

INSTITUTO FEDERAL

Goiás

Câmpus Cidade de Goiás

**INSTITUTO FEDERAL DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL**

GUSTAVO DE AZEVEDO SOYER, MATHEUS TEIXEIRA TOLEDO E NATALIA DE
AZEVEDO PINHEIRO

Representações sonoras na Cidade de Goiás: Uma investigação narrativa da dimensão
sonora na antiga capital do estado

Goiás/GO
2021

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO
NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG**

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| ☐ Tese | ☐ Artigo Científico |
| ☐ Dissertação | ☐ Capítulo de Livro |
| ☐ Monografia – Especialização | ☐ Livro |
| ☒ TCC - Graduação | ☐ Trabalho Apresentado em Evento |
| ☐ Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ | |

Nome Completo do Autor: Gustavo De Azevedo Soyer

Matrícula: 20181100070100

Título do Trabalho: Representações sonoras na Cidade de Goiás :Uma investigação narrativa da dimensão sonora na antiga capital do

Autorização - Marque uma das opções

1. (X) Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2. () Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ____/____/____ (Embargo);
3. () Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

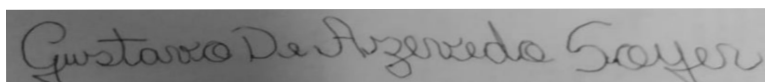
- () O documento está sujeito a registro de patente.
() O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
() Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- ii. obteve autorização de quaisquer materiais incluídos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Cidade de Goiás, 23 / 07 / 2021.
Local Data



Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais



**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO
NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG**

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| ☐ Tese | ☐ Artigo Científico |
| ☐ Dissertação | ☐ Capítulo de Livro |
| ☐ Monografia – Especialização | ☐ Livro |
| ☒ TCC - Graduação | ☐ Trabalho Apresentado em Evento |
| ☐ Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ | |

Nome Completo do Autor: Matheus Teixeira Toledo

Matrícula: 20181100070118

Título do Trabalho: Representações sonoras na Cidade de Goiás: Uma investigação narrativa da dimensão sonora na antiga capital do estado.

Autorização - Marque uma das opções

1. (X) Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2. () Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ____/____/____ (Embargo);
3. () Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

- () O documento está sujeito a registro de patente.
() O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
() Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- ii. obteve autorização de quaisquer materiais incluídos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Cidade de Goiás, 23 / 07 / 2021.
Local Data

Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO
NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG**

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| ☐ Tese | ☐ Artigo Científico |
| ☐ Dissertação | ☐ Capítulo de Livro |
| ☐ Monografia – Especialização | ☐ Livro |
| ☒ TCC - Graduação | ☐ Trabalho Apresentado em Evento |
| ☐ Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ | |

Nome Completo do Autor: Natalia de Azevedo Pinheiro

Matrícula: 20181100070169

Título do Trabalho: Representações sonoras na Cidade de Goiás: Uma investigação narrativa da dimensão sonora na antiga capital do estado

Autorização - Marque uma das opções

1. (X) Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2. () Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ____/____/____ (Embargo);
3. () Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

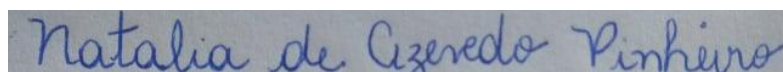
- () O documento está sujeito a registro de patente.
() O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
() Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- ii. obteve autorização de quaisquer materiais incluídos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Cidade de Goiás, 23/07/2021.
Local Data



Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

**INSTITUTO FEDERAL DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL**

**Representação sonora na Cidade de Goiás - Entendendo e projetando a dimensão sonora da
antiga capital do estado de Goiás**

Projeto Experimental realizado por:
GUSTAVO DE AZEVEDO SOYER,
MATHEUS TEIXEIRA TOLEDO,
NATALIA DE AZEVEDO PINHEIRO.

Pré-projeto de TCC apresentado ao NDE do
Bacharelado em Cinema e Audiovisual do IFG,
como exigência para desenvolver o TCC do curso.



Orientador: Prof. Ms. Guilherme de Castro Duarte
Martins.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) Biblioteca do
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de
Goiás – Campus Cidade de Goiás

780.92

S683r Soyer, Gustavo de Azevedo

Representações sonoras na Cidade de Goiás: uma investigação narrativa da dimensão sonora na antiga capital do Estado (Projeto experimental realizado por Gustavo de Azevedo Soyer; Matheus Teixeira Toledo e Natalia de Azevedo Pinheiro) / Gustavo de Azevedo Soyer ; orientador, Guilherme de Castro Duarte Martins – Cidade de Goiás, 2021.
47f.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Cidade de Goiás, Departamento de Áreas Acadêmicas, Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual.

1. Paisagem sonora. 2. Narrativa sonora. 3. Cidade de Goiás – GO.
I. Martins, Guilherme de Castro Duarte, orientador. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. III. Título.

GUSTAVO DE AZEVEDO SOYER
MATHEUS TEIXEIRA TOLEDO
NATALIA DE AZEVEDO PINHEIRO

Representações sonoras na Cidade de Goiás: Uma investigação narrativa da dimensão sonora na antiga capital do estado

Trabalho de Conclusão de Curso do Bacharelado em Cinema e Audiovisual do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás – Campus Cidade de Goiás, como requisito parcial para conclusão de curso.

Aprovado em 23 de julho de 2021



Prof. Ms. Guilherme de Castro Duarte Martins
Orientador



Prof. Elder Patrick dos Santos Queiroz



Prof. Dr. Rennê de Oliveira França

Goiás, GO
2021

RESUMO

Representações sonoras na Cidade de Goiás

Este é um projeto que tem por objetivo o estudo e captação da paisagem sonora da Cidade de Goiás no ano de 2021, é constituído de duas etapas, a primeira uma análise dos sons captados em três locais públicos da Cidade de Goiás, sendo eles: O largo da Carioca, a praça do Coreto e a rodoviária de Goiás, e a segunda etapa consiste no desenvolvimento de uma narrativa sonora criada a partir dos sons captados durante a primeira etapa. O conceito “paisagem sonora” foi criado pelo músico, compositor e professor canadense R. Murray Schafer, e diz respeito ao ambiente sonoro ao qual estamos presente, todos os conjuntos de sons que nos rodeiam, sejam eles agradáveis ou desagradáveis, fortes ou fracos, simples ou complexos, agudos, médios ou graves, naturais ou artificiais, dos sons mais presentes em nossa vida ao ruído mais insignificante, todos os sons os quais constituem uma atmosfera, podendo ser real ou uma construção abstrata. Os locais escolhidos representam pontos de intensa movimentação e são frequentados por diferentes propósitos, esses espaços públicos serão visitados para captação em três momentos do dia: de manhã, à tarde e à noite, a fim de cobrir uma maior amplitude sonora e entender o funcionamento do som durante um dia. E o desenvolvimento da narrativa sonora tem por objetivo a compilação desses sons de modo a tornar mais dissemináveis as paisagens sonoras registradas. Todo o banco sonoro assim como a narrativa sonora está disponível para download (links ao final do trabalho).

Palavras-chave: Paisagem sonora, Cidade de Goiás, narrativa sonora, Carioca, Coreto e rodoviária.

SUMÁRIO

1. TEMA.....	8
2. JUSTIFICATIVA.....	10
3. OBJETIVOS.....	12
3.1. OBJETIVO GERAL.....	12
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
4. METODOLOGIA.....	12
5. PROPOSTAS DOS CHEFES DE ÁREA.....	16
6. SUGESTÃO DE ESTRUTURA.....	17
7. CRONOGRAMA.....	18
8. ROTEIRO.....	20
9. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	22
9.1. RELATÓRIO TÉCNICO DA VISITA DE CAMPO.....	24
9.2. RELATÓRIO DA CAPTAÇÃO DOS SONS EM CAMPO.....	24
9.2.1. PRAÇA DO CORETO – GUSTAVO.....	24
9.3. RELATÓRIO TÉCNICO DA CAPTAÇÃO DOS SONS EM CAMPO.....	26
9.4. RELATÓRIO TÉCNICO SOBRE CAPTAÇÃO DOS FOLEYS.....	28
10. MEMORIAL DESCRITIVO DE GUSTAVO DE AZEVEDO SOYER.....	28
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33
ANEXOS.....	35

1. TEMA

O projeto consiste na elaboração de um estudo sobre o som de espaços públicos locais, e pretende se desdobrar na realização de uma narrativa sonora. O som será pesquisado e captado em diversos pontos da Cidade de Goiás, tendo como objetivo expor as características acústicas de cada ambiente que, em conjunto, formam um núcleo maior: a paisagem sonora da cidade interiorana de Goiás.¹

O conceito de paisagem sonora, no inglês *soundscape*, foi criado pelo músico, professor e pesquisador canadense R. Murray Schafer, apresentado em seu livro *A Afinação Do Mundo* (UNESP, 2012) com sua primeira versão lançada em 1977. Desde então o conceito de paisagem sonora vem sendo difundido e pesquisado amplamente. A ideia apresentada pelo professor Schafer é de que “qualquer porção do ambiente sonoro é vista como um campo de estudos. O termo pode referir-se a ambientes reais ou a construções abstratas, como composições musicais e montagens de fitas, em particular quando consideradas com um ambiente” (SCHAFFER, 2012, p.366).

Atividades como as propostas por Schafer podem ser importantes para modificar o comportamento auditivo, ou a intenção da escuta das pessoas, levando-as a observar crítica e criativamente a quantidade e a qualidade de sons produzida pela comunidade em que se inserem. “A essência da paisagem sonora, e de fato a essência do estéreo, não é o espaço físico ou a relação entre o espaço físico e a sua representação. Sua essência é uma audio posição estática, uma a partir da qual o mundo inteiro está disponível para ser ouvido” (STERNE, 2015, p.79. *apud* ARAGÃO, 2019, p.12).

Ao propor um estudo do som e suas manifestações sociais, apontamos a necessidade para compreender e documentar aspectos sonoros na sociedade, observando semelhanças, diferenças, tendências, simbolismos, padrões de comportamento humano em ambientes acústicos diversos, e pretendemos aplicar essas descobertas na realização de uma narrativa sonora.

A construção do espaço sonoro se dá pela existência de elementos repletos de sentidos. A paisagem sonora nos leva ao entendimento de como os sons e ambiências estão atrelados ao

¹ A cidade de Goiás, antiga Vila Boa de Goyaz, foi a primeira capital do estado e surgiu da existência de um vilarejo chamado Arraial de Santana, fundado em 1727 por Bartolomeu Bueno. Em 1739, a colônia localizada no Rio Vermelho, onde grande quantidade de ouro havia sido descoberta, passou a se chamar Vila Boa de Goiás, mantendo-se como capital do Estado até 1934. No ano de 2001 foi tombada como Patrimônio Cultural da Humanidade. Atualmente a cidade possui a estimativa de 22.381 habitantes, segundo o censo do IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística de 2020.

repertório cultural do comportamento local em espaços públicos da Cidade de Goiás. Esse eixo da construção narrativa se dá a partir do mapeamento de alguns locais entre o centro histórico e a periferia da Cidade de Goiás.

Com base na pesquisa realizada dentro do projeto, a narrativa sonora buscará transpor uma experiência sócio-acústica para o meio audiovisual, instalando, assim, a reflexão sobre como as paisagens sonoras dos filmes podem ser representadas a partir da interação entre diretores e seus núcleos de produção, colaborativamente, podendo ou não compreender a complexidade da reconstrução do espaço por meio dos sons. É importante lembrar que não é apenas a equipe de som a responsável pela paisagem sonora de um filme, mas a direção de arte com seus objetos, texturas e materiais, os atores e suas vozes, o próprio espaço e arquitetura das locações escolhidas, o tipo de ambiente, aberto ou fechado, também interferem intensamente na maneira como um filme se faz audível.

