



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

Txai Junqueira Viegas

ADEUS MEU SALOON: *TEORIA E PRÁTICA NA CRIAÇÃO DA CAMADA DE VOZ*

Pelotas/RS

2017

TXAI JUNQUEIRA VIEGAS

ADEUS MEU SALOON: *TEORIA E PRÁTICA NA CRIAÇÃO DA CAMADA DE VOZ*

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovado em 16 de março de 2017

Banca Examinadora:

Prof. Gerson Rios Leme (orientador)

Profa. Gissele Cardozo

Profa. Ivonete Pinto

Pelotas

2017

Resumo

Este artigo propõe uma análise da camada de voz através dos conceitos audiovisuais fala-texto, fala-teatro e fala-emanção, presentes no TCC prático *Adeus meu Saloon* (Txai Viegas, 2017). Demonstra que, além do filme ter poucas características acusmáticas, também foge das linguagens do cinema vococêntrico e verbocêntrico. É um produto híbrido, trazendo características de jogos do gênero *visual novel*¹. Para comprovar isso, será apresentado o processo de concepção da camada de voz no trabalho de conclusão de curso, complementado por teoria musical.

Palavras-chave: voz, jogos, animação, visual novel, conceitos audiovisuais

Abstract

This article proposes an analysis of the voice layer through the cinematic concepts of textual-speech, theatrical speech and emanation speech, which are used in the final course film *Turnabout Saloon* (Txai Viegas, 2017). It demonstrates that, besides having little in common with acousmetre principles, it is also detached from vococentric and verbocentric cinema. The film is a hybrid product, with features from visual novel games. In order to prove this, a step-by-step tutorial of the film's voice layer will be shown, complemented by musical theory.

Keywords: voice, games, animation, visual novel, cinematic terms

¹ "*Visual novels* são jogos que consistem em ler histórias com o texto aparece na tela. (...) Tem sempre um cenário de fundo, música e efeitos sonoros. Às vezes o texto é programado para aparecer em tempos específicos para aumentar o drama." (...) são considerados jogos por terem escolhas para o jogador." (<http://www.1up.com/features/weird-world-japanese-games>, acesso: 24 de outubro de 2016).

Introdução

Durante a produção dos quatro primeiros filmes no curso de Cinema de Animação da UFPel, houveram limitações das linguagens que foram aplicadas nos produtos de horizontalidade (animação de objetos, animação 2D, animação 3D e stop-motion, sendo que nos três primeiros não poderia ter diálogo para que se aprendesse a contar histórias pelos gestos). Por isso, buscaram-se alternativas para a concepção do quinto e último filme acadêmico. A origem dessa busca foi inspirada no TCC prático *Sombrero*² (Ana Pessoa, 2013), projeto que propôs técnicas alternativas na UFPel³.

O ponto de partida foi utilizar linguagens da série de jogos *Phoenix Wright: Ace Attorney* (Shu Takumi, 2005), que faz parte do gênero *visual novel*. A escolha veio da afinidade pessoal com o jogo mencionado, o que motivou a concepção do TCC prático.

Foi analisada a camada de voz no filme partindo dos conceitos de fala-texto, fala teatro e fala-emanção trazidos da obra *A audiovisual: som e imagem no cinema* (Michel Chion, 2011). O interesse no assunto e experiência com o livro por seminários da turma em *Áudio II*⁴ reforçaram as idéias trazidas pelo autor. Também analisou-se o filme através do acúsmetro, citado em *The voice in cinema* (idem, 1999), ao crer que esse conceito está muito presente no filme.

O artigo também mostra que o TCC prático trabalha voz em um caminho diferente dos princípios audiovisuais de vococentrismo e verbocentrismo. Constatou-se isso transpondo interpretações da fala com sons de *simple waveforms*⁵ e ocasional uso de voz apenas em situações específicas. Foram escolhas técnicas resultantes do que foi analisado do jogo, da experiência prática e do parecer de pessoas que assistiram o produto na fase de pré-produção.

Ademais, buscam-se responder as seguintes perguntas: ao transferir linguagens de jogos *visual novel* para o cinema, o que manter? O que adaptar? Como os conceitos

² Trabalho realizado por Ana Pessoa, Beatriz Janoni e Camila Inagaki. De acordo com elas, "Pensamos em um projeto que refletisse nosso gosto e afinidade na animação, [...] indo além da matéria ensinada dentro da sala de aula." (<http://curtasombrero.blogspot.com.br/p/projeto.html>, acesso: 22 de setembro de 2016).

³Foi o primeiro produto audiovisual em video mapping realizado pelos Cursos de Cinema. (<http://wp.ufpel.edu.br/curtas/filmes/sombrero/>, acesso: 22 de setembro de 2016) E também o primeiro a ter áudio em um sistema quadrifônico (<http://curtasombrero.blogspot.com.br/p/projeto.html>, acesso: 14 de outubro de 2016).

⁴ Disciplina do 5º semestre.

⁵ *simple waveforms* são ondas de som simples que, ao serem alteradas, podem se transformar em outros sons. Existem quatro tipos: *sawtooth*, *triangle*, *sine wave* e *square wave*.

audiovisuais tratados se aplicam nesse tipo de jogo/filme? Qual é o aprendizado na concepção da camada de voz? Que soluções serviriam para o processo? E que outras possibilidades narrativas essa concepção pode oferecer?

Adaptando elementos *visual novel* para o cinema

Conforme citado no 2º parágrafo da introdução, o TCC prático se apropriou de linguagens da série de jogos *Phoenix Wright: Ace Attorney*, que se destacam pelo diálogo textual surgindo aos poucos na tela, como palavras sendo digitadas no computador (Figura 2, item 1). Sons que simulam a camada de voz acompanham a aparição do texto pela síntese que "permite estabelecer uma relação imediata entre qualquer coisa que se vê e qualquer coisa que se ouve" (CHION, 2011, p. 12). Inicialmente, os jogos foram criados para consoles portáteis (Figura 1, item 1). Mas o filme, ao contrário, foi pensado para exibição em salas de cinema (Figura 1, item 2). Por isso, algumas alterações nas características dos jogos foram feitas para se adaptarem ao produto fílmico.

Características	Jogos	Filme
Experiência	individual	coletiva
Interação	sim	não
Resolução	256x192	1920x1080
Tempo	indeterminado	20:48
Diferentes timbres entre os personagens	não	sim
Eco nos sons de texto com monólogos	não	sim
Sons de diálogo simulando interpretação de voz humana	não	sim
Nome identificando qual personagem dialoga	sim	não
Variação da forma dos balões para discernir diálogos de monólogos	não	sim
Variação do brilho dos balões para identificar quem fala	não	sim

Tabela 1: diferenças entre os jogos da série *Phoenix Wright: Ace Attorney* e o TCC prático *Adeus meu Saloon*.

