soundscape, Música Ubíqua, Processos de Criação

Abstract

Sound in audiovisual productions is an essential element for films to have a greater impact and provide a relational aesthetic with their viewers. This brief study brings some surveys carried out in different videos that use the foley technique (1), soundscape (2) and ubiquitous music (3) as a creative process proposal. 1. Foley is a technique of making sound in the studio with sound effects related to human interaction with the world; 2. soundscape in literal translation is soundscape, Murray Schafer's concept, with diverse applications; 3. ubiquitous music is the creation of musical compositions using ubiquitous technological devices, this field of study is very similar to the way in which foley techniques and capture of soundscapes are made. We seek to bring in more detail each of these concepts and techniques adopted. As examples we bring some recent productions made in the last years and two artistic creations made by Thiago A. Morandi in 2018.

Keywords: Foley, Soundscape, Ubiquitous Music, Creative Processes.

1

Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais na Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais | Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais. Mestre pelo Programa Interdepartamental de Pós-Graduação Interdisciplinar em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade (PIPAUS) e Bacharel em Comunicação Social- Jornalismo, ambos na Universidade Federal de São João del-Rei.

2

Professor Adjunto da Universidade Federal de São João del-Rei no Departamento de Computação
Docente no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação (PPGCC); docente no Programa Interdepartamental de Pós-Graduação Interdisciplinar em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade (PIPAUS)



1. Introdução

Este breve texto é uma revisão de um trabalho apresentado na IV Jornada Interdisciplinar de Som e Música no Audiovisual, realizada de 27 a 31 de maio de 2019, no Rio de Janeiro, que busca trazer de forma sintética e ensaística, três elementos e/ou técnicas que estão presentes em produções audiovisuais, não necessariamente de forma conjunta, mas que se complementam. Os elementos que serão apresentados são o *foley*, *soundscape* e Música Ubíqua. Analisaremos com maior destaque filmes produzidos de forma independente e com poucos recursos financeiros.

Em um primeiro momento serão apresentados alguns conceitos básicos destes elementos, assim como alguns exemplos de suas aplicações práticas, em um segundo momento vamos falar sobre processos criativos das artes presentes em pequenas produções audiovisuais, por fim vamos apresentar em mais detalhes os processos de criação e como estes elementos estão presentes em dois filmes realizados por um dos autores do texto, o *Voz Sinos* e o *Soundscape Film – Cuba Livre*.

2. Foley, soundscape e Música Ubíqua

Foley é uma técnica utilizada no cinema, em que muitos dos sons do filme são compostos posteriormente, de acordo com a cena em questão, são passos, sons ambientes, portas abrindo etc., um dos exemplos clássicos desta técnica é o filme de 1979, "*Track Stars.: The Unseen Heroes of Movie Sound*"³, do diretor Terry Burke, em que são mostrados no filme uma tela dividida, de um lado os atores em cena e do outro como foram feitos os sons em estúdio.



Fig. 1. Imagem do Filme *Track Stars.: The Unseen Heroes of Movie Sound*, no Youtube.

3

O filme pode ser visto no Youtube, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Gyfh9t8JAuo>. Acesso em 25 mai 2021.

Soundscape, na tradução literal, é paisagem sonora, conceito desenvolvido e amplamente investigado por Murray Schafer. Segundo o autor *soundscape* é

(...) qualquer porção do ambiente sonoro vista como um campo de estudos. O termo pode referir-se a ambientes reais ou construções abstratas, como composições musicais e montagens de fitas, em particular quando consideradas como um ambiente. (SCHAFFER, 2001, p. 366)

Os primeiros estudos sobre as paisagens sonoras foram realizados por Schafer em meados da década de 1970, indo além da percepção de sons ambientes, possibilitando uma investigação mais profunda, em que fossem realizadas composições musicais por meio de captações destes sons. Uma das primeiras obras musicais compostas foi "*The Vancouver Soundscape 1973*⁴", com registros de sons ambientes de Vancouver, no Canadá. Ao apreciar a obra, com olhos fechados é como se sentíssemos presentes na cidade, vivenciando seus sons e ritmos urbanos próprios, afinal o ambiente

contém numerosas séries de ritmos: os que separam o dia da noite, o sol da lua, o verão do inverno. Embora não possam proporcionar pulsações audíveis, esses ritmos têm poderosas implicações para as mudanças da paisagem sonora. Existe um tempo para todas as coisas. (SCHAFFER, 2001, p. 319)