O projeto prevê duas etapas de desenvolvimento. A primeira busca vivenciar experiências acústicas e coletar em campo dados para entender que tipo de sons estão presentes na Cidade de Goiás, sua natureza, característica e relevância social. A segunda etapa pretende desenvolver uma obra audiovisual que tenha como foco central da narrativa o som, utilizado como vetor de transmissão da história, contexto sociocultural e localidade através de suas vibrações mecânicas. "O cinema é uma prática social que produz e reproduz significados culturais: suas narrativas e significados evidenciam como nossa cultura dá sentido a si próprio" (TURNER, 1997, p.48).

O que será proposto ao final é uma obra construída a partir dos sons encontrados em nossa pesquisa de campo, utilizando apenas o potencial do som para gerar imagens mentais no espectador, evocar espaços-tempo até mesmo no escuro. Buscando trabalhar com o imaginário do público a partir apenas da influência do som, com o intuito de que os sons escutados disparem as mais diversas imagens ao ocupar o espaço ao redor e no interior do espectador, uma vez que "o som é mais enigmático que a imagem, já que se dá no tempo e no fugaz, aí aonde a visão permanece impassível e explorável" diz (LE BRETON, 2016, p.2). A narrativa sonora tem o poder de instigar nossa imaginação, nossas lembranças e vivências, cabe a nós explorarmos.

2. JUSTIFICATIVA

Os estudos realizados neste trabalho têm por justificativa a análise e o registro histórico desenvolvido para alcançar uma dissecação da dimensão sonora e, a partir deste estudo construir uma representação dos sons que envolvem os espaços sociais da antiga capital do estado de Goiás. O projeto terá uma abordagem sociocultural dos sons e a construção de uma representação que dialogue com a multiplicidade acústica Vilaboense. Esse processo de reconhecimento de padrões e aleatoriedades sonoras existentes na Cidade de Goiás visa o registro histórico de um período dentro de um ambiente importante para a cultura e tradição do estado. O processo dessa pesquisa prevê o desenvolvimento de uma obra cinematográfica, que pode ser entendida como a atividade humana ligada às manifestações de sons, ruídos e silêncios que lhe são típicos, inerentes e particularmente singulares em cada ambiente.

Cada ambiente especifica a informação de acordo com suas propriedades estruturais, como, por exemplo, as propriedades acústicas de um ambiente. Todo objeto sonoro carrega informação sobre a fonte que o produz e sobre o ambiente em que a fonte e o percebido estão situados (TOFFOLO, OLIVEIRA, ZAMPRONHA, 2003, p.5).

A dimensão sonora tem por característica a abrangência irrestrita de todos que a cercam e são por ela envolvidos, dentro dessa lógica empírica entender os tipos de sons que estão à nossa volta chama a atenção para os hábitos e a qualidade de vida presentes e pulsantes nesse local, visto que “o som é invisível, não pode ser tocado, mas nos atinge profunda e fisicamente porquanto é vibração” (SOUZA, 2015, p. 3). A importância do som se relaciona diretamente ao avanço humano enquanto civilização, visto a grande contribuição social e histórica que os sons empregaram na comunicação humana. Como enfatiza o antropólogo Robert Foley “a língua é uma das complexas características que nos tornam humanos” (FOLEY, 2019), o que ressalta a importância de entender as peculiaridades sonoras de uma sociedade, pois é dentro delas que conseguimos enxergar seu passado e entender seu presente.

A documentação de realidades sonoras influi no compartilhamento de sabedoria dentro de uma sociedade, nesse sentido, há sempre um grau de oralidade em qualquer sociedade, por mais digitalizada que ela pareça ser. A proposta é fazer um estudo de alguns sons produzidos na Cidade de Goiás, relacioná-los com o espaço acústico onde foram produzidos, seus materiais, arquiteturas, dimensões, bem como com os sujeitos sociais que os produzem, para, em seguida, refleti-los numa narrativa sonora. Cristina Meneguello afirma que “é precisamente a percepção histórica e social ampla da indissociabilidade entre o que se ouve e

o que se pratica -som e ação-, que permite que as manifestações sonoras sejam entendidas como patrimônio” (MENEGUELLO, 2017, p.10).

A intenção de desenvolver esse projeto parte da vontade de produzir um acervo de memória sonora, o qual será um registro histórico do comportamento sobre a dimensão do som na Cidade de Goiás no ano de 2021, a coleta e análise desses sons servirá como registro da composição da paisagem sonora que poderá ser utilizada por futuros estudantes e pesquisadores que tenham por intenção o avanço dentro da reflexão dos sons presentes no interior de Goiás. Nessa paisagem, a escuta dos elementos que constituem tais sonoridades tem poder de evocar lembranças multissensoriais. Acreditamos que principalmente os marcos sonoros², por anunciarem aspectos específicos da localidade, serão registros muito importantes para as futuras gerações, auxiliando em estudos e ações artísticas que tenham como objeto a paisagem sonora e suas conexões sócio-culturais.

Um dos objetivos deste projeto é a promoção da reflexão e problematização dos sons que são produzidos pelo povo, a importância desses sons em nossa vida, o impacto que é gerado por ele e suas consequências. Ao investigar as particularidades sonoras produzidas pela sociedade pode-se aprender, evoluir e tornar-se mais consciente do mundo que nos cerca, por fora e por dentro. Ao estudar uma paisagem sonora devemos pesquisar também processos de escuta, subjetividades do ouvido, pois a paisagem sonora se constrói a partir da relação entre algo que soa e alguém que escuta.

A partir dos resultados obtidos, utilizaremos a forma de expressão mais eficiente e impactante de nossa sociedade, a arte, para produzirmos uma narrativa sonora a qual busque uma disseminação mais ampla dos sons dentro da sociedade e transporte os resultados da pesquisa para uma vida além do projeto escrito.

Durante o percurso da graduação em Cinema e Audiovisual o grupo cursou as disciplinas de Técnicas de Captação de Som, Desenho de Som e Teoria do Som e da Música, todas ministradas pelo professor Guilherme de Castro Duarte Martins. Essas disciplinas, teorias e práticas serviram como impulso para traçar o tema do presente trabalho. Instigados pela experiência dentro da sala de aula o grupo decidiu produzir um projeto sonoro local, realizando expedições de gravação em campo, coletando dados em formas de som para

² “Marco sonoro é um termo derivado de landmark – marco divisório – para referir-se ao som da comunidade, que é único ou possui qualidades que o tornam especialmente notado pelo povo dessa comunidade.” (SCHAFER, 2012, p.167).

escutar posteriormente essas gravações na intenção de investigar a profundidade de suas camadas e, finalmente, produzir, a partir desses sons, uma narrativa sonora coletiva. O estudo técnico desenvolvido dentro de sala, como o controle sobre equipamentos e softwares será imprescindível no período de produção e pós produção da narrativa sonora, tendo em vista o elevado primor técnico desenvolvido por nós alunos, guiados pelos professores do curso de Cinema e Audiovisual do IFG Cidade de Goiás.

3. OBJETIVOS

3.1.OBJETIVO GERAL

- Estudar a paisagem sonora na Cidade de Goiás.

3.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Entender as características dos sons dentro do espaço interiorano de Goiás.
- Analisar e mapear algumas paisagens sonoras específicas de diferentes locais da cidade, tanto do centro histórico quanto da periferia.
- Através dos estudos transdisciplinares da paisagem sonora, como proposto por R. Murray Schaffer, investigar o som para compreender os aspectos comportamentais, históricos, geológicos, sociais, culturais, arquitetônicos, biológicos e eco acústicos da Cidade de Goiás.
- Desenvolver uma narrativa sonora a partir dos resultados coletados dentro da pesquisa.

4. METODOLOGIA

A estratégia que será utilizada na realização do projeto se configura como pesquisa qualitativa de caráter exploratório, por se tratar de expedições em campo para gravação sonora em três locais dentro da cidade de Goiás, ao mesmo tempo em que iremos pesquisar teóricos da paisagem sonora que possam nos embasar nessas expedições. Os locais foram escolhidos por apresentarem movimentação intensa, pelo contexto histórico e turístico e por serem espaços públicos, ou seja, por atuarem como pontos significativos para a cidade de Goiás. A escolha da pesquisa qualitativa se justifica sobretudo pela possibilidade de estudar e compreender os sons na cidade de Goiás através de nossa própria experiência de escuta.

O procedimento de coleta de sons em campo se dividirá entre três setores na Cidade de Goiás, cada um com sua respectiva particularidade histórica, social e econômica. Os setores serão: o Setor Central onde se encontra o centro histórico e o Coreto, um dos pontos mais famosos da cidade que atrai um grande número de turistas. É também o local em que se tem maior cuidado por parte do estado e onde se encontram a maior concentração de capital da cidade. Outro setor será o Setor Santo Amaro, local periférico onde se encontra a rodoviária de Goiás e a tradicional feira de domingo, local onde o povo vilaboense frequenta semanalmente, lugar onde estão presentes as pessoas mais humildes e menos abastadas, mas de tradição e cultura inigualável. Finalmente, iremos pesquisar o setor Cambaúba, local conhecido pela presença da Carioca, local de lazer, de contato com a natureza do cerrado, às margens do rio Vermelho. É frequentado pelo povo local a fim de fugir do calor, é um ambiente de descontração e contemplação, muito visitado pelos estudantes de Goiás, ponto de troca de ideias e formação de amizades. Visamos estabelecer uma análise a partir da presença dos sons dentro desses três pontos distintos, buscando entender que tipo de semelhanças e diferenças existem entre o som no centro e nas periferias.

O processo de estudo desses locais se dará através de visitas que não se prenderão somente a um ponto, a captação se dará dentro do mesmo setor, mas com pequenas diferenças de deslocamento, a fim de cobrir um espaço maior. A metodologia que adotaremos será de visitas entre esses locais em três horários distintos, serão eles: pela manhã, durante a tarde e ao anoitecer, buscando projetar uma maior variação de sons captados, com o objetivo de enriquecer cada vez mais o projeto, entendendo como os horários do dia influem na produção e percepção da paisagem sonora.

A coleta de sons em campo é prevista para acontecer durante o mês de abril de 2021, data escolhida por se tratar do fim do período de chuvas na região centro-oeste, devido ao término do verão que acontece no dia 20 de março de 2021. A partir de então o outono marca o fim das chuvas e o começo do calor, momento ideal para a captação dos sons.

Os sons de interesse ao trabalho serão os sons comuns e característicos presentes na cidade, por exemplo, os carros de som, os vendedores ambulantes, os passarinhos, os automóveis, as músicas, o barulho das pessoas, ruídos, silêncios etc., sons importantíssimos para nossa vida e que não prestamos atenção em sua importância. “O som desempenha um papel importante em todas as atividades humanas e as aplicações da acústica são encontradas

em praticamente todos os aspectos da sociedade” (MEIRELLES, VASCONCELOS, 2015, p. 1).

No processo de produção da narrativa sonora, entraremos na fase de realizar a decupagem do material bruto, e a confecção de um roteiro de montagem. A metodologia de realização do projeto pode ser também resumida da seguinte forma: o gravador *Zoom H6* será como um “passante” para entender o som nos espaços sociais de Goiás. Em seu percurso ele estará em busca dos sons ambientes, dos sons das pessoas e dos objetos que os emitem.

Para esse projeto assumimos o possível impacto que os equipamentos de gravação sonora causarão nas pessoas no momento da captação em campo. Nosso objetivo será a captação dos sons presentes na Cidade de Goiás, mas essa etapa envolve uma inevitável relação da população com os microfones e gravadores, no sentido de que eles precisam ocupar o mesmo espaço, e tendo em vista nossas relações com gravações e equipamentos em locais públicos, o impacto das pessoas que não estão acostumadas a lidar com esse tipo de equipamento é inevitável. Por isso adotaremos o caminho da quietude, buscaremos deixar os equipamentos ao menor contato visual possível (atrás de plantas, ao lado de mesas, em cima de objetos etc.), tornando-os uma possível parte do cenário por onde passarmos, sempre tentando soar o mais despercebidos possível, diminuindo o impacto gerado nas pessoas (timidez, dúvida e curiosidade).