As mudanças que distinguem os jogos do TCC prático sucederam para contar a história do filme da forma mais clara possível. Para o produto, é importante que o público, de imediato, perceba quem está falando, se é um diálogo ou monólogo, etc. No jogo, esse imediatismo não é necessário. O jogador tem todo o tempo para ler as falas e, ao apertar um botão, passar para as seguintes. A interatividade determina uma relação de domínio entre o jogador e o produto.

E da mesma forma que essa diferença existe entre o filme e o jogo, ela também ocorre entre a TV e o cinema, onde o cineasta Jorge Furtado explica que "cinema é isso: uma sala

escura, uma grande tela e um grupo de pessoas assistindo sem controle remoto na mão [...] a televisão, ao contrário, é uma tela que você domina mudando de canal" e acrescenta que "assistir a programação da TV brasileira em uma sala de cinema, é outra experiência. A quantidade de atenção é muito maior."⁶

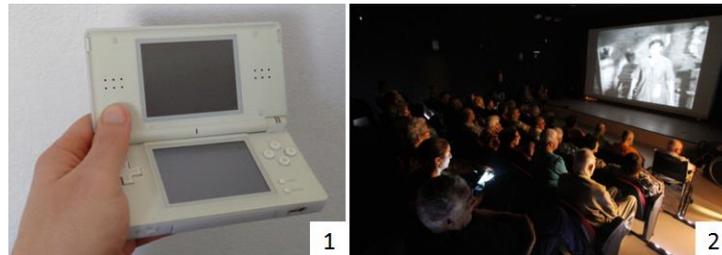


Figura 1: Nintendo DS (item 1), console portátil onde os jogos que serviram de base para o TCC prático são consumidos. Cine UFPEl (item 2), sala de cinema onde o TCC prático foi veiculado. Fonte (item 1): foto minha - Fonte (item 2): (http://www.diariopopular.com.br/tudo/index.php?n_sistema=3056&id_noticia=MTExNTk2&id_area=Mg== , acesso: 19 de outubro de 2016).

Percebendo que a falta de interação no TCC prático resulta em uma experiência diferente da que acontece no jogo, foram feitas as modificações já mostradas na Tabela 1. Visualmente, algumas dessas mudanças podem ser constatadas na Figura 2.



Figura 2: *Phoenix Wright: Ace Attorney* (item 1), *Adeus meu Saloon* (item 2). Fonte: *screenshots* do autor.⁷

Critérios para atribuir voz à um personagem

Na imagem do item 1 (Figura 2), Phoenix, retratado pela câmera subjetiva, dialoga com a chefe, visível na tela. O que indica que a fala vem dele são o nome no campo azul e a boca da mulher que se mantém fechada durante a conversa. No item 2, ao contrário, o diálogo vem da personagem presente, sendo que o sinal que garante isso é o fato dela abrir a boca enquanto o texto aparece. Conforme Chion (1999, p. 127), a sincronia do som com a boca é o maior critério para atribuir a voz à um personagem.

⁶ (Espaço Público, JORGE FURTADO, 2/06/2014, <https://www.youtube.com/watch?v=-zDkAPIvJyw&t=1h01m20s>, acesso 4 de set de 2016)

⁷ A partir da Figura 2, todas as fotos e *screenshots* foram tiradas pelo autor.

Mas já que o Barman, simbolizado pela câmera subjetiva (Figura 2, item 2), nunca é visto, como saber quando a fala é dele? Visualmente, pelo balão de diálogo do personagem (Figura 3, item 2), que tem um cinza mais escuro do que o da Laura (Figura 2, item 2). Além disso, parte do balcão é visível na tela. E em casa, o chapéu do Barman está pendurado na cama. Esses sinais servem para indicar continuidade, reforçando que alguém está ali, seja atrás do balcão (Figura 2, item 2), seja de repouso na cama (Figura 3, item 2). Igualmente, no último plano de *Soberba* (*The Magnificent Ambersons*, Orson Welles, 1942), "o microfone aponta para fora da tela, de onde o narrador está falando." (CHION, 1999, p.50) (Figura 3, item 3). Há ainda, diferenças nas vozes de cada personagem (Tabela 2, Página 10).



Figura 3: A mesa em *Ace Attorney*, é uma continuidade de onde Phoenix está (item 1). Chapéu pendurado na cama em *Adeus meu Saloon*, sugere que o Barman está de repouso (item 2). E microfone aponta para o narrador no último plano de *Soberba* (item 3).

As conversas entre o Barman e os outros personagens sucedem naturalmente, como se o protagonista fosse visto por eles. Por isso, não ocorrem aqui os chamados poderes do acúsmetro⁸, onde "a voz se investe de poderes [...] em geral malevolentes [...] onde o acúsmetro é o monstro escondido, o grande chefe, o gênio diabólico, ou em raras ocasiões, um velho sábio."⁹ (CHION, 1999, p.23 e 24). Logo, a intenção de desmascarar o Barman pelos outros personagens é descartada. O que ocorre é o inverso: ele desmascara Laura, ao retirar o chapéu dela (Figura 4, item 2).

⁸ Segundo Chion, a acusmática significa "ouvir sem ver a origem do som" (CHION, 2011, p. 61). Em *A Afinação do Mundo*, Murray Schafer chama isso de esquizofonia (SCHAFER, 1997, p. 364).

⁹ Como acontece no filme *O Mágico de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939).



Figura 4: Laura com parte do rosto escondido (item 1) é logo revelada pelo Barman (item 2).

Embora o chapéu de Laura (Figura 4, item 1) cubra parte do rosto e ela esteja escondendo os seios com os braços (fingindo que é homem), a boca continua exposta. Isso não coincide 100% com o conceito de desacusmatização parcial:

Podemos ter desacusmatizações parciais quando ainda não vemos a boca de um personagem que fala. Apenas as mãos, costas, pés ou nuca se revelam. Um quarto-acúsmetro também é possível: o rosto é mostrado, mas a boca escondida. Desde que o rosto e a boca não tenham sido completamente revelados e desde que os olhos do espectador não tenham confirmado a sincronia da voz com a boca (confirmação que basta ser aproximada), a desacusmatização está incompleta (CHION, 1999, p.28).

