

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

MAURICIO DE CARO ESPOSITO

CRIANDO O MUNDO COM SONS:

Pós-produção de Som e Sound Design no Cinema

SÃO PAULO

2011

MAURICIO DE CARO ESPOSITO

CRIANDO O MUNDO COM SONS:

Pós-produção de Som e Sound Design no Cinema

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação com área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. André Gatti

SÃO PAULO

2011

E79c

Esposito, Maurício de Caro

Criando o mundo com sons: pós-produção de som e sound design no cinema / Maurício de Caro Esposito. – 2011
117f. : il. ; 30 cm.

Orientador: André Piero Gatti

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011.

Bibliografia: f.83-91.

1. Comunicação. 2. Cinema. 3. Som. 4. Sound design. 5. Audiovisual.
6. Processo criativo. I. Título.

CDD 302.2

MAURICIO DE CARO ESPOSITO

CRIANDO O MUNDO COM SONS:

Pós-produção de Som e Sound Design no Cinema

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação com área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. André Gatti

Aprovado em ___/___/___

Prof. Dr. André Piero Gatti

Prof. Dr. Gelson Santana

Prof. Dr. Eduardo Vicente

DEDICATÓRIA

*A minha mãe,
pela insistência e dedicação*

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor André Gatti, meu orientador, pela paciência e dedicação que foram necessárias para realização deste trabalho.

Aos docentes do Mestrado em Comunicação e, também, da Escola de Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, que muito me incentivaram e me ajudaram na condução desta pesquisa.

A minha esposa Fabiana Esposito, principalmente, pelo amor, força e compreensão por meus momentos de ausência.

Ao Alessandro Laroça e ao Professor Doutor Eduardo Santos Mendes pela inestimável colaboração na pesquisa.

A Universidade Anhembi Morumbi pela bolsa oferecida que proporcionou o meu aprimoramento acadêmico profissional.

RESUMO

A dissertação procede a uma investigação do processo de pós-produção de som para cinema, relata o termo “*sound design*” criado por Walter Murch, bem como a trajetória de Alessandro Laroca e a análise dos sons da primeira sequência do filme Tropa de Elite 2, através de bibliografia especializada.

Palavras-chave: cinema, som, *sound design*, audiovisual, processo criativo, brasileiro, norte-americano

ABSTRACT

The paper proceeds with an investigation of the process of post-production sound for film, says the term "sound design" created by Walter Murch and the trajectory of Alessandro Laroca and analysis of the sounds of the first sequel to the film Tropa de Elite 2, through literature.

Key words: cinema, sound, sound design, audiovisual, creative process, Brazilian, North America

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	20
Figura 2	38
Figura 3	38
Figura 4	39
Figura 5	55

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1. Eu e o Som	14
2. Pós-produção de som em filmes	17
2.1. Captação de som	21
2.2. Edição de Diálogo	30
2.3. Foley Art	37
2.4. Efeitos	43
2.4.1. Ambientes	43
2.4.2. Hard – Effects	46
2.4.3. Sound – Effects	48
2.5. Mixagem de som para cinema	54
3. Sound Designer, o legado de Murch, uma busca...mas não uma realidade	57
4. Alessandro Laroca: O homem Sonoro	65
5. Análise da primeira sequencia do filme Tropa de Elite 2 (2010)	77
CONCLUSÃO	82
REFERÊNCIAS.....	83
GLOSSÁRIO	92
ANEXO 1	103
ANEXO 2	113

INTRODUÇÃO

A motivação por esta pesquisa se deu pelo amor a engenharia de áudio, minha primeira grande paixão, em 1998 estabeleci meu primeiro contato com o cinema, como editor de som em um longa metragem, naquela época a única ferramenta que dispunha era a minha experiência com gravação e mixagem de peças fonográficas, um mundo bem distante da sétima arte. Não tinha a menor ideia como se editava o som de um filme, o que me fez buscar em literatura americana, como fazê-lo.

Assim que comecei o trabalho me deparei com vários obstáculos, falta de experiência, metodologia de trabalho, banco de sons, mas ao longo do processo fui me apaixonando pela “sonorização de imagens”. Naquele filme ficou claro a relação do diretor com o som do filme, ao término do trabalho, fui chamado e me foi indagado: “sonoriza o filme pra mim, ok?” Como para mim tudo era muito novo, aceitei o desafio e fui adiante, um auto-didata na “sonorização de imagens”, termo muito apropriado para este projeto, pois tudo foi sonorizado sem nenhum profundo conhecimento.