Em 2014, uma produção audiovisual, de Leonardo Dalessandri chamou a atenção e ganhou destaque. Dalessandri utilizou técnicas variadas de captação de imagens em movimento durante 20 dias de uma viagem feita pela Turquia, em que percorreu mais de 3500 km, passando por seis cidades diferentes. A obra "*Watchtower of Turkey*⁵" é acompanhada de uma variedade de ritmos e paisagens sonoras, o que causa no espectador um misto de sensações sinestésicas, que são misturas de sentidos, é como se pudéssemos ouvir uma cor por exemplo. Muitos destes sons presentes no filme, apesar de serem *soundscape* são inseridos posteriormente, sejam eles compostos exclusivamente para o filme, por meio de técnicas de *foley*, ou inseridas junto com a música na ilha de edição, compondo a trilha sonora como um todo.

4

The Vancouver Soundscape 1973. Disponível em: <https://soundcloud.com/nnealby/r-murray-schafer-entrance-to-the-harbour-the-vancouver-soundscape-1973>. Acesso em 25 mai 2021.

5

Watchtower of Turkey. Disponível em: <https://goo.gl/JiuJNP>. Acesso em 25 mai 2021.



A composição de uma paisagem sonora permite a criação da trilha sonora para uma imagem ou vídeo que foi captada sem som, permitindo a criação de sons que nem sempre foram gerados pelos objetos registrados visualmente. Muitos destes sons são produzidos por materiais característicos da região geográfica em que são criados. Schafer (2001) os considera como sons fundamentais, pois “são produzidos pelos materiais disponíveis em diferentes localidades geográficas: bambu, pedra, metal ou madeira” (SCHAFFER, 2001, p. 93).

Com um misto destas técnicas, o *foley*, e a composição musical por meio da *soundscape*, é possível analisar outras obras audiovisuais recentes, como, por exemplo, o filme criado pela *Red Bull*⁶, de 2017, que traz aos espectadores os sons de duas bicicletas, em que os ciclistas descem uma montanha e é possível ouvir cada um dos sons, sem interferências de ventos ou outros sons ambientes além daqueles feitos com a bicicleta e seu movimento. O filme foi uma ação de *branded marketing*⁷, feita em dois momentos: o primeiro foi a divulgação do filme com imagens dos ciclistas, em que a trilha sonora aparentava ser os sons de suas bicicletas e em um segundo momento divulgaram como foram criados e compostos estes sons.

Outro exemplo recente é o projeto “Oceano ou Plástico”, da Revista *National Geographic*, a proposta deste projeto é chamar a atenção para a poluição existente nos mares e oceanos do planeta, e parte desta iniciativa consiste na criação de obras musicais e audiovisuais com trilha sonora compostas a partir de lixos plásticos retirados dos oceanos. Um álbum (*Sounds of Future Ocean*) com quatro obras musicais pode ser ouvido na plataforma *Spotify*⁸ e um dos filmes pode ser visualizado na plataforma *Vimeo*⁹.

Outro elemento que buscamos destacar neste estudo é a Música Ubíqua, que “consiste em uma área emergente de pesquisa multidisciplinar, incluindo a educação e o desenvolvimento tecnológico.” (LIMA, 2013, p. 21). O conceito ou a definição de Música Ubíqua vem sendo construído desde 2007, por um grupo de pesquisadores de diversas Universidades e grupos de pesquisa, na perspectiva de compreendê-la como “o resultado da conjunção de sistemas que permitem atividades musicais, utilizando múltiplas interfaces para a manipulação de dados musicais, viabilizando o acesso simultâneo de usuários múltiplos, num contexto ubíquo.” (KELLER, 2009, p. 542).

6

Red Bull. Disponível em: <https://goo.gl/X4R9A3>. Acesso em 25 mai 2021.

7

Método em que a marca se torna coadjuvante de um ato, ela aparece indiretamente em uma ação.

8

Sounds of Future Ocean. Disponível em: <https://open.spotify.com/album/4EDxGUtxwAV2HDZi26r0Hs>. Acesso em 25 mai 2021.