Representação das vozes no TCC prático

Apesar do filme ter diálogo do começo ao fim, ele não é representado por voz humana, ou seja, não é vococêntrico nem verbocêntrico:

Afirmar que no cinema o som é em geral vococêntrico, significa lembrar que, na maior parte, favorece mais a voz do que os outros sons. [...] grande parte do aperfeiçoamento tecnológico na captação de sons (com o surgimento de novos microfones e sistemas de captação) concentrou-se na fala. [...] não se trata da voz dos gritos e dos gemidos, mas da voz enquanto suporte de expressão verbal. Por isso, aquilo que se procura obter quando a captamos não é a fidelidade acústica ao timbre original, mas a garantia de integibilidade clara das palavras pronunciadas. Assim, o vococentrismo de que falamos é, quase sempre, um verbocentrismo (p. 13).

A presença da voz humana no produto prático se restringe à ronco, espirro, risadas, etc. (conforme ressaltado na Página 21). Portanto, o que foi levado em conta não foi a inteligibilidade das palavras e sim a interpretação.

Conforme o 4º parágrafo da introdução, as vozes dos personagens são simbolizadas por *simple waveforms*, no caso, o *sawtooth* e o *square wave*. Esses sons foram escolhidos por três razões:

1ª: para condizerem com os sons de texto usados em jogos de *NES* e *Mega Drive*¹⁰, já que buscou-se uma estética próxima a consoles dessa época.

2ª: para se distinguirem dos instrumentos da trilha¹¹, e logo, serem admitidos como parte da camada de voz, não se misturando com a de música.

3ª: são adequados para criar *pitch bends*¹², o que ajuda a transpor a interpretação.

Também houve a necessidade de discernir a "voz" de cada personagem. Para isso, foram escolhidos dois parâmetros musicais, timbre e frequência, que serão descritos agora.

Timbre

O timbre pode ser entendido como a identidade do som. Nas palavras de Michael Hewitt: "Faz o ouvido distinguir a flauta do violino, tocando a mesma nota. O timbre do violino é rico e caloroso, enquanto que o da flauta é suave e menos complexo" (2008, p. 8). No caso do filme, o *sawtooth* e o *square wave* também se diferenciam pelo timbre.

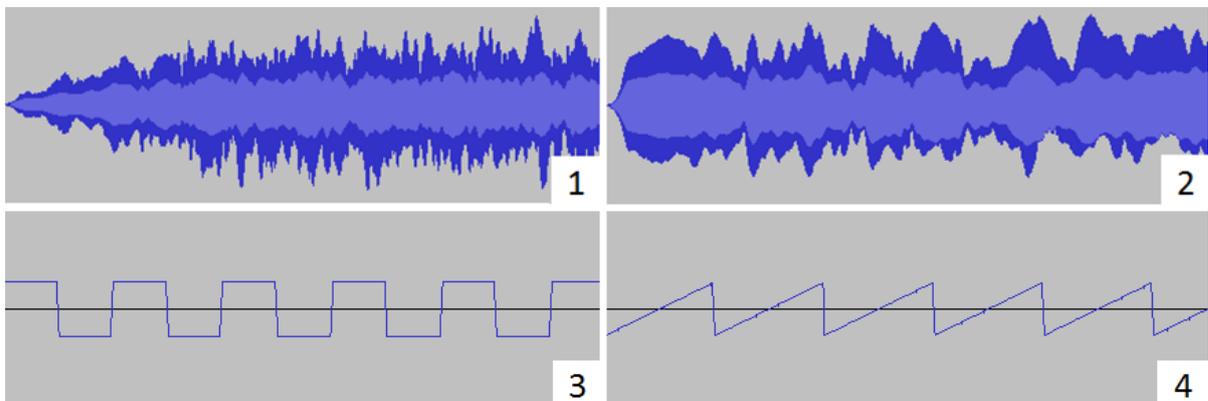


Figura 5: Visualização no *Audacity*¹³ de ondas de violino (item 1), flauta (item 2), *square wave* (item 3) e *sawtooth* (item 4) tocando a mesma nota.

¹⁰ O jogo *Dragon Ball: Daimaō Fukkatsu* (Bandai, 1989) lançado para o Famicom (versão japonesa do NES) usa *sawtooth* nos sons de texto. E *Shining Force II* (Sonic! Software Planning, 1994) de *Mega Drive* usa *square waves*.

¹¹ As músicas do filme usam sintetizadores que simulam o *sound chip YM2612* usado no *Mega Drive*. Embora esse *sound chip* possa usar *square waves*, busquei usá-los apenas na camada de voz, como justificado na 2ª explicação dessa página.

¹² *Pitch bending* é a mudança intencional da frequência de uma nota.

¹³ Editor de som.

Frequência

A frequência determina se um som é grave, médio ou agudo. Difere a voz grave de André Luiz "Chapéu" da aguda de Leda Figueiró¹⁴. Mas há profissionais que mudam a frequência da fala até no próprio personagem que interpretam. De modo que Márcia Regina, ao dublar *Launch de Dragon Ball Z* (Daisuke Nishio, 1996), faz uma voz grave quando a personagem está má, e uma aguda quando ela se torna boazinha (não que isso determine se alguém é bom ou mau). Embora esteja variando a frequência nos dois casos, a voz da atriz continua reconhecida pelo timbre, assim como as notas agudas e graves de um piano ainda podem ser identificadas como vindas do instrumento. De acordo com Hewitt (2008, p. 3), sons graves tem ondas compridas e sons agudos, ondas curtas.

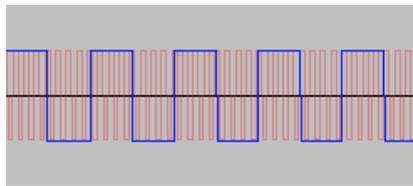


Figura 6: Montagem representa ondas de *square wave* grave (azul) e agudo (vermelho).

Partindo dos parâmetros de timbre e frequência, foram realizadas escolhas para que as "vozes" de três personagens do filme se destacassem (Tabela 2).

Características	Barman	Cicatriz	Laura
Timbre	<i>square wave</i>	<i>sawtooth</i>	<i>square wave</i>
Frequência	grave	grave	aguda

Tabela 2: diferenças da representação de voz entre personagens do TCC prático.

Intensidade

Há um terceiro parâmetro que não foi usado: a intensidade¹⁵ (também conhecida por volume ou amplitude). Se a frequência determina o comprimento das ondas, a intensidade determina a altura delas (2008, p. 6). Ondas de alta intensidade geram sons fortes, enquanto ondas de baixa intensidade geram sons de baixo volume. A Figura 7 mostra uma onda indo de baixa para alta intensidade.