Dentro do material reunido em nossa busca apoiaremos nossas observações dos sons a partir de três princípios: o timbre, o ritmo e os sentimentos. O ritmo e o timbre estão relacionado a natureza do som, suas características (grave, médio e agudo) e a forma desses sons, buscando entender seus movimentos, se é um som regular ou irregular, constante ou inconstante, e a partir dessa análise mais técnica acrescentar a nossa subjetividade, a percepção em campo dotando de significado aqueles sons. Essa subjetividade junto ao material coletado é o que trará o contexto e a inspiração para o desenvolvimento da narrativa sonora, incorporando a importância das particularidades culturais identificadas em nossos estudos a nossas formas de escuta.

Com objetivo claro de primar pelo esmero na captação e posteriormente na construção da obra sonora, concentramos nossos esforços no desenvolvimento de um trabalho *Hi-Fi* (High Fidelity), alta fidelidade, estabelecendo uma relação direta e ética com o material captado em campo. A subjetividade característica de uma obra artística terá por exclusiva base os sons e sentimentos vividos em campo durante o processo de descoberta e registro dos

sons encontrados. Após a etapa de captação e seleção dos sons, o grupo utilizará a manipulação ficcional juntamente com os sons colhidos em campo para dar sentido narrativo previsto no roteiro.

A concepção artística da narrativa sonora se encaixa dentro de uma obra ficcional, pois apesar de se basear em um estudo de som, o projeto prevê a construção de circunstâncias que não se encaixam dentro de uma obra documental, no sentido de que buscaremos desenvolver uma história a partir da realidade e não contar uma história que se encontre no mundo, mas que se faça a partir de sons do mundo. Apesar da tênue linha que divide a ficção do documentário, buscamos produzir uma obra que faça alusão aos sons da Cidade de Goiás. Não temos a pretensão de documentar exatamente o que encontramos, mas sim aplicar toda subjetividade e poesia característica de uma obra experimental.

O processo de busca por novas fontes, autores e obras se dará ao longo de todo desenvolvimento do trabalho, a pesquisa por novas referências será constante ao longo de todas as etapas do projeto, utilizaremos a considerável bagagem adquirida durante toda a formação do bacharelado e acrescentaremos autores e bibliografias para além da base prevista no PPC do curso. Essa busca será guiada pelo orientador tendo em vista o avançar do projeto e os aspectos que precisam de maior desenvolvimento.

A presença de material fotográfico também se constitui em um conjunto aberto às diversas significações, não somente pela ambiguidade constituinte, mas também pela possibilidade que se tem de atribuir dentro do nosso trabalho de pesquisa sonora. Ao avançar, nas nossas pesquisas de campo, iremos anexar todas fotografias de materiais utilizados e locais onde se desenvolveu a pesquisa. Técnicas ativas de coletas de informações imagéticas poderão enriquecer, facilitar e tornar mais precisas as nossas metodologias de trabalho. Para nós é importante que o leitor da pesquisa possa também ver os locais onde os sons foram captados, imaginando suas propriedades acústicas, entendendo sua geografia e arquitetura. Vale lembrar que essas imagens servirão apenas para ilustrar a monografia e não farão parte da narrativa sonora, uma vez que, na narrativa, buscaremos explorar justamente o potencial do som gerar as mais diversas imagens mentais no espectador, sem necessitar de nenhuma imagem visual como acompanhamento.

As qualidades técnicas dos equipamentos são essenciais. Para fazer o melhor uso, iremos nos familiarizar com cada item com antecedência, recorrendo aos manuais para

esclarecer eventuais dúvidas. Os seguintes itens estariam à nossa disposição para fazer essa captação de sons ambiente, a priori:

- Microfone Omnidirecional: Tem a mesma sensibilidade de todas as direções, não precisa ser focado na fonte e é usado quando se faz necessário capturar o som ambiente.
- Microfone Cardioide: Possibilita o recorte de alguns sons em detrimento de outros, capta bem o som proveniente em sua direção frontal e um pouco lateralmente.
- Dois Gravadores Digitais *Zoom H6*: 4-track Portátil *Zoom*. Utilizaremos todos os canais do gravador para tentar fazer uma captação 360 graus.
- 1 Cabo *Mogami*: 3 metros.
- *Headphones*: AKG – k52 / *Sony MDR-7506*.
- *Blimp Rode Zeppelin* Profissional.
- 1 *Deadcat* (Protetor de vento para microfone).
- 1 Varas boom *Rode*: 3 metros.
- 2 Carregadores portátil / *Power Bank Samsung 10000mAh*.
- 1 Microfones Direcional *Sennheiser Me-66*.
- *Zoom Xyh* – 6 microfones cápsula XY para H6.

A última etapa do projeto, que também é um momento que merece destaque, é a exibição da narrativa sonora. Em um cenário ideal, onde a vida pós pandemia (Covid-19) já foi estabelecida, a exibição deve ser realizada no cineteatro São Joaquim, pois encontram-se nesse espaço a acústica e equipamentos necessários para uma boa experiência de exibição. No entanto, caso ainda tenhamos um cenário menos favorável a exibição da obra desenvolvida pelo projeto deve ser reproduzida a distância, online, de maneira que não ofereça risco à saúde pública. Nesse caso seria necessário o uso de headphones primando a alta qualidade na reprodutibilidade da narrativa sonora.

5. PROPOSTAS DOS CHEFES DE ÁREA

Dentro da área de pesquisa todos desempenharão a mesma função de captação em campo, análise e apresentação dos resultados, o que irá variar entre os integrantes do projeto serão os setores da cidade onde cada um cumprirá seu trabalho de pesquisa, são eles:

- Gustavo de Azevedo Soyer: Setor Central (Centro Histórico - Coreto).
- Matheus Teixeira Toledo: Setor Santo Amaro (Rodoviária de Goiás).
- Natália de Azevedo Pinheiro: Setor Cambaúba (Carioca).

Para captações gerais usaremos também a técnica de captação estéreo, também chamada X/Y, pois ela oferece uma naturalidade de planos sonoros mais precisos. Essa técnica consiste no arranjo de dois microfones cardióides idênticos, montados de tal forma que seus diagramas fiquem num alinhamento de 90 graus, um apontando para a direita e outro para a esquerda, possibilitando assim a formação de uma imagem estéreo ampla e fiel.

Já dentro do processo de produção da narrativa sonora cada integrante da equipe encabeçará uma ou mais áreas de departamento, fazendo assim com que cada integrante se aprofunde no estudo teórico de sua área, busque referências e realize a captação em campo com cuidado, buscando estabelecer um bom trabalho que o ajudará em seu futuro departamento. A divisão da pós-produção será feita da seguinte forma:

- Roteiro/Sugestão de Estrutura: Natália de Azevedo Pinheiro.
- Técnico de Som: Gustavo de Azevedo Soyer.
- Direção: Gustavo de Azevedo Soyer, Matheus Teixeira Toledo e Natália de Azevedo Pinheiro.
- Edição: Matheus Teixeira Toledo.

6. SUGESTÃO DE ESTRUTURA

A estrutura da narrativa sonora se divide em três momentos, uma progressão escalada de um passeio pela Cidade de Goiás, a partir da escuta de um personagem, sobre a ideia de fazer os espectadores visitarem a cidade histórica a partir do gatilho sonoro.

A primeira parte se constitui na materialidade do mundo atual, a narrativa se inicia através de uma caminhada realizada pelo personagem onde o mesmo está escutando uma música em seu fone de ouvido, o mundo que o cerca não é ouvido, escutamos somente a música presente em seu fone, porém um aviso de bateria fraca é o gatilho que o faz tirar o fone e “abrir” seus ouvidos para escutar o mundo a seu redor.

Na segunda parte o personagem começa a notar que seu mundo (a Cidade de Goiás) também apresenta sons interessantes, ele se permite escutar a sua realidade, identificando a diferença sonora que existe entre um espaço periférico, um espaço central e um espaço de lazer. A proposta é apresentar toda a sutileza, beleza e variedade de sons que estão presentes nesses locais. Entre esses sons estão os sons da natureza, ruídos de máquinas trabalhando, as músicas do comércio, os locutores das lojas, os vendedores ambulantes, os passos dos pedestres, o vai e vem dos automóveis, as conversas das pessoas, cada um desses sons com

características, formas, vibrações, amplitudes, intensidades, e especificidades diferentes, uma dinâmica sonora que atribui cada som em seu devido lugar construindo um espectro maior, dando forma, originalidade e diversidade aos sons na Cidade de Goiás, relatando nas entrelinhas nossa cultura e tradição.

A terceira parte se inicia quando o personagem começa a apreciar os sons que estão a sua volta, e identificar uma certa coesão entre os sons, e pouco a pouco a aleatoriedade dos sons começa a se transformar em ritmo, o personagem percebe uma harmonia sonora que existe entre os sons, barulhos e ruídos presentes no mundo e aquelas sonoridades que a princípio eram distintas se mostram como uma melodia. Toda a paisagem sonora se transforma progressivamente em música. O personagem também vai ter uma imersão sonora que revela a sensorialidade intensiva dos sons, uma escuta ativa e sinestésica, que constantemente produz novos significados para a sonoridade que o cerca, sem perder seu sentido principal.

7. CRONOGRAMA

2021																
Etapas / Meses	1ª sem ana Abri l	2ª sem ana Abri l	3ª sem ana Abri l	4ª sem ana Abri l	1ª sem ana Mai o	2ª sem ana Mai o	3ª sem ana Mai o	4ª sem ana Mai o	1ª sem ana Jun ho	2ª sem ana Jun ho	3ª sem ana Jun ho	4ª sem ana Jun ho	1ª sem ana Julh o	2ª sem ana Julh o	3ª sem ana Julh o	4ª sem ana Julh o
Levantamento Bibliográfico e Fílmico	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Visita Técnica de Campo e Captação Teste	X															
Relatórios Visita Técnica		X														
1ª Orientação (Captação Prática) - Guile			X													
Captação Definitiva em Campo					X											
Produção dos Relatórios da Captação						X										

Definitiva em Campo																
Produção da Minutagem dos Sons Oficiais						X										
Produção do Roteiro							X									
2ª Orientação (Construção da Narrativa Sonora) - Guile								X								
Captação dos Foleys									X							
Montagem da Narrativa Sonora									X		X					
Desenvolvimento do Relatório Científico										X						
Mixagem da Narrativa Sonora											X					
3ª Orientação (FeedBack da Narrativa Sonora) - Guile											X					
Desenvolvimento Memorial											X	X				
Envio do Formulário Composição de Banca (23/06/2021)											X					
Envio do Projeto a Banca												X				
4ª Orientação (Revisão do Projeto) - Guile													X			
Preparação da Apresentação														X		

Apresentação (23/07/2021)																			X
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----------

8. ROTEIRO

CRÉDITOS SONOROS.

1. EXT. CIDADE DE GOIÁS - DIA

Personagem (Fernando) está ouvindo a música (We Will Rock You

- Queen) em seu fone de ouvido.

O celular vibra, Fernando pega o celular no bolso, o aparelho continua vibrando e um sinal sonoro de bateria fraca é ouvido, personagem resmunga.

FERNANDO

(irritado)

Aff! Sério?! Tem que jogar esse lixo fora!

Fernando tira o fone primeiro do lado direito e depois do lado esquerdo.

O celular faz um sinal sonoro de desligando.

Fernando fica em silêncio por um tempo, agora ele começa a notar que seu mundo (Cidade de Goiás) também apresenta sons interessantes, ele se permite escutar esses sons.

2. EXT. RODOVIÁRIA DE GOIÁS - DIA

Os sons ao seu redor começam a surgir aos poucos e vão ganhando volume, ele começa a ouvir o som e a intensa movimentação presente na rodoviária de Goiás.

Ele começa a ouvir sons como:

RODOVIÁRIA DE GOIÁS

Carros, motos, caminhões e ônibus passando, pessoas conversando e gritando, murmurinhos de falas, batidas, sirenes, cães latindo, crianças brincando, sons automotivos, pássaros, carros de som fazendo propagandas, buzinas e passos. (Os sons são altos e frenéticos).