9

Sounds Of Future Ocean (Making Of). Disponível em: <https://vimeo.com/325298091>. Acesso em 25 mai 2021.



Portanto, uma das abordagens da pesquisa em Música Ubíqua, constitui a investigação de formas sociais de fazer música por não músicos, abrangendo as modalidades de ouvir, compartilhar, incluindo o relevante aspecto da transformação dos consumidores em produtores ativos de conteúdo musical.

Metodologicamente, a pesquisa em Música Ubíqua está relacionada à fusão computação-ambiente, proposta por Mark Weiser (*apud* KELLER, 2009, p. 542), que motivou o desenvolvimento da Computação Ubíqua (WEISER, 1991), ou computação pervasiva (termo usado para descrever a disponibilidade permanente da informática no cotidiano das pessoas, de forma a tornar essa interação transparente, ou invisível). (LIMA, 2013, p. 59)

Em uma abordagem apresentada por Marcelo Pimenta, durante um dos encontros do *Workshop em Música Ubíqua*, Lima (2013) resume o que vem a ser a abordagem da Música Ubíqua, que passa a ser algo muito além do que simplesmente a inserção da tecnologia no fazer musical, pois abre

possibilidades de interação e intervenção, e na perspectiva de esta estar disponível (em função do suporte fornecido pelas TICs): em qualquer lugar (através de dispositivos múltiplos móveis, os espaços se ampliam e não se tornam mais imperativos limitantes); a qualquer hora (assim como os espaços, os tempos se ampliam); por qualquer pessoa (independente de seu nível de conhecimento, formação e idade). (LIMA, 2013, p. 60-61)

Ao analisar as pesquisas desenvolvidas na área, compreendemos que a Música Ubíqua tem como premissas até o momento: 1. ser multidisciplinar; 2. intersecção de práticas educacionais localizadas; 3. práticas musicais de orientação ecológica; 4. desenvolvimento de software de música open-source; 5. técnicas orientadas à interação humano-computador; 6. Relações diretas com TICs (Tecnologias da informação e comunicação).

Portanto, nestas perspectivas adotamos a Música Ubíqua em um contexto mais filosófico/metodológico de possibilidades de inserção de processos criativos imagéticos que envolvam tecnologia, podendo estes processos de criação envolver direta ou indiretamente aparelhos tecnológicos, que possibilitem a criação e recepção em qualquer lugar, a qualquer instante e para qualquer pessoa.



3. Insights e processo criativo

Os *insights* são momentos que causam no artista atos de intuição para processos criativos diversos. Pode ser o próprio ato de caminhar, o contato com a cidade e suas paisagens, outros artistas e/ou obras realizadas por eles, assim como os elementos que compõem a cidade em um contexto mais amplo.

O que caracteriza os processos intuitivos e os torna expressivos é a qualidade nova da percepção. É a maneira pela qual a intuição se interliga com os processos de percepção e nessa interligação reformula os dados circunstanciais, do mundo externo e interno, a um novo grau de essencialidade estrutural, de dados circunstanciais tornam-se dados significativos. Ambas, intuição e percepção, são modos de conhecimento, vias de buscar certas ordenações e certos significados. Mas, ao notar as coisas, há um modo de captar que nem sempre vem ao consciente de forma direta. Ocorre numa espécie de introspecção que ultrapassa os níveis comuns de percepção, tanto assim que o intuir pode dar-se em nível pré-consciente ou subconsciente. (OSTROWER, 2010, p. 57)

Estes atos intuitivos internos e externos são como instrumentos da criação artística, que possibilita as mais diversas formas de expressão. Abaixo explicaremos um pouco dos processos criativos que envolveram as criações de dois filmes independentes e realizados com recursos próprios, que envolveram atos intuitivos, contexto filosófico/metodológico de Música Ubíqua, e explorando as paisagens sonoras com métodos de composição musical de criatividade cotidiana e *Soundscape Compositon*.

3.1 Filme Voz dos Sinos

A linguagem dos sinos e o ofício de sineiro é um patrimônio imaterial registrado pelo IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional), que sobrevive em cidades históricas, com maior destaque em São João del-Rei (MG) devido a persistência e amor envolvido na transmissão do saber popular de geração em geração, promovida pelos próprios sineiros. Este ato, que envolve, tradição, e sobretudo preservação, não só de uma forma



imaterial, mas também material (uma vez que o sino também é um objeto mecânico) é o tema central deste filme, que traz depoimentos que nos levam a refletir sobre essa voz do sino, seu contexto atual e seu futuro.