¹⁴ Dubladores brasileiros atuantes na década de 80.

¹⁵ A não ser como *decay* (processo destacado na Página 18).

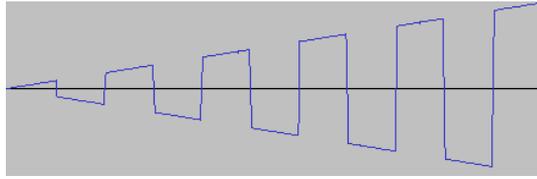


Figura 7: Visualização no Audacity de *square wave* aumentando a amplitude com o tempo.

No filme, há diálogos entre pessoas distantes do balcão (Figura 8). Apesar disso, a amplitude da "voz" delas é a mesma das que estão próximas do Barman, pois o foco está na inteligibilidade da interpretação. E mesmo quando os personagens estão gritando, o que representa isso não é a amplitude maior dos sons de texto e sim, efeitos sonoros que simulam explosões, acompanhadas de breves *flashes* e tela sacudindo. Assim, da mesma forma que *sawtooths* e *square waves* simulam interpretação de voz humana, efeitos sonoros simbolizam a alta amplitude das vozes, sendo essa também uma linguagem trazida dos jogos da série *Ace Attorney*.



Figura 8: Pessoas conversando na mesa.

Como destacado na Página 8, a camada de voz do TCC prático é trabalhada disparmente do vococentrismo e verbocentrismo. Mas agora, um conceito que é de fato aplicado no filme será salientado.

As três falas de Chion

Chion (2011) distingue três presenças de fala no cinema: fala-teatro, fala-texto e fala emanção. À seguir, será explicada cada uma com detalhes.

Fala-teatro

Na fala-teatro, os personagens exercem ações não verbais. Isso pode ocorrer de diversas formas.

Em *A Alegre Divorciada* (*The Gay Divorcee*, Mark Sandrich, 1934), o protagonista brinca com a boneca antes das conversas com o colega iniciarem (Figura 9, item 1).

No caso de *Onde Começa o Inferno* (*Rio Bravo*, Howard Hawks, 1959) o moço mais baixo conversa com o outro, enquanto abre um pacote (Figura 9, item 2). Para Chion, "a fórmula [...] da qual os personagens falam enquanto fazem qualquer coisa, serve para reestruturar o filme pela fala e ao redor dela " (2011, p. 135).

Já em *Os Melhores Anos de Nossas Vidas* (*The Best Years of Our Lives*, William Wyler, 1946), o pianista começa a frase, toca uma combinação de notas, continua a frase, toca outra combinação, até terminar o que queria dizer (Figura 9, item 3).

Finalmente, em *Glória Sem Mácula* (*Tunes of Glory*, Ronald Neame, 1960), depois de uma séria discussão com um homem que acaba de sair da sala, o protagonista joga o resto da bebida na lareira, terminando a cena (Figura 9, item 4). Chion descreve a função desse conceito:

Uma porta que se fecha, um gesto que se esboça, um cigarro que se acende, [...] tudo pode valer como pontuação e valorização do texto. Isso também permite aligeirar a audição do diálogo e concentrar a atenção sobre o conteúdo. (2011, p.135)



Figura 9: *A Alegre Divorciada* (item 1), *Onde Começa o Inferno* (item 2), *Os Melhores Anos de Nossas Vidas* (item 3), *Glória Sem Mácula* (item 4).



Figura 10: Exemplos de fala-teatro em *Adeus meu Saloon*. O Sargento (fora da tela), entra no Saloon antes de começar o diálogo (item 1), Laura conversa com o Barman enquanto mexe no pingente (item 2), Cicatriz se prepara para bater no balcão antes de continuar falando (item 3).

A fala-teatro foi aplicada no TCC prático por duas razões:

1ª: variar entre linguagem verbal e gestual para manter o público atento. Pode ser que em certo instante, as pessoas não estejam cansadas da leitura. Mas em um filme de 20 minutos em que o diálogo predomina, percebeu-se que os personagens deveriam gesticular de vez em quando, servindo como tempo de folga do texto. Para tanto, foi decidido o momento que cada gesto ocorreria, intuitivamente, se colocando no lugar do espectador.

2ª: sintetizar a identidade de cada personagem através dos gestos. Por exemplo: a ação de bater continência do Sargento, reforça a relação que ele tem com o exército. Outro: ao bater no balcão com força, Cicatriz impõe autoridade. Mais um: ao coçar a cabeça, Laura mostra que está sem jeito. Portanto, os personagens mostram o que são não só pelo que falam, mas também pelo que gesticulam, sendo que "Na fala-teatro [...] pode-se fazer ouvir a voz "interior" dos personagens, uma voz análoga à parte teatral." (2011, p.135).

Fala-texto

Chion lembra que na fala-teatro, "[...] o texto ouvido continua a ser um dos elementos concretos da ação, sem poder sobre a realidade mostrada." (2011, p.135). Em contraste, a fala-texto, tem de fato domínio sobre o que é exibido na tela.

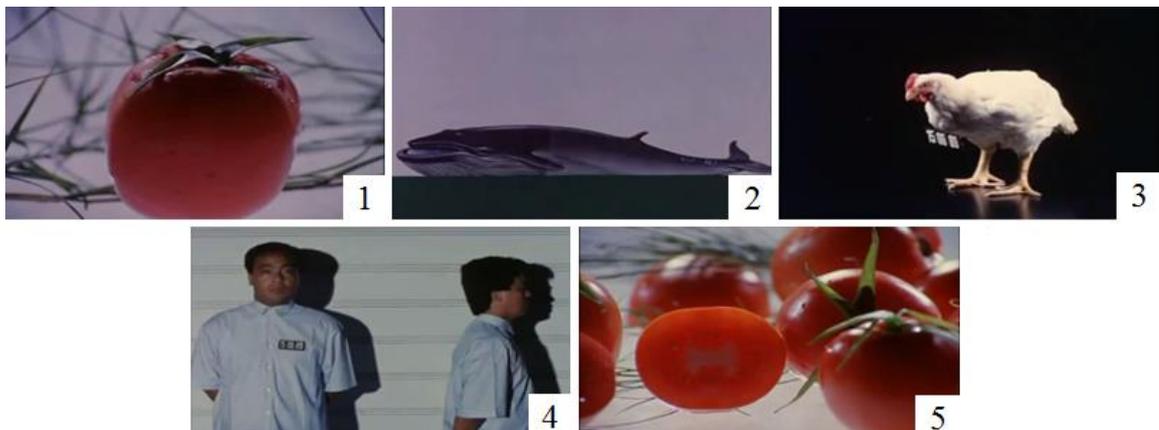


Figura 11: Sequência de planos no filme *Ilha das Flores*. Cada plano é separado por palavras do narrador, que invoca as imagens. A frase que segue a sequência é: "O tomate (item 1), ao contrário da baleia (item 2), da galinha (item 3) e dos japoneses (item 4), é um vegetal (item 5)."