Minha primeira busca logo ao término desta primeira experiência, foi a de estudar a técnica utilizada pelos editores americanos, como a bibliografia em língua inglesa sempre foi mais vasta, foi em cima dela que me ancorei.

Como minha experiência sempre esteve relacionada ao áudio e não ao cinema, os filmes de ação americanos sempre me chamaram a atenção pela qualidade de gravação, edição e mixagem de áudio. Eu que venho da gravação e mixagem de peças musicais, sempre fui ensinado a buscar a melhor maneira de captação de um instrumento, usando técnicas de microfonação, aliado ao uso de pré-amplificadores de microfone da mais alta qualidade, somando a isso uma gama de conhecimentos de acústica e física do som.

Nos últimos anos, o que venho estudando é como os grandes cineastas fizeram o uso criativo do som em seus filmes, e porque muitos diretores não conseguem definir e discutir o uso criativo do som no início, no momento de elaboração do roteiro.

Esta discussão não vem de hoje, vários teóricos e editores de som já se manifestaram em relação a este assunto, apontando e explicando como o som pode ser utilizado de forma a ser parte importante da narrativa cinematográfica.

No início de minhas conversas com meu orientador expus a vontade de me aprofundar no cinema estadunidense que tem um grande apelo sonoro, principalmente, nos filmes de ação. Onde está a grande indústria cinematográfica e os melhores profissionais na área de áudio para cinema, mas como a realidade do trabalho norte-americano é muito distante da nossa, fui encorajado a buscar filmes brasileiros que tivessem uma conexão com o que mais me agradava nos filmes americanos. A busca pelo melhor som. Assim que comecei a estudar textos indicados pelos professores que ministram aulas no mestrado, fui descobrindo o real valor do som, não o som de mero acompanhamento, de redundância, mas a busca pelo o som já no roteiro, criando um teia de conexões sendo impossível a sua desassociação. Atualmente me considero um grande entusiasta dos grandes sons, mas uma coisa mudou, o meu conceito de som de um filme, busco o conceito sonoro em filmes que trabalho. Como sou fã da forma de trabalho dos americanos, busquei uma equipe que trabalhasse da mesma maneira, então fui atrás dos filmes com maior apelo sonoro, filmes como *Cidade de Deus* (2002), de Fernando Meireles e *Tropa de Elite* (2007), de José Padilha.

Após o exame de qualificação fui orientado a escolher o filme nacional *Tropa de Elite 2*, (ANO) também do diretor José Padilha, editado pela equipe de Alessandro Laroca. Outra motivação se dá pelo fato desta equipe trabalhar muito próximo a metodologia americana. No primeiro capítulo da minha dissertação, busco detalhar o processo de produção da banda sonora, independente do gênero, o que busco é explicar a metodologia usada pelo cinema americano com base em bibliografias estrangeiras, dissertações de mestrado, teses de doutorado e também obras cinematográficas onde o som tem função narrativa.

No segundo capítulo, pretendo diferenciar o termo *sound design* criado por Walter Murch, além de exemplificar o processo criativo de alguns *sound design* através de extras de DVDs transcritos por mim. Busco uma resposta; se hoje, os termos não estariam ligados mais ao conceito técnico e estético do que conceitual. Apoio-me na tese de doutorado de Luiz Adelmo Manzano, (2005) onde ele descreve o pensamento de Walter Murch, e também na transcrição de um debate sobre o

papel do *sound design* no Brasil. Busquei contato com o supervisor de som Alessandro Laroça e consegui uma entrevista, conduzi a entrevista de forma, a saber, de sua trajetória na edição de som para filmes e o seu ponto de vista sobre o som no cinema brasileiro. É importante ressaltar que Laroça entre 2000 e 2010 trabalhou em 34 projetos entre longas, curtas e séries de TV, entre eles, grandes sucessos do cinema nacional, como *Cidade de Deus* (2002), *Tropa de Elite 1 e 2*, (2007) e (2010) respectivamente, *Dois filhos de Francisco*, (2005) de Breno da Silveira e *Ensaio sobre a Cegueira*, (2008) de Fernando Meirelles, este último uma co-produção com o Canadá. O curioso é que em entrevista feita pelo Skype, Laroça relata que não obteve sucesso em arrumar trabalho na área de som em São Paulo.