Nesse momento um relógio com o tic-tac rápido surge de fundo, em uma camada secundária.

FERNANDO

Meu Deus do céu são 5 horas!

Fernando corre por 20 segundos e volta a caminhar um pouco ofegante.

3. EXT. CORETO - DIA

Fernando para, tira uma garrafa d'água da mochila e bebe a água.

Os sons que ele agora escuta são os sons do centro histórico, da praça do Coreto de Goiás.

Ele começa a ouvir sons como:

CORETO

Pessoas conversando sobre
atualidades da realidade vilaboense
com ênfase na pandemia de Covid-19,
sons dos motores dos carros e as
batidas da suspensão passando sobre
as ruas de pedra, batidas de porta,
o badalar do sino da igreja do
Rosário, sons de passarinhos e
burburinhos das pessoas conversando.
(Os sons são altos, porém suaves).

Nesse momento um relógio com tic-tac em velocidade comum surge de fundo, em uma camada secundária.

MORADOR

Aop! Tarde Fernando!

FERNANDO

Tarde! Aperta o passo aqui.

Fernando caminha com passos ritmados, os sons do coreto logo vão diminuindo.

4. EXT. CARIOCA - DIA

Fernando corre por mais 20 segundos e volta a caminhar ofegante novamente.

Fernando respira fundo e começa a ouvir a Carioca de Goiás:

CARIOCA

Sons do movimento da água, pássaros

(rolinhas, periquitos, bem-te-vi, tucanos), crianças brincando na água, sementes caindo, cachorros, falas, gritos, pessoas caminhando, carros e caminhões passando ao fundo, músicas e grilos. (Os sons são médios e suaves).

Nesse momento um relógio com tic-tac lento surge de fundo, em uma camada secundária.

Nesse momento os sons do mundo ao redor de Fernando começam a se ritmar, ocorre um certo ordenamento entre os ruídos, chiados, batidas e movimentos, a paisagem sonora começa a se organizar de modo a se transformar em música (fazendo uma alusão a música presente no começo da narrativa).

Personagem mergulha na água e a paisagem sonora se transforma para os sons dentro d'água.

9. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Dentro do processo de pesquisa e coleta dos sons encontramos diferentes níveis, intensidades e diferenças na qualidade sonora que impactam diretamente na qualidade de vida da população que vive em cada local, o som é também uma forma em que as desigualdades sociais se mostram presentes, a acústica de cada espaço social revela o desbalanço socioeconômico da sociedade atual, nos relatórios a seguir falamos sobre todas as etapas de desenvolvimento do projeto, da acústica e da sensação particular observada a partir dos sons de cada locação. No pré-projeto foi previsto uma exibição da narrativa sonora no Cine Teatro São Joaquim, havia também um segundo plano de uma exibição online, e dentro da realidade estabelecida devido ao Covid-19, e com o passar do tempo, a segunda opção se mostrou a única viável. Dentro do projeto até o tópico seis, a sugestão de estrutura, tratamos da construção pré-projeto, do desenvolvimento teórico desse trabalho, a partir do cronograma o projeto começa a ser construído de forma prática, culminando na narrativa sonora.

A Cidade de Goiás é conhecida pela sua visualidade, como os becos, a arquitetura, a casa da poetisa Cora Coralina. A nossa proposta foi trazer à tona os sons da cidade em um determinado tempo e espaço. O estudo sócio acústico apresentou riqueza cultural, como o som do sino das igrejas, significativo não apenas para a comunidade cristã, como também para a união de uma comunidade. “Eles eram para a vida quotidiana os bons espíritos que, nas suas vozes familiares, ora anunciavam o luto ora chamavam para a alegria; ora avisavam o perigo ora convidavam à oração.” (HUIZINGA, 1954, p. 10-1. *apud*, SCHAFER, 2012, p.86).

Como resultado desse estudo ocorrido em um contexto pandêmico mundial, observou-se através dos sons captados nos três espaços públicos propostos: a Rodoviária de Goiás, Praça do Coreto e o Largo da Carioca - o desrespeito a algumas normas de cuidados contra a Covid-19. Em uma sexta feira do mês de abril a Carioca apresentou sons de pessoas aglomeradas e ouvindo música sertaneja. No coreto notamos algumas poucas pessoas sem o uso de máscaras, esse fato consta na narrativa sonora, quando em um dos sons colhidos uma das pessoas presentes pede para o colega colocar a máscara. O projeto se estabelece dentro do aspecto de um estudo técnico da paisagem sonora da cidade, apesar de ocorrer dentro realidade específica da pandemia, nosso objetivo foi a captação/análise do *soundscape* e desenvolvimento da narrativa sonora, sem a emissão de juízo de valor ou aprofundamento das circunstâncias e consequências das ações documentadas.

Após percorridas todas as etapas de desenvolvimento do projeto podemos perceber a amplitude sonora presente na Cidade de Goiás no ano de 2021, as paisagens sonoras encontradas são amplas e remetem a espaços e tempos distintos, os marcos sonoros da cidade são os sons relacionados a três singularidades. A primeira ao centro histórico onde o som do sino das igrejas destoam e se destacam lembrando tempos passados e a evolução da comunicação na sociedade vilaboense, seu badalar nos transporta imediatamente a histórias e contextos passados, a segunda ao contato com a natureza - fato sempre presente na sociedade goiana. Uma relação muito bem estabelecida e que se perpetua através do fluxo do rio Vermelho e na presença de diversas espécies de pássaros, e a terceira ligada ao dialeto e sotaque local, onde a comunicação se estabelece através de um certo padrão de palavras e de pronúncias características dentro desse padrão. Percebemos, porém, que as representações sonoras da cidade vão além desses marcos sonoros, as paisagens sonoras também marcam a presença dos sons presentes atuais, advindos da modernidade como sons de carros de propagandas e de vendedores ambulantes, músicas (em especial a música sertaneja e o funk) e sons dos carros, como destaque principalmente para o som da suspensão dos carros e caminhões ao passar pelas ruas de pedra do centro-histórico, que outrora faziam vibrar as rodas de carroças num ruído ensurdecedor, como nos mostra o estudo de Ana Guiomar Rêgo Souza. São sons ricos, poéticos e amplos, uma contradição sonora por reproduzir ações e histórias de diversas épocas, espaços-tempo ecoando compondo camadas presentes nas vidas de uma sociedade.

Link para download do banco sonoro:

<https://drive.google.com/file/d/10CADuF0tis3IJjZF6mh9LaVbG2TqQOwk/view?usp=sharing>



Link para download da narrativa sonora:

<https://drive.google.com/file/d/1FjJmRi036EcFnlc5A5NR5SSmkxCkzXJM/view?usp=sharing>



9.1.RELATÓRIO TÉCNICO DA VISITA DE CAMPO

Ao fazer as visitas técnicas nos espaços previstos foi observado a movimentação de cada ambiente, foi feita uma gravação em cada espaço durante os períodos da manhã, tarde e noite, com o gravador Zoom H6, utilizando suas cápsulas de microfones internos do tipo estéreo LR posicionados a 120° um do outro, o qual posteriormente observou-se a perda da qualidade sonora, a gravação não atendeu nossas expectativas técnicas porque a captação não tinha profundidade sonora adequada e por apresentar ruído interno derivado da baixa qualidade do microfone. Portanto o microfone escolhido para a devida captação será o microfone condensador *Shotgun Audio-technica AT835B*, pois apresenta uma maior qualidade na profundidade e na nitidez sonora, no entanto, ele traz um recorte de espaço sonoro, focando exclusivamente no ponto para o qual ele é apontado.

Observou-se também que o horário escolhido para a captação noturna das 17h30min às 18h não demonstrava a transição da tarde para a noite, como havíamos previsto. Por isso o horário agora será das 18h30min às 19h, faremos também o acompanhamento do tempo por aplicativo para ter mais exatidão.

Também foi importante o registro sonoro do material na pesquisa de campo para analisar essa intensidade sonora ruidosa, o número de fontes e ocorrência de determinadas situações futuras. Desse modo, observamos que o melhor momento para fazer a captação é durante a semana, pois o final de semana na Cidade de Goiás apresenta uma dinâmica sonora muito modesta, mostrando-se um momento insuficiente para a abundância de sons a qual buscamos.

9.2. RELATÓRIO DA CAPTAÇÃO DOS SONS EM CAMPO

9.2.1. PRAÇA DO CORETO - GUSTAVO

Praça do Coreto (-15.933954691694245, -50.14011198589774).

Manhã (8h - 8h30min):

Durante a manhã destacam-se os cantos dos pássaros, que alegam a paisagem com seus cantos, ouvimos também muita conversa entre as pessoas, com vozes de variados timbres e intensidades, conversando sobre atualidades da realidade vilaboense com ênfase na pandemia de Covid-19, sons dos motores dos carros e as batidas da suspensão passando sobre as ruas de pedra, batidas de porta, passos e conversa entre as pessoas, um local com fluxo lento de movimentos, que evidencia sons distantes como o badalar do sino da igreja do Rosário. É inconfundível o som seco e grave dos metais das suspensões dos carros se colidindo ao passar pelas ruas do centro histórico de Goiás. Dentre os sons apresentados ouve-se sons pontuais como os pássaros, passos e a conversa entre as pessoas. Esses sons predominantes durante o período matutino estão em faixas de frequências graves médias e agudas. São homens, mulheres, carros e animais da região que se manifestam no ambiente a partir de ruídos sonoros emitidos em seus afazeres, nas práticas cotidianas, a partir do uso que fazem do local.

Praça do Coreto (-15.933954691694245, -50.14011198589774).**Tarde (15h - 15h30min):**

Uma sonoridade chama atenção no período vespertino: o som dos animais que por ali habitam, cães, gatos e pássaros, o balançar de galhos das árvores, vegetação, sons de crianças, conversas. Praça do Coreto é um local bem arborizado, o que atrai um grande número de passarinhos no período vespertino para as árvores da praça, produzindo um ruído bastante expressivo e com frequência aguda, impossível de passar despercebida pelos transeuntes. Também encontra-se um movimento intenso de carros, muitas conversas entre as pessoas, transformando esses diálogos em um mar de burburinhos, sons característicos de carros, motos e caminhões passando pelas ruas de pedra também deixam seus registros no ambiente. O local é espaço conveniente ao lazer e troca de ideias, proporcionando uma boa acústica, que evidencia sons próximos mas também traz sons distantes (de pássaros preferencialmente), paisagem sonora bacana para contemplação e conversa, com fluxo lento de movimento que vai se destacando ao longo do entardecer .

Praça do Coreto (-15.933954691694245, -50.14011198589774).**Noite (18h30min - 19h):**

Durante o anoitecer a paisagem sonora já não está preenchida pela mesma abundância de sons: carros, ônibus, caminhões, pessoas falando , anúncios de vendedores.

Durante esse período era possível escutar o vento e também conversas distantes de pessoas que não estavam próximas do local de captação, ou seja devido a um silenciamento da praça foi possível escutar camadas sonoras mais distantes, ganhamos profundidade de escuta. Nesse ponto, a falta de sons fortes me incomodou e gerou, no meu processo de escuta, uma sensação de perigo, de que, pela falta de sons, alguma coisa estava faltando para preencher esse “vazio”. Percebi também um conflito interessante entre sons presentes nesse local, canções de voz e violão elétrico vindas da pizzaria Ouro Fino e os cantos sacros vindos da Catedral Matriz de Sant’Ana marcam um contraponto entre duas perspectivas de vida coexistindo entre a população. Outro som intenso e presente nesse momento do dia é a progressão do cantar do grilo que se inicia assim que o sol se põe e se intensifica cada vez mais com o cair da noite.