Pode-se considerar que o filme *Ilha das Flores* (Jorge Furtado, 1989, Figura 11) é uma fala-texto do começo ao fim, já que as imagens surgem de acordo com as palavras do narrador.

[...] a fala-texto adquire o poder de suscitar a presença das coisas no espírito, nos olhos e nos ouvidos. [...] assim que algo é evocado visual e auditivamente pelo verbo, vemos como aquilo que aparece escapa à abstração [...]. (2011, p.136)

Mas se em *Ilha das Flores* as palavras pronunciadas invocam imagens, no TCC prático, o que tem esse poder é o texto, formando palavras no lugar da voz. No começo do filme, o Barman narra a história enquanto a tela exibe uma mesa vazia com três cadeiras (Figura 12, item 1). Quando ele se refere aos tipos de pessoas que serve, esses aparecem gradualmente (Figura 12, item 2).

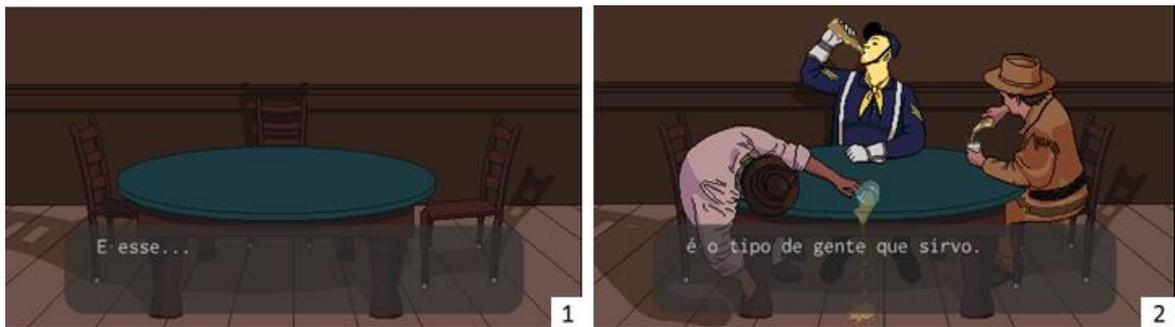


Figura 12: Barman narra a história com a mesa vazia (item 1), encerrando a frase após a aparição dos bêbados (item 2).



Figura 13: Barman (fora da tela) faz a imagem de um copo derramando aparecer enquanto diz a palavra "cerveja".

A fala-texto também está presente quando personagens falam sobre pessoas ou objetos específicos (Figura 13). Ao invés de mostrar o Sargento segurando a cerveja, uma janela circular aparece no canto da tela. Sendo essa, portanto, uma alternativa para relatar o acontecimento.

Por fim, um terceiro exemplo de fala-texto é quando o Barman se refere ao bisão na parede.

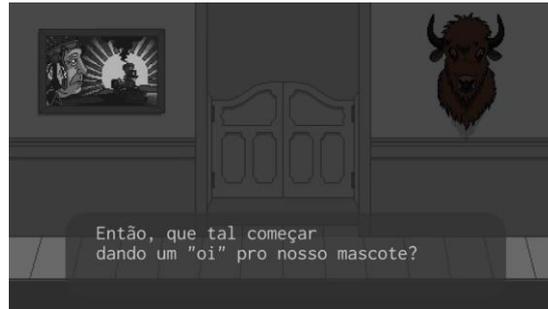


Figura 14: Saloon em preto e branco. Exceto o bisão, que o Barman chama de "mascote".

Enquanto o Barman diz a frase (Figura 14), tudo fica em preto e branco, menos o bisão, que se mantém colorido. Com isso, ele deixa de ser apenas um objeto de cena e leva a história adiante. As palavras não só mostram, como também evidenciam o animal que está na tela.



Figura 15: Cena do documentário *Casting By* (Tom Donahue, 2012) onde a produtora de elenco Marion Dougherty é mencionada na narração e a única pessoa colorida na foto (em baixíssimo contraste), gerando uma experiência semelhante com a Figura 14.

A intenção de usar fala-texto no TCC prático é principalmente econômica: ao invés de desenhar o Sargento derramando cerveja, o texto e a imagem do copo sintetizam a idéia (Figura 13).

Fala-emanção

Porém, ao contrário dos dois primeiros conceitos, a fala-emanção é antiteatral e antiliterária:

[...] é o caso em que a fala não é obrigatoriamente ouvida e compreendida na íntegra, e [...] não está ligada aquilo a que se poderia chamar de *ação* no sentido lato. Esse efeito [...] pode ser associado, por um lado, ao fato do diálogo dos personagens não ser totalmente inteligível e, por outro, à forma como o realizador dirige atores, utiliza o enquadramento e a planificação. Isso evita sublinhar as hesitações, as palavras importantes, as articulações do texto e o jogo das perguntas e respostas [...] (2011, p.136)



Figura 16: Exemplo de fala-emanção. Silhuetas dos três jogadores no TCC prático, que conversam num diálogo irreconhecível.



Figura 17: Fala-emanção no episódio *O Castigo da Escola* em *Chaves* (*El Chavo del Ocho*, Roberto Bolaños, 1971, item 1) onde alunos da classe criam um vozerio incompreensível. Na ocasião, só a palavra "silêncio!" do professor pode ser identificada. No episódio *O Gato Malvado* da série *As Meninas Superpoderosas* (*Powerpuff Girls*, Craig McCracken, 1998, item 2), as três heroínas prestam explicações ao cientista simultaneamente, gerando confusão.

A fala-emanção foi usada no filme para servir de plano geral do Saloon. E assim preparar o público para a história presente.

As três falas: dos jogos para o TCC prático

As três falas de Chion também ocorrem no jogo que serviu de inspiração para o TCC prático, sendo esses os exemplos mais próximos de como essas falas foram apropriadas.



Figura 18: As três falas no jogo *Ace Attorney: Trials and Tribulations* (item 1, 2 e 3) e em *Ace Attorney: Justice for All* (item 4).