A descrição do processo de pós-produção de som e a análise da primeira sequência do filme, tem como objetivo dar suporte bibliográfico em língua portuguesa as questões sobre o processo de pós-produção de áudio para cinema, além de divulgar o conceito de *Sound Design* termo criado para aproximar todos os departamentos na área de som, conceito pouco usado, salvo algumas exceções no cinema brasileiro, e que gera muita polêmica .

No último capítulo analiso a primeira sequência do filme *Tropa de Elite 2*, baseado no texto de Mary Ann Doanne, (1991) “A voz no Cinema: a articulação de corpo e espaço”.

1. EU E O SOM

Desde a criação da sétima arte, ela sempre sugeria sons que acompanhassem a imagem, e isso não foi possível mais por limitações técnicas do que por uma imposição estética. Varias experiências de acompanhamento sonoro com as imagens foram desenvolvidas, paralelo as invenções mecânicas. Estas tentativas em burlar esta deficiência eram utilizadas, como no Brasil, em que atores dublavam ao vivo os lábios no momento em que o filme era projetado. COSTA (2008), comenta as tentativas em sincronizar som e imagem:

Nos comentários sobre os primórdios do cinema raras vezes se diz que, ao contrário do que se pode pensar, o desejo e as tentativas de unir o som as imagens em movimento têm o mesmo data do início das projeções. De acordo com W.K.L Dickinson, biógrafo e assistente de Thomas Edison, nome central para o lado norte-americano da história, o desejo de Edison ao inventar o quinetoscópio era conceber um aparato que projetasse as imagens e os sons dos eventos previamente gravados, não apenas as imagens. Em 1927 com o desenvolvimento comercial de um sistema que permitia a sincronização das trilhas de áudio (voz, música e ruídos) e a imagem do filme ampliou as possibilidades narrativas. Com o surgimento do Vitaphone o som cinematográfico não ficava mais restrito aos músicos ou objetos que coubessem na sala de exibição, outra coisa importante foi a amplificação sonora, que trouxe hegemonia com a grande imagem projetada. (COSTA, 2008, p. 11).

Neste comentário é possível notar os anseios por “um todo” áudio-visual, o que demora a acontecer, criando um desconforto por parte dos espectadores.

Noël Burch, (1992), comenta a necessidade de um acompanhamento sonoro, pois causava um estranhamento por parte do público:

Desde os primórdios da história do cinema, desde as primeiras projeções dos filmes de Méliès no subsolo de um bar parisiense, tanto público como realizadores sentiram a necessidade de um acompanhamento sonoro (musical) para as imagens, cujo silêncio parecia insuportável, apesar de sua natureza muda ser a sua origem de uma arte dramática, infelizmente perdida. (BURCH, 1992, p. 73)

O ruído do projetor causava um estranhamento por parte do público.

Doanne (1991), reafirma a necessidade de um acompanhamento sonoro:

O cinema mudo é certamente compreendido, pelo menos retrospectivamente e mesmo (é questionável) no seu tempo, como incompleto e deficiente de fala. Os gestos estilizados do cinema mudo, sua pesada pantomima, têm sido definidos como uma forma

de compensação para esta deficiência . A voz ausente re-emerge em gestos e em contorções do rosto, espalha-se sobre o corpo do ator.(DOANNE, 1991, p. 457)

Com o surgimento dos filmes sonoros e falados, se estabeleceu uma hierarquia na forma em que os sons eram reproduzidos, a palavra seria a mais importante tendo que ser entendida de forma clara pelos espectadores. Segundo Doanne, (1991) “o acréscimo do som no cinema introduz a possibilidade de representar um corpo mais cheio (organicamente unificado) e de confirmar o *status* da fala como um direito de propriedade individual”. (DOANNE, 1991, p. 457)

Chion (2008) comenta a valorização da voz em relação aos outros sons, como música e ruídos:

Afirmar que, no cinema, o som é maioritariamente vococêntrico significa lembrar que, em quase todos os casos, favorece a voz, evidencia-a e destaca-a dos outros sons. É a voz que, na filmagem, é captada na tomada de som, que é quase sempre, de fato, uma tomada de voz; e é a voz que se isola na mixagem, como um instrumento solista, do qual os outros sons, músicas e ruídos, seriam apenas acompanhamento.(CHION, 2008, p. 13)