9.3. RELATÓRIO TÉCNICO DA CAPTAÇÃO DOS SONS EM CAMPO

Nesse projeto as captações sonoras foram feitas com microfone *Sennheiser* MKH416, cedido pelo professor e orientador Guilherme Martins, o equipamento consiste em um microfone shotgun com índice baixíssimo de ruído inerente. Apesar de tratar-se de um microfone ideal para captação de diálogos, apresenta algumas limitações quando utilizado na captação de sons ambientes por ser um microfone mono e direcional, quando o ideal para captação de ambiências seria um microfone estéreo omnidirecional para que uma imagem sonora ampliada dos espaços pudesse ser formada, com maior sensação de profundidade e movimento entre os canais direito e esquerdo, porém tal tipo de equipamento não era acessível, então a escolha foi prosseguir com o projeto dentro de nossas limitações, de sacrificar um pouco da estereofonia e imersão espacial na captação em prol do possível. Acreditamos que o melhor equipamento é aquele que você tem disponível para gravar, assim preferimos realizar as gravações dessa maneira do que inviabilizar o projeto.

Durante a visita de campo realizada nos dias 01, 02 e 03 de abril, em 3 horários diferentes, manhã, tarde e noite, observou-se que as captações com o gravador *Zoom* H6 prejudicava a qualidade do áudio, apresentando um alto nível de ruído interno que velava um pouco os sons captados. Por esse motivo, relatamos o ocorrido ao nosso orientador Guilherme e pedimos orientação na escolha de outro gravador. Então nos foi indicado o gravador *Tascam* 680 por apresentar maior nitidez e profundidade nas captações. Lembrando que a captação de sons ambientes exige que os níveis de volume de gravação sejam altos, pois estamos lidando muitas vezes com sons bastante sutis e sem muita potência, sendo assim, quando os pré amplificadores de microfone de um gravador são de menor qualidade começam a apresentar ruído ou chiado quando se exige demais deles. Talvez o ruído interno do *Zoom* H6 não fosse

um problema para captar diálogos, ou ambientes de maior intensidade, como uma estação de metrô ou o trânsito dentro de um túnel, mas para ambientes mais silenciosos esse nível de ruído inerente mostrou-se um problema.

Após a escolha do microfone adequado partimos para as captações oficiais, nesta etapa o medo de intimidar as pessoas ou invadir o espaço delas foi uma realidade e um desafio que tivemos que enfrentar. Primeiro escolhemos um espaço para a captação, nos ambientamos e montamos os equipamentos, então fizemos a captação. Durante esse processo algumas pessoas lançavam olhares curiosos, algumas se afastavam, outras simplesmente ignoravam nossa presença e a dos equipamentos. De forma geral não nos aproximávamos tanto das pessoas, respeitando a privacidade e a segurança do distanciamento social..

No primeiro dia de captação no período matutino enfrentamos problemas técnicos. O gravador pertencente a Gustavo Soyer, apresentou uma falha na leitura dos cartões, aparentemente por superaquecimento e tornou irrealizável nossa captação naquela manhã. No outro dia, com o problema parcialmente resolvido, realizamos a captação dos sons com o gravador vindo a apresentar problemas durante a captação noturna na praça do Coreto, contratempo que também foi resolvido posteriormente.

No segundo dia da captação, o tripé *Saty* PMG 10 pertencente ao professor Guilherme Martins, que nos foi emprestado, apresentou um problema funcional sem motivo aparente de queda ou batida, devido ao desgaste de montagem e desmontagem do equipamento durante as captações, uma bucha interna de uma das articulações se rompeu, procuramos um torneiro para fabricar a peça que havia quebrado, durante o processo de fabricação da peça tivemos que ir a outros lugares comprar o material que iria ser utilizado, ficamos algumas horas neste processo de espera e, por fim, estávamos todos ajudando o senhor Nego (torneiro) a concluir o processo. Terminamos todos sujos de graxa, e então fomos para a última captação do dia para cumprir o cronograma.

A captação feita na Rodoviária de Goiás sofreu uma pequena alteração no planejamento: escolhemos a praça Jornalista Goiás do Couto como cenário da captação durante o período da tarde na rodoviária, tal escolha se deu por conta da riqueza sonora descoberta durante a visita de campo do projeto, a praça, que se localiza a 500 metros da rodoviária. compõe uma atmosfera de sons vindos de todas as suas direções, numa espécie de encruzilhada sonora. Localizada na periferia de Goiás em seu entorno conta com o Super Santo supermercado, o posto Petrocom, lojas agrícolas, de vestuários, drogarias, oficina mecânica, sorveteria, igreja, na praça há uma tenda de venda de pastéis, uma barraca de venda de açaí, um parquinho público infantil e é o ponto de encontro de dependentes alcoólicos da

cidade, seu espaço geográfico é muito particular e bem movimentado, fato que se tornou parte crucial de nossa pesquisa por sons e seus significados sócio-acústicos.

Ao todo foram quatro horas e meia de ambiências captadas para o projeto, trinta minutos de ambiência em cada local (Carioca, Coreto e Rodoviária) a cada período do dia (manhã, tarde e anoitecer).

9.4. RELATÓRIO TÉCNICO SOBRE CAPTAÇÃO DOS FOLEYS

Depois das captações oficiais na Praça do Coreto, na Rodoviária e no Largo da Carioca decidimos, então, partir para uma série de reuniões a serem feitas no *Google Meet* em conjunto com nosso orientador, Guilherme Martins. Após essas reuniões partimos para a criação de uma lista de minutagem, onde cada um individualmente, ficou responsável pelos seus respectivos locais, onde todos os arquivos de som foram escutados e cada som identificado junto a seu minuto dentro do arquivo de áudio e tudo foi anotado a fim de facilitar a identificação dos sons que seriam utilizados na narrativa sonora. Depois da lista (que consta em anexo) começamos a discutir como seria o roteiro.

Após a criação do roteiro e aprovação do mesmo pelo orientador começamos outra reunião para discutirmos quais foleys seriam captados. Fizemos uma leitura em conjunto, na qual começamos a partir dali, a construção da lista foleys via *Google Drive*, em um arquivo compartilhado.

Partimos para a captação desses foleys na casa do Matheus Teixeira, em sua casa observamos em conjunto que a acústica não era boa e que os vizinhos ao lado estavam produzindo algum tipo de som que prejudicaria a nossa captação de *foleys*, foi onde decidimos utilizar cobertores em torno do ambiente para melhorar a acústica do local e para bloquear os barulhos vindos de outros lugares, então produzimos os sons de falas, de passos, de respiração, vibração do celular, sinal sonoro de bateria fraca, tic-tac do relógio, sons da corrida, som tirando garrafa da mochila, de bebendo água, entre outros (lista em anexo), a partir das gravações dos foleys partimos para o processo de montagem da narrativa no *Pro Tools* (software profissional de edição e mixagem de áudio).

10. MEMORIAL DESCRITIVO DE GUSTAVO DE AZEVEDO SOYER

Departamento: Captação dos sons.

Neste memorial pretendo apresentar a experiência que me levou a realizar um trabalho de conclusão de curso voltado aos sons e à escuta, e como foi o processo de concretização do TCC - Representações Sonoras na Cidade de Goiás.

Antes de me debruçar sobre o relato de experiência nesse projeto de gravação e edição de paisagens sonoras, acho importante traçar aqui um breve histórico de minha trajetória e dos caminhos que me levaram a escolher estudar Cinema no IFG.

Meu nome é Gustavo Soyer, sou de Inhumas, tenho 24 anos, na época em que eu morava em Inhumas, eu sempre estudei em escolas públicas, do meu primário ao ensino médio. Nessa época, eu conheci grandes professores, entre eles, um que fez uma grande diferença na minha trajetória, que era um professor de Filosofia. Consequentemente, eu me aproximei mais dessa matéria, mais desse professor, e ele me apresentou um livro chamado “Cem anos de solidão” do Gabriel Garcia Marques, um grande literário latino americano. A partir de então, eu me apaixonei pela literatura e pelas artes.

Já passado algum tempo, terminado o ensino médio, decidi que eu iria cursar alguma área artística, mas não sabia qual área e segmento iria cursar. Tentei então alguns vestibulares tradicionais, a UnB, foi uma universidade que eu tentei, a UFPR, também, mas não obtive nenhum resultado positivo desses vestibulares. Resolvi dar um tempo e pesquisar com mais calma. A partir de então, abro o Google e entro no Youtube, até que me deparo com um vídeo de um grande cineasta, que na época eu nem sabia quem era chamado Glauber Rocha, dando entrevista em um festival de Veneza falando sobre “Terra em transe”. Fiquei curioso e comecei a assistir essa entrevista.

A partir de então, procurei o filme “Terra em transe” do Glauber Rocha e me apaixonei pela arte cinematográfica, e daí em diante, pensei, refleti, e falei “é isso o que eu tenho que fazer”. Decidi, então, cursar cinema, mas, a priori, o objetivo sempre foi a universidade pública. Pesquisei por mais um tempo, e descobri que o IFG, Cidade de Goiás, estava ofertando vagas remanescentes no Bacharelado em Cinema e Audiovisual, campus, Cidade de Goiás. Fiquei surpreso, porque confesso que eu não sabia que uma cidade interiorana como a Cidade de Goiás pudesse abrigar um curso de cinema. Imediatamente fiz a minha inscrição, paguei o meu boleto. Passados alguns dias, recebo a notícia que eu havia passado em Cinema, na cidade de Goiás. Fiquei bastante feliz, e a minha primeira reação foi a de agradecer. A partir de um tempo, começa o meu novo ciclo, que é na cidade de Goiás, no IFG, campus, Cidade de Goiás, cursando cinema e audiovisual.

Após a entrada no Bacharelado em Cinema e Audiovisual, pelo Instituto Federal de Goiás (IFG), campus Cidade de Goiás, percebi que a IFG oferece uma gama diversificada de

disciplinas desde o primeiro período até o oitavo, o qual me encontro no momento, como História do cinema, Cinema documentário, Técnicas de captação de som, Cinema brasileiro, Teoria do cinema, Análise fílmica, direção cinematográfica, Realização e muitas outras. Essas matérias foram de grande importância na minha trajetória e até hoje continuam sendo relevantes e me influenciando enquanto profissional.

A disciplina que mais me chamou atenção foi a Técnica de Captação de Som. A primeira vez que peguei em um gravador e passei esse conhecimento teórico para o equipamento, e com essa percepção da teoria unida à prática, eu me apaixonei pelo universo dos sons. A partir desse momento eu decidi que meu trabalho de finalização do curso iria ser um projeto sonoro. Durante o primeiro, segundo, terceiro, quarto período e os seguintes, eu sempre expressava essa vontade de fazer um projeto sonoro.

Fui persistindo nesta ideia, até que chegou o dia em que eu precisava decidir o que iria fazer em meu projeto final. Junto a isso, além de desejar realizar um projeto sonoro eu queria fazer algo em grupo, e não individualmente, porque acredito que a arte cinematográfica é fruto do coletivo e não do individual. Então, me juntei à algumas pessoas que também estavam desejando produzir um projeto sonoro. Entre trocas de ideias e discussões saudáveis, o grupo criado firmou um acordo e entrou no consenso de que, de fato, iríamos produzir uma narrativa sonora. A partir daí, desenvolvemos nosso projeto, aliás, o esqueleto do projeto, junto ao nosso orientador, que nos ofereceu suporte para concretização da ideia.

Após discussões e tomada a decisão de fazer um trabalho cem por cento sonoro decidi, então, quem seriam as pessoas que eu poderia chamar para adentrar ao projeto comigo. Pensei imediatamente, já que estávamos em discussão em conjunto a um tempo, mas ainda não havia nada definido, em Natália Azevedo e Matheus Teixeira, colegas de graduação.

Me lembrei de um exercício do primeiro período que fiz, chamado criação de uma narrativa sonora, que nos estimulava a desenvolver uma percepção dos sons que estavam a nossa volta. Naquela época não imaginava que o final do meu ciclo acadêmico seria realizando uma representação sonora que, por fim, se desenrolaria em uma narrativa ficcional. A partir desse momento, iniciamos uma série de reuniões via Google Meet, onde começamos a discutir qual seria o tema do projeto e qual seria a metodologia que iríamos utilizar. Decidimos, então, junto ao nosso orientador, que o tema do nosso projeto seria “Representações sonoras na Cidade de Goiás: uma investigação narrativa da dimensão sonora na antiga capital do estado”.