A sequência começa com fala-texto, onde o detetive menciona a xícara da vítima, que surge no canto superior esquerdo (Figura 18, item 1). Essa referência inspirou a aplicação na Figura 13. Depois, ocorre a fala-teatro, quando o promotor demonstra como a vítima bebeu o café, através do gesto (Figura 18, item 2). A situação se encerra em fala-emanração, mostrando a platéia do tribunal dialogando entre si, sem que as palavras sejam identificadas (Figura 18, item 3). Isso influenciou o uso na Figura 16, já que aqui, a fala também ocorre como plano geral da corte de justiça.

Voltando à fala-texto, o último diálogo (Figura 18, item 4) se refere a uma câmera escondida no olho do urso empalhado, tornando o resto do cenário preto e branco. Esse recurso serviu de exemplo para o emprego na Figura 14.

Concepção da camada de voz: primeira tentativa

Para comprovar que o TCC prático foge dos princípios do vococentrismo e verbocentrismo (Página 8), será descrito como a camada de voz foi trabalhada.

Primeiro foi aberto o *plugin 3xOsc* do FL Studio 10¹⁶, por ter sons de *subtractive synthesis*, atendendo a escolha estética destacada em *Representação das Vozes no TCC Prático* (Página 8).

No *3x Osc* (Figura 19, item 1), foi obtido o som de *square wave* (Figura 20, item 2).



Figura 19: Aba principal do *plugin 3x Osc*. Antes (item 1) e depois das alterações (item 2).

Na aba *INS (Instrument properties)* do *3x Osc*, foi alterado o atributo de volume reduzindo o *decay* para que o som, ao ser emitido, diminua totalmente a amplitude após ser pressionado brevemente, se comportando como tecla de piano. Essa alteração tem o objetivo de fazer com que o som do *square wave* não seja cansativo ao se manifestar continuamente nos diálogos do filme.

Com o *design* do som resolvido, uma nota de baixa frequência foi inserida no *Piano Roll*¹⁷ para simular a voz grave do Barman, contrastando com a alta frequência que simula a voz aguda da Laura.¹⁸

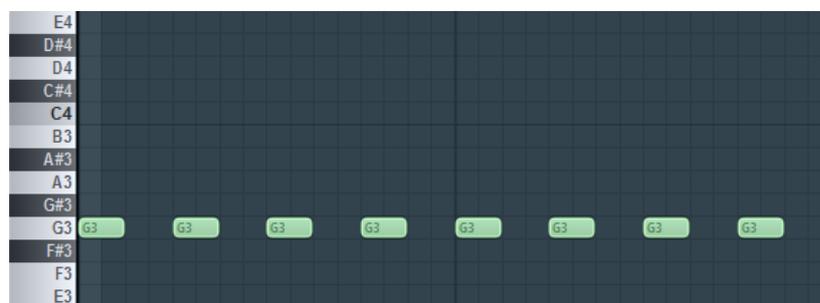


Figura 20: notas no *Piano Roll* sendo repetidas sucessivamente. Simula como as vozes soaram no *animatic*.

¹⁶ *Software* de produção musical.

¹⁷ Painel que serve para inserir notas e automações do instrumento ligado a ele.

¹⁸ Isso não quer dizer que ele não poderia ter uma voz aguda e nem que ela não pudesse ter uma voz grave. Essas variantes de fato existem. Mas nesse caso, busquei a tendência de homens terem voz grave, e mulheres, aguda.

Depois desse processo, foram exportados os sons para o formato *WAV*, que não gera brechas de silêncio no começo e no fim do arquivo. Isso ocorre com o formato *MP3*, por exemplo, o que atrapalharia na edição.



Figura 21: *Square wave* importado no *Audacity* representa o som da voz do Barman para o *animatic*. Conforme as alterações das propriedades de volume, a amplitude da onda (eixo vertical), diminui com o tempo (eixo horizontal).

Em seguida, o arquivo foi importado para o *Adobe Flash CS6* (Figura 22).¹⁹



Figura 22: *Flash CS6* com a *timeline* e tela do filme. A camada branca no topo serviu para inserir os sons de texto, sincronizados com a aparição de cada sílaba no balão de diálogo escuro.

A inserção do som foi feita em *keyframes*, onde ocorrem os diálogos do personagem. Mas mesmo que as letras tenham ritmos específicos para surgir, a sincronia não foi silábica. O som foi repetido em tempo regular até que as letras de cada oração deixassem de aparecer.

Ao terminar as falas, os documentos do *Flash* foram exportados e convertidos para vídeo.

Essa versão do filme foi exibida para os professores dos Cursos de Cinema²⁰. A consequência foi assistir um animatic de 17 minutos com diálogos conduzidos por um único

¹⁹ *Software* de animação interativa para filmes, jogos e páginas de *internet*. Como uso o *Flash* desde 2001 (na época o programa era da *Macromedia*), foi onde me senti mais confortável para editar o som do *animatic*.

²⁰ Para avaliação final na disciplina Projeto em Animação I.

som de voz para cada personagem, mantendo neutralidade na frequência. Isso gerou uma experiência fatigante.²¹

Segunda tentativa

Diante da experiência anterior, desejou-se diferenciar a frequência das vozes não só para o filme ficar mais variado sonoramente, mas também para comunicar a intenção emotiva de cada personagem em cada sentença. Para isso, foi usado um gravador *Zoom H4n* (Figura 23) emprestado dos Cursos de Cinema com o fim de captar as vozes dos diálogos que seriam interpretados.



Figura 23: Gravador *Zoom H4N*.

As gravações foram importadas para o *Audacity*, onde foram ouvidas para depois serem transpostas no *Piano Roll* do *FL Studio*.

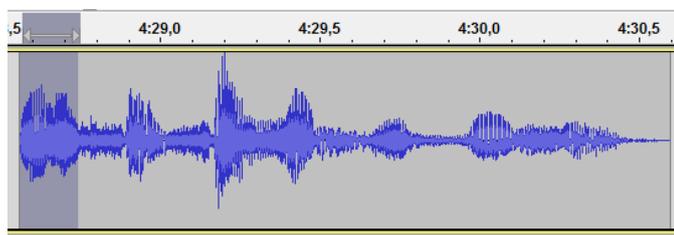


Figura 24: Sílabas selecionadas no *Audacity*.

²¹ O resultado pode ser visto na íntegra em <https://www.youtube.com/watch?v=9z1Znzo0S7w> e <https://www.youtube.com/watch?v=Dd8M30HiYGY>

Os sons foram importados no *Adobe Premiere*²² e isolados direto na camada. Sincronizaram-se todos os sons com as sílabas.