O *Voz dos Sinos*¹⁰ fez parte da pesquisa de investigação durante o Mestrado no Programa Interdepartamental de Pós-Graduação em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade da UFSJ. Especificamente neste filme são explorados na prática estudos de espaço e memória, patrimônio, acupuntura urbana (LERNER, 2015)¹¹, paisagens sonoras (SHAFER, 2001), estudos midiáticos e envolve em seu processo criativo conceitos de Ostrower (2010)¹².

O filme de cerca de 9 minutos de duração traz depoimentos de sineiros, pesquisadores que investigam os sinos enquanto instrumento musical, historiadores, integrantes da igreja etc. Neste curta é apresentado um pouco da tradição da linguagem dos sinos, assim como acontece seu diálogo com as paisagens da cidade. Como ato intuitivo a própria paisagem sonora dos sinos, que é elemento presente na cidade, foi fundamental para a realização do mesmo.

As imagens do filme foram captadas com uma câmera *DSLR Nikon*, modelo *D7100*, com conjunto de lentes (10,5 mm, 18-105 mm, 35 mm), de aberturas entre *f1.8* e *f5.6*; uma *Go Pro Hero 4*; e as imagens aéreas foram feitas com um *drone DJI*, modelo *Phanton 3 Standard*. O som para composição da trilha foi captado pelas próprias câmeras, assim como com um gravador digital de áudio *Zoom H1n*. As imagens e os sons brutos foram selecionadas, decupadas e em seguida compostas narrativamente utilizando como programa de edição o *Adobe Premiere CC*.

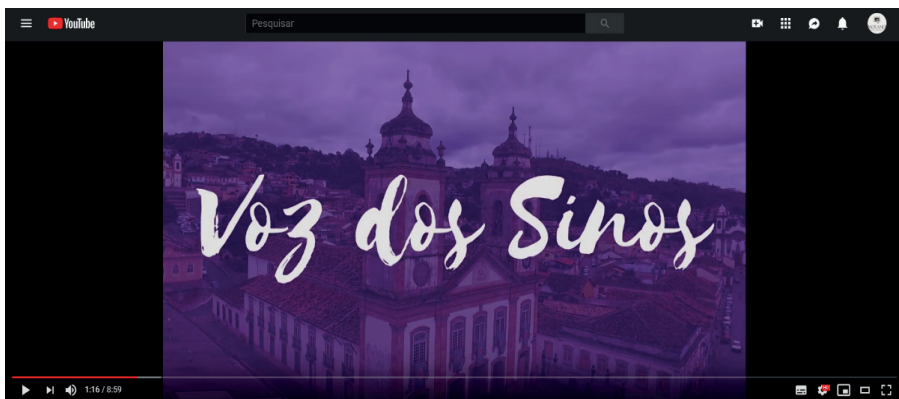


Fig. 2. Imagem do Filme *Voz dos Sinos*, no youtube.

10

Filme *Voz dos Sinos*. Disponível em:
https://youtu.be/JWkARHxYY_k.
Acesso em 25 mai 2021.

11

Em resumo, Lerner trabalha conceitos dos quais chama de acupuntura urbanas, todos aqueles acontecimentos ou intervenções realizadas na cidade que pretendem melhorar aspectos urbanos, assemelhando-se a acupuntura medicinal, que pontualmente visa curar o corpo como um todo.

12

Em resumo, Ostrower apresenta alguns aspectos como os *insights* que surgem nos indivíduos e interferem direta e indiretamente nos seus processos de criação artística. O próprio convívio em sociedade e as relações sociais são fatores que contribuem para os surgimentos destes *insights*.

3.2 Filme Soundscape Composition- Cuba Livre

Soundscape Composition é uma forma de composição musical proposta inicialmente por Schafer (2001), utilizando este conceito, foram captadas paisagens sonoras diversas de Havana e região e realizada uma composição, porém em vídeo. Foi utilizado como equipamento principal uma Câmera *DSLR Nikon*, modelo *D7100*, com o uso de duas objetivas, uma *50mm (f1.8)* e uma *18-105mm (f3.5-5.6)*, com áudios captados diretamente na câmera. O filme foi editado no programa *Adobe Premiere* e está com acesso disponibilizado no *Youtube*¹³.