O grupo passou a realizar uma série de reuniões semanalmente e dividimos as ações e tarefas necessárias em áreas. Fiquei responsável pela área de técnica de som e direção.

Comecei a fazer levantamentos de equipamentos, listei os equipamentos que eu tinha, Matheus Teixeira contribuiu com alguns que ele possuía e entrei em contato com o Núcleo de Produção Digital (NPD) do IFG, do qual não obtive uma resposta positiva, por conta da pandemia eles não estavam emprestando seus equipamentos.

Foi então que convoquei uma nova reunião junto ao nosso orientador relatando esse ocorrido. Imediatamente ele nos emprestou alguns de seus equipamentos, entre eles um microfone Sennheiser MKH 416, um pedestal e um Blimp, ou protetor de vento. A partir daí, com os equipamentos necessários em mãos, comecei a escrever um boletim de som para utilizar como apoio durante a captação em campo. Depois da escrita do boletim de som convoquei outra reunião coletiva, na qual decidimos que iríamos realizar uma visita de campo para levantamento de alguns dados. Nessa visita levei um gravador Zoom H6 e o Matheus Teixeira levou outro gravador similar. Fiz uma captação de som não oficial para obter um som guia, que serviria, caso precisássemos no futuro, de um material complementar para encaixar na narrativa sonora. Decidimos captar esse som previamente para termos uma gama diversificada de material quando fossemos de fato construir o projeto sonoro final.

Fizemos esse levantamento de campo e decidimos os locais de captação. Fiquei responsável pela praça do Coreto, Natália Azevedo pelo Largo da Carioca e Matheus Teixeira pela rodoviária. Também decidimos os dias que iríamos gravar. Discutimos em quais horários aconteceriam as gravações. Decidimos em conjunto que as gravações seriam feitas no período matutino, vespertino e noturno, porque os diversos sons desses ambientes passam por constantes mudanças ao longo das horas do dia e, para o projeto, estas transformações das paisagens sonoras poderiam oferecer uma diversidade de sons positiva para a construção da narrativa proposta.

A partir da captação de campo e da captação dos foleys, comecei uma nova etapa do projeto. Iríamos trabalhar no software chamado Protools. O sistema é muito utilizado também na pós produção de filmes e programas de TV. Esse software seria ideal para a construção da narrativa sonora, por oferecer uma gama bastante variada de possibilidades para a composição sonora em multi-pista, além de diversas opções de processamento de áudio, como equalização, compressão e adição de efeitos. Foi uma aproximação essencial que pudemos ter de um software tido como padrão na indústria do audiovisual e da produção musical.

O meu primeiro contato com este software foi no segundo período no IFG, durante a disciplina de edição de som e mixagem, no entanto, é muito diferente utilizar um software fora do ambiente das aulas, sem a supervisão de um professor ou técnico, tendo que redescobrir, por conta própria e ajuda de tutoriais, como são executadas as operações dentro

dessa plataforma. Optamos, então, por utilizar o meu computador para a edição da narrativa porque suas configurações eram as que melhor comportavam a instalação e execução do *Protools*. Apesar da máquina apresentar alguns problemas, algumas vezes trava, outras vezes demorava muito a ligar ou apresentar problema na conexão com a internet, era, ainda assim, a melhor solução que tínhamos.

Matheus foi o responsável pela edição da narrativa e em meio a esse processo contava com auxílio de marcações, organização das pastas, escolhas dos sons, ferramentas do programa e de alguns plugins nativos presentes no *Protools*. Em conjunto com a lista de minutagem e a lista de foleys começamos a destrinchar esses sons na track do *Protools*.

Ao final do desenvolvimento da narrativa sonora compreendi de forma mais ampla as características e dificuldades na manipulação sonora, o som se mostrou uma plataforma rica de possibilidades e de imaginação, tudo que desenvolvemos nesse projeto me serviu de arcabouço que será muito útil na minha vida profissional, me senti muito realizado e satisfeito com o resultado da narrativa sonora, todas as nossas imaginações encontraram uma forma de existir através das ondas sonoras.

Também me possibilitou explorar melhor o potencial sonoro na narrativa, onde expandiu meus ouvidos e afinou minha escuta, me preparando melhor para me lançar em meio ao universo sonoro do audiovisual. Esse processo de captação e edição de som foi importante também para percepção da acústica desses locais e a percepção dos sons que estão presentes nesses lugares.

Acredito que desenvolver esse projeto com Natália e Matheus foi uma ótima experiência porque obtivemos um resultado satisfatório, a narrativa ficou dentro das nossas expectativas, trocamos experiências e tivemos um grande auxílio do nosso orientador Guilherme Martins.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAGÃO, Thais Amorim. *Paisagem sonora como conceito: tudo ou nada?* In: Revista Música Hodie, 2019. Acesso em: 15 de jan. de 2021.

Etapas de um pré-projeto de pesquisa. Abrace. Disponível em: <http://abracesperanca.org.br/download/modelo_pre_projeto.pdf>. Acesso em: 05 de dez. de 2020.

FOLEY, Robert. *Quando e por que os humanos começaram a falar?* BBC. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/curiosidades-48757500>>. Acesso em: 02 jan. de 2021.

FRANÇA, Renné. *Introdução À narrativa Cinematográfica: da ideia ao argumento*. Estúdio Aya. 2020.

GALASTRI, Luciana. *A origem da vida pode ser uma fonte hidrotermal?*, 2015. Galileu - Online. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2015/04/origem-da-vida-pode-ser-uma-fonte-hidrotermal.html>>. Acesso em: 28 de jun. de 2021.

GOVERNO DE GOIÁS. *História*. 2019. Disponível em: <<https://www.goias.gov.br/conheca-goias/historia.html>>. Acesso em: 23 de jan de 2021.

IBGE. Censo demográfico de 2020. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/go/goias/panorama>>. Acesso em 23 de jan. de 2021.

JABER, Maíra dos Santos. *O bebe e a música: sobre a percepção e a estrutura o estímulo musical, do pré-natal ao segundo de vida pós-natal*, 2013. UFRJ, Rio de Janeiro. Artigo - Pdf. Disponível em: <<http://objdig.ufrj.br/26/dissert/817223.pdf>>. Acesso em: 28 de jun. de 2021.

LE BRETON, David. *Antropologia dos Sentidos*. Petrópolis: Editora: Vozes, 2016.

LEME, Maria Eduarda Silva. *Cegos e Cinema: Revendo Algumas Concepções sobre a Cegueira*. Campinas, 2004. PUC. Artigo - PDF. Disponível em: <<http://periodicos.puc-campinas.edu.br/seer/index.php/reeducacao/article/view/286/269>>. Acesso em: 15 de dez. de 2020.

MEIRELLES, Maria Gabriela; VASCONCELOS, Helena Cristina. *A importância do som na nossa vida diária*. UAciência - Pdf. Disponível em:

<https://repositorio.uac.pt/bitstream/10400.3/5639/1/UAciencia_2020JUL26.pdf>. Acesso em: 26 de jan. de 2021.

MENEGUELLO, Cristina. *Das ruas para os museus: a paisagem sonora como memória, registro e criação*. Pdf. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/metis/article/view/5674/pdf> >. Acesso em: 26 de jan. de 2021.

MORETTI, Isabella. “Justificativa de TCC: Veja como fazer e exemplos”. *Via Carreira*. Disponível em: <<https://viacarreira.com/justificativa-tcc/>>. Acesso em: 01 de dez. de 2020.

RODRIGUES, Paulo Chagas. “O que é paisagem sonora?”, 2020. *Portal acústica*, Blog. Disponível em: <<http://portalacustica.info/paisagem-sonora/>>. Acesso em: 18 de jan. de 2021.

SANTOR, Emilio Tiago. *O som como ferramenta narrativa no filme andarilho*, 2006. Unila. Artigo - Pdf. Disponível em: <https://dspace.unila.edu.br/bitstream/handle/123456789/4264/ARTIGO_Emilio_%20FINAL%20v3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 01 de dez. de 2020.

SCHAFER, R. Murray. *A Afinação do Mundo*. São Paulo: Editora: Unesp, 2012. 2ª edição.

SCHAFER, R. Murray. *O Ouvido Pensante*. São Paulo, Editora: Unesp, 2012. 2ª edição atualizada.

SOUZA, Ana Guiomar Rêgo. *Villa Boa de Goyaz: Uma outra história contada em prosa, versos e sons*, 2015. Artigo - Pdf. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/34821/18427>>. Acesso em: 03 de dez. de 2020.

TOFFOLO, Rael B. Gimenes; OLIVEIRA, Luis Felipe; ZAMPRONHA, Edson S. *Paisagem Sonora: uma proposta de análise*, 2003. Artigo - Pdf. Disponível em: <http://cogprints.org/3000/1/TOFFOLO_OLIVEIRA_ZAMPRA2003.pdf>. Acesso em: 26 de jan. de 2021.

VISUAL, Tedinson. 1 vídeo (13min). *Los Secretos Del Efecto*. Publicado pelo canal Tedinson Visual, 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UKS0QImh4iU>>. Acesso em: 05 de dez. de 2020.

ANEXOS

Anexo 01: Tabela de minutagem de sons - Rodoviária.

MANHÃ	Arquivo:	Minutos:	Detalhes:
*	10101	00:01-00:23	Caminhão passando
*	10101	01:00-01:30	Carros e passáros
*	10101	03:00-05:00	Sons da cidade/Pássaros
*	10101	05:17-05:22	Moto dando partida
*	10101	07:05-07:35	Conversa/Murmurinho
*	10101	07:58-08:40	Conversa/Venda
*	10101	08:58-09:10	Passos e carro
*	10101	9:10-9:33	Ônibus chegando
*	20202	00:35-00:38	Bagageiro abrindo
*	20202	01:16-01:22	Bagageiro fechando
*	20202	02:29-02:31	Tosse
*	20202	05:55-06:00	Passos, carros e pássaros
*	20202	06:08-06:16	Caminhão passando
*	20202	07:25-07:30	Moto passando
*	30303	00:01-01:05	Ônibus funcionando
*	30303	01:07-01:10	1º Grito da Rota/Cidades
*	30303	01:25-01:28	2º Grito da Rota/Cidades
*	30303	01:38-02:00	Sirene - Ré ônibus
*	30303	02:02-02:32	Ônibus partindo
*	30303	03:40-10:01	Murmurinhos

TARDE	Arquivo:	Minutos:	Detalhes:
*	ZOOM0001	00:00-00:17	Pessoas cantando
*	ZOOM0001	01:00-01:20	Pessoas cantando
*	ZOOM0001	01:45-01:50	Balanço criança
*	ZOOM0001	02:30-02:50	Crianças e carros
*	ZOOM0001	03:15-04:30	Carro de som
*	ZOOM0001	04:32-04:45	Balanço

*	ZOOM0001	05:28-05:30	Criança falando
*	ZOOM0001	07:46-07:50	Passos
*	ZOOM0001	08:30-08:40	Movimentação intensa
*	ZOOM0002	00:29-00:32	Partida caminhão
*	ZOOM0002	00:55-01:10	Carros passando
*	ZOOM0002	02:10-02:45	Caminhão passando
*	ZOOM0002	05:05-05:12	Moto passando
*	ZOOM0002	05:23-05:28	Alarme do carro
*	ZOOM0002	06:17-06:42	Pássaros
*	ZOOM0002	08:50-08:52	Turbina motor
*	ZOOM0003	00:20-02:30	Murmurinho e carros
*	ZOOM0003	02:50-03:15	Conversa e Sirene
*	ZOOM0003	04:25-04:30	Batidas graves
*	ZOOM0003	05:42-05:52	Moto grave
*	ZOOM0003	06:53-09:00	Conversa (roubo boné)

NOITE	Arquivo:	Minutos:	Detalhes:
*	10101	00:00-00:06	Moto
*	10101	01:25-01:35	Carros e Motos
*	10101	02:25-02:33	Carro som grave
*	10101	03:18-03:26	Som automotivo
*	10101	04:35-06:28	Conversa e carros
*	10101	07:50-09:00	Conversa e carros
*	20202	00:08-00:18	Carro com carretinha
*	20202	01:00-01:12	Motos
*	20202	02:47-02:51	Moto estridente
*	20202	03:08-03:20	Moto grave
*	20202	03:22-03:28	Passos
*	20202	06:26-06:32	Som automotivo
*	20202	06:57-07:10	Caminhão passando
*	20202	08:12-08:40	Murmurinho distante
*	30303	00:58-01:12	Cão passando latindo
*	30303	05:12-05:20	Carro e moto
*	30303	06:08-06:16	Caminhão pesado
*	30303	07:10-07:12	Buzina carro

Anexo 02: Tabela de minutagem de sons - Coreto.