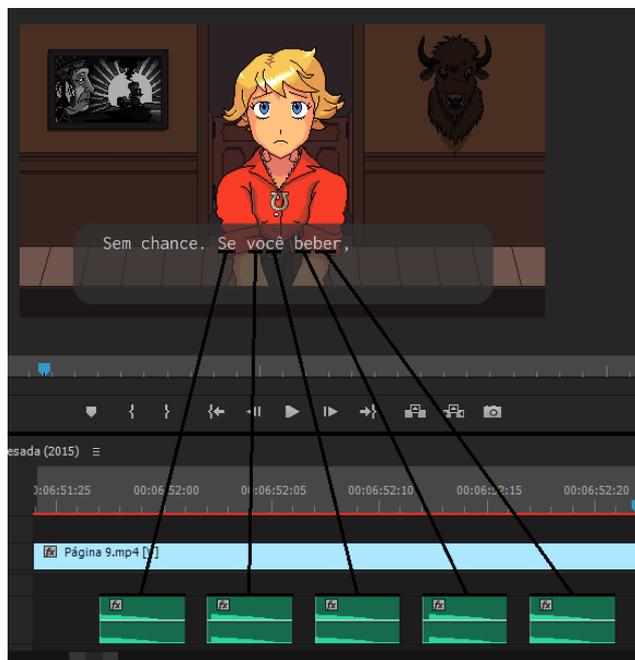


Figura 25: Timeline do *Adobe Premiere* com os sons usados no começo de cada sílaba.

Exportando o resultado, constatou-se que a variação de frequência, ao retratar interpretação humana do texto, tornou o filme mais agradável aos ouvidos. Também foi percebido que quando os diálogos exprimem agitação, a gama de frequência se torna mais ampla do que quando demonstram serenidade.

Voz humana em pequenas situações

Outro aspecto da produção foi o uso de voz humana em situações como ronco, espirro, risada, suspiro, soluço, etc. Inicialmente, essas cenas foram constituídas ora por *foley* (espirro da Laura), ora por *square wave* (risada do Cicatriz). Mas com a sugestão de uma pessoa que assistiu o *animatic*, optou-se usar voz gravada nesses casos, trazendo assim, leves variações na camada.

²² Editor de vídeo com mais recursos do que o *Camtasia*.

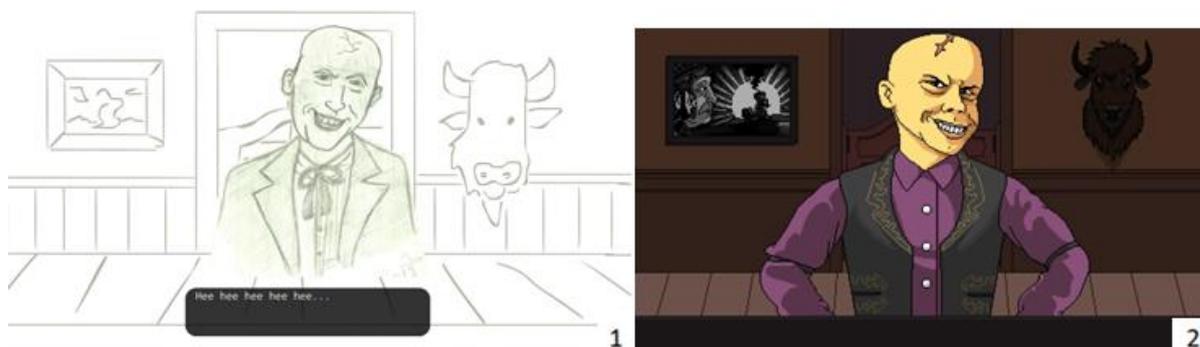


Figura 26: A mesma cena no *animatic* (item 1) e na versão final (item 2). Na pós-produção, a risada surge pelo texto "Hee hee hee hee hee...", unido de *square wave*. Mas na versão final, o balão some e o personagem ri com uma voz gravada.

Inspiração para esse método vem de jogos como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), onde a presença da voz é eventual, mas as palavras seguem apenas pela leitura.

A princípio, usou-se o mesmo gravador da Figura 23 para as vozes dos personagens masculinos. Para a personagem feminina, foi chamada uma colega do Curso de Teatro. Feito isso, foram ilhados os trechos supostamente mais convincentes. Importaram-se as vozes no *VGM Music Maker*²³ para que as vozes ficassem com um tratamento "sujo", respeitando a estética sonora do *Mega Drive*²⁴.

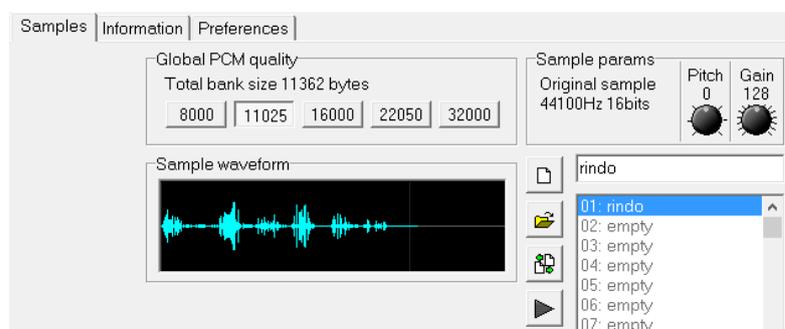


Figura 27: Aba de *Samples* do *VGM Music Maker*.

Afinal, os sons resultantes foram importados no *Flash* e inseridos nas situações planejadas.

²³ Programa para compor trilhas que simulam o *sound chip YM2612* usado no *Mega Drive*.

²⁴ Embora tenha sido provado que nesse console, as vozes possam ser mais claras e limpas. Exemplos: https://www.youtube.com/watch?v=KsMRe_QenvU (acesso 16, de outubro de 2016).

Conclusão

O presente artigo ressaltou os motivos pelos quais os elementos *visual novel* foram trabalhados no TCC prático e como linguagens desse tipo de jogo adaptaram-se para o cinema. Mostrou como vozes podem ser atribuídas à personagens, percebendo que tanto o acúsmetro quanto o vococentrismo contradizem com o que foi posto em prática no filme. Destacou que as três falas de Chion não se limitam ao mundo cinematográfico, mas também são aplicados em jogos como os da série *Phoenix Wright: Ace Attorney*, sendo que o modo como os conceitos se expressaram nesses produtos foi absorvido de volta para um filme, no caso, *Adeus meu Saloon*. Finalmente, demonstrou a concepção da camada de voz. Devido à natureza desse processo, houve a prévia necessidade de explicar fundamentos musicais para a adequada compreensão.