Depois, música, trazendo continuidade e emoções conferindo uma unidade narrativa, criação de temas que acompanham personagens e situações. Costa (2008), comenta que a musica não esta ligada a nada que se vê, sendo invisível e inaudível conscientemente ao espectador:

Sobre a função da música, Claudia Gorbman chega a um resumo relativamente simples, mas bastante completo, em *Unheard melodies*, livro editado em 1987. Gorbman comenta, além dos papéis centrais de prover continuidade e exacerbar emoções, que a música confere unidade narrativa, graças principalmente a repetição de temas, alocados no decorrer da historia para servir de comentário a personagens ou situações específicas. A música estaria subordinada a narrativa de vários modos, suprindo demarcações formais, sublinhando ações, lugares, pontos de vista; seria ainda *invisível* na tela, ou seja, na maior parte das vezes não há referência na imagem de onde vem a música, sem que o espectador preocupe-se com isso.(COSTA, 2008, p. 15).

Em terceiro os ruídos, tinham a função de promover todas as ações, disfarçando descontinuidade de cenas, criando unidades espaciais e temporais onde todos os ruídos estão ligados ao que se vê. Manzano (2003), comenta o uso dos ruídos:

No caso específico do ruído ou efeito sonoro, sons como sinos, buzinas, pássaros, tiros e tantos outros, são exemplos que

constantemente vêm à mente. Basta pensarmos no processo de uma adaptação de obra literária para um filme e logo iremos nos deparar com elementos de impacto ou então elementos que envolvem o espectador, criando uma atmosfera que o assusta, o sufoca ou que traz conforto.(MANZANO, 2003, p. 50).

Com a nova possibilidade de sincronia entre som e imagem, surgem várias discussões acerca do papel do som no cinema. Eduardo Simões dos Santos Mendes, em sua dissertação de mestrado diz:

A discussão que a nova tecnologia causaria na linguagem cinematográfica se intensificou a partir desse período. Escrevia-se desde o uso contrapontual do som (Eisenstein, 2002) até a distribuição espacial dos auto-falantes dentro da sala e sua relação com a movimentação dos personagens na tela. Entre o fim dos anos 1920 e início dos 1930, houve um longo debate sobre melhor ou pior audibilidade em proporção ao tamanho dos personagens dentro do quadro. Alguns defendiam que o som deveria acompanhar fielmente o que era visto, ou seja, quanto mais aberto o plano, menor a compreensibilidade das palavras ditas ou de qualquer outra fonte sonora exibida. A decupagem teria que prever o nível de inteligibilidade que seria recebido pelo espectador. Em sua defesa, argumentavam que dessa forma a voz não seria o elemento principal da trilha sonora e se evitaria uma “teatralização” da obra cinematográfica. Já outros profissionais, em grande parte roteiristas, sustentavam que se alguma palavra era dita, ela teria que ser ouvida claramente, não importando se a personagem estivesse em close ou em plano geral. (MENDES, 1994)

Conclui-se a importância do desenvolvimento de um dispositivo que representasse imagem e som, pois o público aclamava por um “todo audiovisual”, mas com o surgimento deste dispositivo, várias discussões sobre o papel do som surgiram, vários diretores defendiam o uso do som sem sincronia e negavam o diálogo como ferramenta de expressão cinematográfica, achavam que seria um retrocesso em termos de linguagem, de um outro lado o sistema de produção industrial americano buscava os anseios do público, que se deslumbravam com a sincronia labial, trazendo naturalidade ao cinema. O papel hoje relegado ao som é na sua grande maioria a do acompanhamento as imagens, reforçando a sensação de realidade, trazendo redundância as imagens, grandes diretores trabalharam o som com maestria, como por exemplo Fritz Lang, Jacques Tati, Alfred Hitchcock, Robert Bresson, Akira Kurosawa, Francis Ford Coppola. Mas todos podem ser considerados uma exceção a regra.

2. Pós- produção de som em Filmes

Desde o surgimento do Vitaphone, a evolução tecnológica na área de edição de áudio e imagem foi enorme, o aparecimento da edição digital fez com que a produtividade aumentasse muito. Segundo Murch (2004), “enquanto na moviola um montador realiza 10 cortes por dia, em uma ilha de edição digital, realiza-se 10 cortes por minuto”. Além disso, de acordo com Wyatt e Amyes (2005), “a vantagem de um sistema de edição digital é a possibilidade de várias versões do material poderem ser feitas”, assim aumentando espaço para experimentações e novas concepções do material final.