O filme foi finalizado em FullHD, tem 7min26s, e é composto por paisagens sonoras, entrevista e cenas da *00 Bienal Habana*, onde foi exibido o filme *Voz dos Sinos*. As imagens que compõem esta obra foram realizadas com caminhadas à deriva nas ruas de Havana entre os dias 1 e 10 de maio de 2018, buscando vivenciar e sentir, um pouco das paisagens que formam a ilha socialista do caribe. No filme apresentamos cenas do desfile do Dia do Trabalho (1 de maio), transporte público, movimento dos carros, apresentações culturais, dentre outros elementos que compõem os cenários urbanos da ilha.



Fig. 3. Imagem do Filme *Soundscape Composition- Cuba Livre*, no youtube.

13

Filme *Soundscape Composition- Cuba Livre*. Disponível em: <https://youtu.be/xS8JhEg0JWo>. Acesso 25 mai de 2021.

Considerações Finais

Buscamos neste breve estudo apresentar três elementos que contribuem para a composição do som e da trilha sonora de filmes, principalmente para aqueles realizados de forma independente. Destacamos sobretudo duas produções audiovisuais, o *Voz dos Sinos* e *Soundscape Composition- Cuba Livre*, que foram realizados praticamente a uma mão, como proposta de investigação de processos de criação, que envolvem atos intuitivos e observação de paisagens que compõem as cidades urbanas.

Apresentamos uma frente de pesquisa que busca analisar a Música Ubíqua como elemento multidisciplinar, que envolve de forma filosófica/metodológica criações artísticas que envolvam tecnologia, que possam ser realizadas e vistos por qualquer pessoa em qualquer lugar e em qualquer instante. Ao adotar essa perspectiva podemos considerar as obras que realizamos constituem como processos de criação que envolvem direta ou indiretamente a Música Ubíqua, assim como podemos compreender que os atos intuitivos também estão presentes de forma interna e externa nos filmes.

Ressaltamos, portanto, a necessidade de ampliação dos estudos aqui apresentados, assim como a possibilidade de inclusão interdisciplinar e multidisciplinar de outras áreas do saber, que contribuem para o fazer artístico e científico.

Referências

DANGELO, André Guilherme Dornelles; BRASILEIRO, Vanessa Borges. *Sentinelas Sonoras de São João del-Rei*. Belo Horizonte: Estúdio 43- Artes e Projetos, 2013.

LERNER, Jaime. *Acupuntura Urbana*. – 8º edi. – Rio de Janeiro: Record 2015.

LIMA, Maria Helena de. *Diásporas mentais e mentes diaspóricas: emergências, novas tecnologias, música, educação*. Tese de Doutorado. UFRS- Porto Alegre: 2013.

Linguagem do Toque dos Sinos de Minas Gerais é registrada como patrimônio nacional. *Portal IPHAN*. 03 de dezembro de 2009. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/noticias/detalhes/2685/linguagem-do-toque->



dos-sinos-de-minas-gerais-e-registrada-como-patrimonio-nacional. Acesso em 09 set 2018.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processo de criação*. 25 ed.- Petrópolis, Vozes, 2010.

KELLER, D., BARROS, A. E. B., FARIAS, F. M. d., do NASCIMENTO, R. V., PIMENTA, M. S., FLORES, L. V., MILETTO, E. M., RADANOVITSCK, E. A. A., SERAFINI, R. d. O. & BARRAZA, J. F. Música Ubíqua: conceito e motivação. *In Proceedings of the National Association of Music Research and Post-Graduation Congress - ANPPOM (Anais do Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e*

Pós-Graduação em Música - ANPPOM) (pp. 539-542). Goiânia, GO: ANPPOM, 2009.

SCHAFER, R. Murray. *A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. – São Paulo: Editora UNESP, 2001.

SILVA, F. P. KELLER, D. SILVA, E. F. PIMENTA, M. S. LAZZARINI, V. *Criatividade Musical Cotidiana: estudo exploratório de atividades musicais ubíquas. Revista Música Hodie*, Goiânia, V.13 - n.1, 2013.

WEISER, M. The computer for the 21st century. *Scientific American*. v. 265, n. 3, p. 94-104, 1991.