Além da prática ter sido metódica, foi a última etapa da versão avaliativa do filme. De modo que não houve tempo suficiente para colocar cada som nos lugares apropriados. Outra questão pendente foi que uma música no filme usa *square wave* (quando os personagens falam sobre o bisão) e por isso ela se mistura com as vozes, criando desordem. É a prova de que os sons das camadas tem que se manter distintos para uma devida assimilação sonora. O problema é que outro instrumento que combinasse com aquele tipo de música não foi pensado.

De qualquer forma, ao trabalhar com sons que simulam interpretação de voz humana, notou-se o aumento da percepção de como a fala pode se comportar sonoramente. Isso foi concluído ao assistir o filme *Tarde Demais (The Heiress)*, William Wyler, 1949) após a prática e perceber como Catherine, de forma discreta, deixa a voz mais grave ao terminar um discurso revelador. Nesse contexto, a frequência da voz pode ser escolhida do mesmo como que um pintor seleciona cores do disco cromático, cuidadosamente.

Muitos vídeos de jogos *visual novel*, *RPGs*, e outros gêneros foram pesquisados. Mas não houve nenhum em que os sons de fala funcionassem da maneira trabalhada aqui. Acredita-se que a maioria tenha mais texto do que o presente filme, e portanto, seria bem mais trabalhoso inserir sílaba por sílaba de variações sonoras. Mesmo assim, nota-se que é um recurso técnico nascido de necessidade puramente cinematográfica. E que se fosse implementado em jogos, seria apenas um "charme" adicional, pois a interatividade predomina nessas mídias.

Assim como o filme se apropriou de linguagens de jogos, o cinema, no decorrer da existência, também adaptou idéias de outros meios ao contar histórias. Um exemplo: Buster Keaton, criou muitas *gags* envolvendo máquinas, graças ao conhecimento que ele tinha pela engenharia.²⁵ Outro: Jack Cardiff, analisou pinturas impressionistas para trabalhar cor e iluminação nas câmeras que operava²⁶. Mais um: Mel Blanc, aproveitou a experiência de rádio-ator ao trabalhar com vozes de personagens em *Looney Tunes*²⁷. Diante disso, o conhecimento de outras áreas pode servir para buscar novas experiências cinematográficas.

Acredita-se que os resultados colhidos nesse trabalho não anulam futuras possibilidades. Como outras teorias na obra *A audiovisão* de Chion, seja a escuta causal ou os ruídos anempáticos podem ser aplicadas nesse tipo de produto? Se o vococentrismo favorece a voz, que nome se tem para um áudio que favorece apenas a interpretação? Teatrismo? Interpretismo? Será que, partindo da prática do artigo, outras variantes sonoras como *vibrato* poderiam simbolizar uma voz trêmula? Mudanças de intensidade podem representar a voz gutural de Luigi Proietti, que é acompanhada de vociferações repentinas? E a mais retida de Michel Piccoli? É possível retratar a voz nasal de Dustin Hoffman em *Rain Man* (Barry Levinson, 1988)? Em todo caso, espera-se que a experiência prática já tenha trilhado um caminho para potencializar a narrativa e levá-la à outro patamar.

²⁵ *Buster Keaton: A Hard Act to Follow* (Kevin Brownlow, 1987).

²⁶ *Cameraman: The Life and Work of Jack Cardiff* (Craig McCall, 2010).

²⁷ *Mel Blanc: The Man of a Thousand Voices* (Constantine Nasr, 2008).

Referências Bibliográficas

CHION, Michel. **The voice in cinema**. Columbia University Press, Nova Iorque, 1999.

CHION, Michel. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Texto e Grafia, Portugal, 2011.

HEWITT, Michael. **Music Theory for Computer Musicians**. Course Technology PTR, Boston, 2008.

SCHAFFER, Murray. **A Afinação do Mundo**. Editora UNESP, São Paulo, 1997.

Referências Audiovisuais

ADEUS MEU SALOON. Txai Viegas. Brasil, 2017, digital.

AS MENINAS SUPERPODEROSAS. Craig McCracken. Estados Unidos, 1998, Série de Animação, 16 mm.

BUSTER KEATON: A HARD ACT TO FOLLOW. Kevin Brownlow. Estados Unidos, 1987, Documentário, 35 mm.

CAMERAMAN: THE LIFE AND WORK OF JACK CARDIFF. Craig McCall. Estados Unidos, 2010, Documentário, digital.

CASTING BY. Tom Donahue. Estados Unidos, 2012, Documentário, digital.

DRAGON BALL: DAIMAO FUKKATSU. Bandai. Japão, 1998, Jogo, digital.

DRAGON BALL Z. Daisuke Nishio. Japão, 1996, Anime, 16 mm.

EL CHAVO DEL OCHO. Roberto Bolaños. México, 1971, Série de TV, vídeo.

ILHA DAS FLORES. Jorge Furtado. Brasil, 1989, Documentário, 35 mm.

LOONEY TUNES. Warner Bros. Estados Unidos, 1930, Série de Animação, 35 mm.

MEL BLANC: THE MAN OF A THOUSAND VOICES. Constantine Nasr. Estados Unidos, 2008, Documentário, digital.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY. Shu Takumi. Japão, 2005, Jogo, digital.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY - JUSTICE FOR ALL. Shu Takumi. Japão, 2006, Jogo, digital.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY - TRIALS AND TRIBULATIONS. Shu Takumi. Japão, 2007, Jogo, digital.

RAIN MAN. Barry Levinson. Estados Unidos, 1988, Filme, 35 mm.

RIO BRAVO. Howard Hawks. Estados Unidos, 1959, Filme, 35 mm.

SHINING FORCE II. Sonic! Software Planning. Japão, 1994, Jogo, digital.

SOMBRERO. Ana Pessoa. Brasil, 2013, Filme, digital.

THE BEST YEARS OF OUR LIVES. William Wyler. Estados Unidos, 1946, Filme, 35 mm.

THE GAY DIVORCEE. Mark Sandrich. Estados Unidos, 1934, Filme, 35 mm.

THE HEIRESS. William Wyler. Estados Unidos, 1949, Filme, 35 mm.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME. Nintendo. Japão, 1998, Jogo, digital.

THE MAGNIFICENT AMBERSONS. Orson Welles. Estados Unidos, 1942, Filme, 35 mm.

THE WIZARD OF OZ. Victor Fleming. Estados Unidos, 1939, Filme, 35 mm.

TUNES OF GLORY. Ronald Neame. Reino Unido, 1960, Filme, 35 mm.