MANHÃ	Arquivo:	Minutos:	Detalhes:
*	10101	00:00-1:01	Sons de passarinhos
*	10101	1:05-2:03	Sons de passarinhos
*	10101	0:40-1:13	Sons de Carros/Motos
*	20202	0:04-0:30	Conversas/Gritos
*	20202	1:31-2:16	Conversa sobre vacina
*	20202	2:40-2:53	Carros passando na rua
*	20202	4:38-4:55	Conversas/Gritos
*	20202	5:15-5:40	Sons de passarinhos
*	20202	6:20-6:27	Pessoas conversando
*	20202	6:30-6:40	Carros passando na rua
*	20202	7:16-7:25	Pessoas conversando
*	30303	0:30-1:00	Carros
*	30303	1:07-1:-27	Pessoas conversando
*	30303	2:55-2:59	Passarinhos/Rolinhas
*	30303	6:44-6:57	Sons de passos/Pessoas
*	30303	7:22-7:33	Motos /Carros
*	30303	7:48-7:50	Carros /Passos

TARDE	Arquivo:	Minutos:	Detalhes:
*	10101	0:12-0:25	Passarinhos/Carros
*	10101	0:38-0:44	Passarinhos/Motos
*	10101	1:10-1:20	Pessoas conversando
*	10101	1:40-1:45	Passarinhos
*	10101	1:45-1:46	Carros passando
*	20202	0:19-0:29	Pessoas conversando
*	20202	0:55-1:10	Moto
*	20202	1:22-1:42	Passarinhos
*	20202	2:14-2:20	Pessoas conversando
*	20202	3:12-3:26	Pessoas conversando
*	20202	4:00-4:10	Motos/Carros
*	2022	6:00-6:20	Pessoas conversando

*	30303	0:20-0:44	Som de Flauta
*	30330	0:55-1:29	Pessoas conversando
*	30303	1:50::2:00	Pessoas conversando
*	30330	3:40-4:00	Flauta/Conversas
*	30303	5:17-5:27	Pessoas conversando
*	30303	5:30-6:27	Passarinhos /Aleatório

NOITE	Arquivo:	Minutos:	Detalhes:
*	ZOOM0002	00:00-0:17	Sons Noturno
*	20202	1:43-1:45	Sons Noturno
*	20202	2:10:2:30	Sons Noturno
*	20202	2:45:3:10	Sons de grilo
*	20202	3:50:4:00	Sons do Bar
*	20202	4:15-4:30	Música
*	20202	5:20-5:43	Grilos/Música
*	20202	7:48-8:00	Sons bar/Igreja
*	20202	9:00-9:15	Sons bar/Igreja
*	20202	15:48-16:00	Sons Grilos
*	10101	00:00-0:31	Carros/Motos
*	10101	1:13-1:52	Música/Conversas
*	10101	2:51-3:16	Gol /Carro de Som
*	10101	5:28-5:52	Sons Bar/Conversas
*	10101	8:32-8:50	Sons bar/Passos

Anexo 03: Tabela de minutagem de sons - Carioca.

MANHÃ	Arquivo:	Minutos:	Detalhes:
*	20202	00:01-1:28	Água
*	20202	1:28-1:41	Caminhão ao fundo
*	20202	1:42-3:42	Água/rolinha ao fundo
*	20202	3:43-4:30	periquitinho/água
*	30303	00:01-00:47	água/ grilo/rolinha
*	30303	00:48-00:52	bem-te-vi
*	30303	00:53-3:50	água/periquitino/rolinha
*	30303	4:50-6:50	bem-te-vi/periq/água

*	40404	00:01-1:10	ciscador/periq/caminhã o
*	40404	1:25-2:40	pássaros diversos
*	40404	2:42-3:20	tucano
*	40404	7:25-7:48	japim/cachorro/ciscador
*	40404	9:00-9:23	canto pássaro/ritmado

TARDE	Arquivo:	Minutos:	Detalhes:
*	101010	00:01-00:11	tosses/falas/gritos no rio
*	101010	00:13-2:00	pulo na água/falas
*	101010	3:20-3:27	conversas e som água
*	101010	4:20-5:30	brincadeira das crianças
*	101010	8:34-8:36	semente abrindo
*	404040	00:05-1:49	som água/falas a fundo
*	404040	1:50-1:59	som de passos
*	404040	02:36-2:37	sementes caindo no chão
*	404040	8:15-8:50	falas/passos
*	606060	00:01-00:50	balanço /falas/caminhão
*	606060	02:00-3:00	gritos crianças/balanço
*	606060	05:40-6:20	brincadeira criança
*	606060	07:43-00-8:20	caminhão/gritos/falas

NOITE	Arquivo:	Minutos:	Detalhes:
*	101010	00:01-2:25	grilos/caminhões
*	101010	2:26-2:55	morcego
*	101010	2:21-2:48	latido cachorro
*	202020	00:01-00:15	gritos criança/ música
*	202020	00:50-1:26	grilos/música/ caminhão
*	202020	1:58-2:30	grilo/sertanejo
*	202020	3:48-4:45	passos/caminhão/latido
*	303030	00:01-1:40	falas/grilos/crianças
*	303030	02:47-3:30	música/falas/crianças
*	303030	03:38-3:49	criança correndo brinq

*	303030	03:50-4:33	samba
---	--------	------------	-------

Anexo 04: Lista de foleys a serem captados.

- 1 - Celular vibrando no bolso
- 2 - Pegando celular no bolso
- 3 - Celular vibrando na mão
- 4 - Sinal sonoro de bateria fraca
- 5 - Celular desligando
- 6 - Personagem resmungando
- 7 - 1ª fala de Fernando
- 8 - Tic tac do relógio
- 9 - 2ª fala de Fernando
- 10 - Sons da corrida, respiração ofegante e desaceleração
- 11 - Tirando garrafa da mochila
- 12 - Bebendo a água
- 13 - 1ª fala do morador
- 14 - 3ª fala do Fernando
- 15 - Sons passos ritmados
- 16 - Sons da corrida, respiração ofegante e desaceleração
- 17 - Respiração profunda
- 18 - Galho quebrando
- 19 - Martelo batendo
- 20 - Metais se focando
- 21 - Sons do personagem entrando na água

Figura 01. Imagem captação na Rodoviária.



Fig. 2. Imagem captação na praça Jornalista Goiás do Couto.



Fig. 3. Imagem captação no Coreto.



Fig. 4. Imagem captação no Coreto.



Fig. 5. Imagem captação na Carioca.



Fig.6 Imagem captação na Carioca.



Fig.7. Imagem captação na Carioca.



Fig.8. Edição da narrativa sonora.



Fig.9. Imagem da timeline da narrativa sonora no *Protools*.

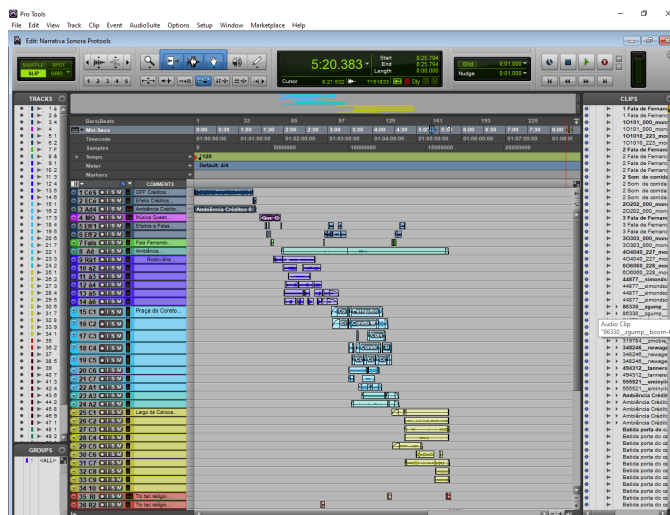


Fig. 10. Imagem da timeline da narrativa sonora no *Protools*.

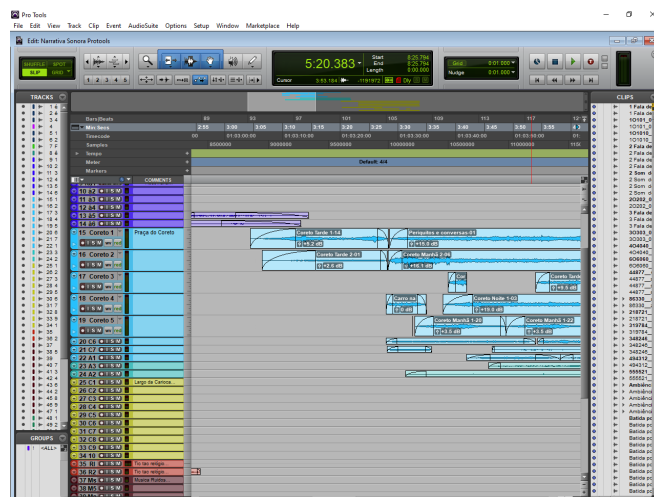


Fig. 11. Tabela de controle de som utilizadas na captação em campo – Carioca: manhã.

TABELA DE CAPTAÇÃO EM CAMPO									
INFORMAÇÕES DOS SONS COLETADOS									
SOM DIRETO					CIDADE DE GOIÁS				
DATA: 07/05/2021			GRAVADOR: Tascam 680			HORÁRIO: 8:00			
LOCAL: Carioca									
ÁUDIO									
Plano	cena	Take	01		03 min	3 min	pontual		
Plano	cena	Take	02						
Plano	cena	Take	03			fo. 05		fo. 05	
Plano	cena	Take	04			fo. 06		fo. 07	
Plano	cena	Take	04			fo. 07		fo. 07	
DESCRIÇÃO: 01 - som da água (música constante) grave, suave, periquitinhos ao fundo. - pontual 3 min. 02 - alguns pássaros cantam (rolinhos e periquitinhos) entre graves, suaves e agudos. 02 - oficial 03 - galos cantam (agudo/constante) pássaros, sem b-vi, rolinhos, água de uma pequena queda das pedras, periquitinhos em bando. 04 - som de carros e caminhões na estrada, periquitinhos e água ao fundo. Ave ao fundo cantando (som agudo). como cantando, rolinhos. uma orquestra de pássaros e aves / agudos e graves melódicos. beijo flor - ritmo agudo. Inimem parando se chei da Carioca. conversas das pessoas ao fundo. carros passando na estrada - murmúrio. 04 - oficial. 05 - som da água entre as pedras. 06 - pedra na água 07 - galos ^{seco} quebrando. 11 - passos na grama. 08 - galos pisando a areia. 09 - carros folhas secas/pisando a areia. 10 - som de arcos na cidade: tocando água									

Fig. 12. Tabela de controle de som utilizadas na captação em campo – Carioca: tarde.

TABELA DE CAPTAÇÃO EM CAMPO									
INFORMAÇÕES DOS SONS COLETADOS									
SOM DIRETO									
CIDADE DE GOIÁS									
DATA: 07/05/2021			GRAVADOR: Tascam 680				HORÁRIO: 15:00		
LOCAL: Largo da Carioca									
ÁUDIO									
cena	plano	Take	01	10 min	fol. 02				
cena	plano	take	02			cena	plano	Take 05	fol. oficial
cena	plano	take	03	fol.		cena	plano	Take 06	10 min
cena	plano	take	04	- fol		cena	plano	Take 07	fol.
						cena	plano	Take 08	fol.
DESCRIÇÃO: murmurinhos, gritos e falas de adulto e crianças, som das crianças brincando com a água, ao fundo uma pequena queda de água entre das pedras, moto passando ao fundo, semente ^{seca} de uma árvore caindo. CPT. 01 - 10 min. oficial adultos e crianças tomando banho no rio. crianças brincando na água. fol. 02 - 2 min. grupo pessoas conversando. folhas e sementes secas caem gritos e falas de crianças. 03 - fol. crianças brincando 04 - fol. som da água passando pelas pedras. passos de pedestre pela calçada, crianças ao fundo brincando. sementes caindo. Rolinho cantando distante pedestre pisando descalço na calçada, som do pé molhado com pouco de terra. crianças correndo descalças. meninas passam, pisadas arrastadas com chinelo, conversam e brincam. 10 min. oficial. carros e caminhões passam pela estrada. crianças brincam no parquinho. som da corrente do balanço (água/ruído), gritos das crianças. - oficial 10 min fol. 07 - rolinho crianças no parque fol. 08 - quebrando galho seco. fol. 09 - quebrando semente de árvore.									

Fig. 13. Tabela de controle de som utilizadas na captação em campo – Carioca: noite.

TABELA DE CAPTAÇÃO EM CAMPO									
INFORMAÇÕES DOS SONS COLETADOS									
SOM DIRETO									
CIDADE DE GOIÁS									
DATA: Carioca			GRAVADOR: tascam 680				HORÁRIO: 18:30		
LOCAL: 07/05/2021 - sexta -									
ÁUDIO									
Cena	plano	take	01	—	oficial	10 min	CPT-05	foley	—
Cena	plano	take	02	—	oficial	10 min	CPT-06	foley	—
Cena	plano	take	03	—	oficial	10 min	CPT-07	foley	—
Cena	plano	take	04	—	foley	1 min	CPT-08	foley	—
DESCRIÇÃO: Som do rio ao fundo, seja grilos cantando, morcego emitindo som. carros passando na estrada. Pagode ao fundo. - <u>oficial - 10 min. CPT 01</u> - ao fundo som de pagode. Caminhão e carros passando pela estrada. grilo cantando. Santanejo toca ao fundo crianças / gritos e falas ao fundo. Carro passa na rua, crianças falam de dentro do carro. conversas e falas de adultos. Passos e folhas sendo pisados. <u>CPT 02 - 10 min - oficial</u> Crianças brincando no parquinho. Grilos cantando, som (gritos e falas) da água do rio. Som de tocando no restaurante, cachorro latindo. Samba toca. <u>CPT 03 - 10 min oficial</u> Som do grilo - foley ① - 04 1 min. f Som do grilo - foley ② - 05 1 min. Som da água e caminhada - foley 06 - 1 min - Take 6. Som da água - foley - take 07 - 1 min. Som da pedra ① foley - take 08 - 1 min Som da pedra ② foley - take 09 - 1 min									

Fig. 14. Tabela de controle de som utilizadas na captação em campo – Rodoviária: manhã.

TABELA DE CAPTAÇÃO EM CAMPO INFORMAÇÕES DOS SONS COLETADOS									
				SOM DIRETO CIDADE DE GOIÁS					
DATA: 04/05/2021			GRAVADOR: Tarcam 680			HORÁRIO: 8:00			
LOCAL: Rodoviária manhã									
ÁUDIO									
Cena 1	plano 1	Take 1		10 min					
Cena 2	plano 2	Take 2		10 min		potencial			
Cena 3	plano 3	Take 3		10 min					
DESCRIÇÃO: Carros e motos, sire-se passarinho ao fundo (periquitinho) (pardais). buzina de carro, trânsito, era moderado, era mais intenso (graves e agudos). correção balança balançando, murmurinhos ao fundo passos calmos de uma mulher descendo as escadas, canto de variedades de passarinhos (agudos). conversas de pessoas locais. Ônibus acosta e desliga. Cena 01 / plano 01 / Take 01 carro de som com poluição sonora (gritos e falas) - Cena 2 / plano 2 / Take 2 Pessoas falando, pássaros cantando (pardais) no ônibus. porta bagageiro do ônibus se fechando. mulher seprimindo sem carinho de bebê. bagageiro batendo novamente. 2 Ônibus liga os motores, alguns passageiros entram, mulher anuncia saída de ônibus. motorista anuncia saída de ônibus. Sinal de ré de dedo pelo ônibus / agudo, constante / pardais cantam. pessoas, conversam, sire-se som de alagado vareando (som da vareira no chão). 3									

Fig. 15. Tabela de controle de som utilizadas na captação em campo – Rodoviária: tarde.

TABELA DE CAPTAÇÃO EM CAMPO									
INFORMAÇÕES DOS SONS COLETADOS									
SOM DIRETO CIDADE DE GOIÁS									
DATA: 03/05/2021	GRAVADOR: Tascam 680					HORÁRIO: 15:00h			
LOCAL: Praça Jornalista Goiás do Centro									
ÁUDIO									
300m-0001									
300m-0002									
300m-0003									
DESCRIÇÃO: Captação oficial Ruído grave de um brinquedo giratório no parquinho passos arrastando chinelos folha^{seca} sendo arrastada no chão pelo vento som de balanço com correntes de corrente (agudo) carros e motos (graves e agudos) carro de som com anúncio (altos decibéis) buzina de carro (agudo) folhas secas sendo pisadas (agudo) - <u>0001</u> carros passando, som dos pneus no asfalto (grave) caminhonete e motos (graves e agudos) (bruu, vruu) caminhão de maior porte (grave) (altos decibéis) passarinhos cantando (agudo, não constante) estão presos na grade (à venda). Som de uma kombi grave periquitinho ao fundo, um pequeno grito (também está preso à venda). - <u>0002</u> murmúrio de conversas das pessoas vento arrastando as folhas secas no chão do piso moto passando pela rua - <u>0003</u>									

Fig. 16. Tabela de controle de som utilizadas na captação em campo – Rodoviária: noite.

cena plano take
01 01 01

TABELA DE CAPTAÇÃO EM CAMPO INFORMAÇÕES DOS SONS COLETADOS									
		SOM DIRETO CIDADE DE GOIÁS							
DATA: 03/05/2021		GRAVADOR: Tascam 630				HORÁRIO: 18:30			
LOCAL: Rodoviária - noite									
ÁUDIO									
Take	01		cena ⁰¹	plano ⁰¹	Take ⁰¹	01			
Take	02								
Take	03		cena ⁰²	plano ⁰²	Take ⁰²	02			
			cena ⁰³	plano ⁰³	Take ⁰³	03			

DESCRIÇÃO:

som de moto (motor grave/alto) (bruum, bruum)
 carros (som do pneu no asfalto (shuu, phuu), motor
 grave uns mais baixos outros mais altos.
 carro com som.
 conversas entre os moto taxistas.
 carro engatando a emprenhagem do carro (som
 agudo (cricke) cricke).
 porta do carro sendo fechada (pa f) - cena⁰¹/plano⁰¹/take⁰¹

 carros e motos, algumas motos mais barulhentas que
 outras, assim como os carros.
 moto com som grave (Buum, bruum) moto de roqueiro
 o ritmo ^{acelerado} por ora é mais intenso, e alguns existe al-
 guns segundos de pausa nesse ritmo, indo para mais lento.
 o curso de ~~som~~ som funk.
 moto estacionada emite som contínuo e rítmico (tik,
 tik). cena⁰²/plano⁰²/take⁰²

 carros e motos (diferentes velocidades, uns mais rápidos,
 outros mais ^{mais} devagar.
 um carro mais antigo passa (o barulho di frente,)
 cachorro correndo latindo (constante).
 carro com carruinha passando. (FUCKK truckkk).
cena⁰³ plano⁰³ Take⁰³

Fig. 17. Tabela de controle de som utilizadas na captação em campo – Coreto: manhã.

TABELA DE CAPTAÇÃO EM CAMPO INFORMAÇÕES DOS SONS COLETADOS									
SOM DIRETO CIDADE DE GOIÁS									
DATA: 05/05/2021		GRAVADOR: Tascam 680			HORÁRIO: 8:00				
LOCAL: Coreto manhã									
ÁUDIO									
Cena	plano	Take	01		10 min				
Cena	plano	Take	02		10 min				
Cena	plano	Take	03		10 min				
Cena	plano	Take	04		2 min	pontual			
DESCRIÇÃO: Conversa entre dois homens e uma mulher, carro passa nas ruas de pedra, roda do carro emite som grave. passarinhos cantam ao fundo (periquitinhos). Uma pequena emissão do som do tucano. O movimento não é tão intenso, alterna entre sons mais calmo que são quebrados por alguns ins. entre pelos carros que passam. mulher caminhando na calçada (chiridos) da praça. ouve-se seus passos. Sino soa ao fundo (agudo). Carro em corte, a parte é aberta e fechada. ouve-se murmurinhos. ----- Cena 01 / plano 1 / Take 1 ----- murmurinho de um grupo de homens correndo, ouve-se falar, ouve-se um ao fundo. barulho de um carro (agudo). passos apressados de um homem (tímido) que cantam. passarinho. ponte som grave com intervalos). som das asas dos pombos. ----- CPT 02 ----- periquitinhos passam em bando correndo. carros passam pela rua. carros atuais e antigos o som do mais antigo se diferencia pela som mais grave e ... moto ouve som dos fevragens balançando por causa dos burocos da rua de pedra. Caminhões de colite de lixo, um som do motor além de um agudo, resuscado pelo balanço da carroceria. ouve-se ao fundo passarinho com sons suaves, agudos. som de um celular. carro som do capô do carro batendo por causa da rua de pedras. Carro estacionando e som dos freios de mão sendo acionados. duas pessoas conversam dentro do carro. parte lata (abre e fecha) CPT 03 ----- murmurinho das conversas das pessoas, carro passa devagar, ouve-se um pequeno ruído do freio do carro e do motor. moto é ligada e acelerada.									

Fig. 18 . Tabela de controle de som utilizadas na captação em campo – Coreto: tarde.

TABELA DE CAPTAÇÃO EM CAMPO INFORMAÇÕES DOS SONS COLETADOS									
SOM DIRETO CIDADE DE GOIÁS									
DATA: 05/05/2021		GRAVADOR: Jascam 680			HORÁRIO: 15:00				
LOCAL: Coreto tarde - quarto.									
ÁUDIO									
Cena 1	plano 1	Take 01	01		10 min				
Cena 2	plano 2	Take 02	02		10 min				
Cena 3	plano 3	Take 03	03		10 min				
Cena 4	Plano 4	Take 04			Pontual passes				
DESCRIÇÃO: vento balançando folhas das árvores (som suave) carro ligando pessoas entrando no carro e fechando a porta/ som porta batendo/ grave/ seco). moto barulhenta passando pelas ruas de pedras. um homem tossindo sem seco, du- as vezes. moto ao fundo (grave/seco). Barulho rodas de carro passando pelas ruas de pedra. pombo voando, som ruído grave. pombo voando com cantos (grave, curto, bráio) mulher subindo na moto/bis, carro barulho seco/). CPT 01 conversas ao fundo - carro e moto passando. periquitinhos con- tando. crianças falando. pombos voam, periquitinho voam. calmoria, carro apenas alguns murmurinhos e barulhos de motos. buzina ao fundo - assos de pombo batendo (toit, to- ta?) CPT 02 pessoas conversando, crianças tocando flauta desafinado, passos de pedestres passando, carro passando na rua com carrocinho com ferragens (agudo). pedestre de bicicleta, barulho de forma de plástico. murmurinhos, homens, mulheres, crianças. ruído de celular, chinelo. no chão (passando) homem jogando pa- pel no lixo, copo descartável (som que bota/ agudo). CPT 03 pedestre passando, passando em folhas secas, som (seco)									