Nos extras do DVD *A Identidade Bourne* (2002), de Doug Liman, intitulado “*A Velocidade do Som*”, o editor de efeitos Christopher Assells e o *sound designer* Per Hallberg explicam o processo de construção sonora em uma cena em que há uma perseguição ao carro utilizado pelo personagem Jason Bourne, (Matt Damon), ao contrário do que se pensa, o som que se ouve do carro não é o resultado da captação de um microfone junto a imagem, a maior parte do som é adicionado na última etapa, da pós-produção do filme, depois de finalizada a montagem das imagens.

Mendes (2008), comenta sobre a dificuldade de explicar seu trabalho para as pessoas, segundo ele, todos acham que o som que se ouve no cinema é fruto da captação de um unico microfone, ele explica:

A coisa mais complicada que eu tenho para explicar no meu dia-a-dia é que o som que se ouve em um filme não é aquilo que foi gravado só no momento da filmagem, ele é 100% manipulado. Aliás, 90% do que se ouve não foi gravado no momento da filmagem. O padrão que se tem atualmente no Brasil de gravação de som direto, o som que é captado no momento da filmagem, é parecido com o padrão norte-americano. Ele valoriza a voz do personagem, ou seja, grava aquilo que o personagem fala em detrimento de todos os ruídos que acontecem em volta. Por isso, usam-se microfones que valorizam a voz em relação ao resto.(MENDES, 2008, p. 46).

Esta linha de pensamento valoriza, ao máximo, a separação dos sons para um controle total dos mesmos, podendo realçar o volume de alguns que tenham um valor maior na narrativa cinematográfica, com este controle podemos ter mais liberdade nas escolhas sonoras. Mendes (2008), reforça este pensamento explicando que:

Em cinema, temos mania de controle, gostamos de controlar tudo. Para criar o som de um carro passando, grava-se separadamente o som do motor, do pneu, o da freada e o da buzina. Então, eu terei quatro sons simultâneos que definirão o carro passando; caso ele passe tocando uma música no rádio, eu terei um quinto som. Assim, depois eu vou poder decidir qual desses sons será ouvido mais forte e qual será mais fraco. Vou escolher o que é dramaticamente mais importante naquele momento do filme: o impacto da freada ou a estridência da buzina.(MENDES, 2008, p. 47).

Algumas linhas de pós-produção enfatizam a agilidade, aproveitando o máximo possível o material captado pelo técnico de som direto e adicionando sons pontuais na pós-produção como, por exemplo, no movimento cinematográfico desenvolvido por Lars Von Trier e Thomas Vinterberg, o *Dogma 95*¹ que negavam o uso da pós-produção e defendiam um cinema realista, naturalista e anti-industrial. Outras primam pelo controle total dos sons, aproveitando somente o diálogo gravado no set de filmagem, recriando, posteriormente, os sons e efeitos para as cenas, padrão desenvolvido pela indústria cinematográfica norte-americana.

Neste capítulo descreveremos o processo de finalização de som para o cinema, baseado no processo americano de trabalho, que é dividido por uma equipe de profissionais, liderados por um supervisor de som. O objeto desta pesquisa é o trabalho desenvolvido pelo supervisor de som Alessandro Laroca², por esse motivo, o foco é o método de trabalho utilizado por ele, método muito criticado, pela sua segmentação. Alessandro Laroca em entrevista à Kira Pereira ele comenta sobre este processo incomum no Brasil:

O que é importante do nosso jeito de trabalhar, a gente tem essa linha, odiada por muitos, mais hollywoodiana, de segmentar mais o trabalho. Porque essa porra é complexa demais, por isso tem que ter equipe, tem que dividir. Agente tem um trabalho muito segmentado, lá em Curitiba. Tem uma equipe grande, ainda em desenvolvimento, porque a gente não tinha essa coisa aqui no Brasil. (PEREIRA, 2010, pg. 83).

O processo de pós-produção de áudio para cinema consiste em várias etapas bem definidas, onde vários profissionais dividem funções, entre elas: a Captação de som direto; a edição de diálogo; ADR; *Foley Art*; a Edição de Efeitos; a Edição de

¹ O Manifesto *Dogma 95* foi escrito para a criação de um cinema mais realista e menos comercial. Posteriormente juntaram-se a eles dois conterrâneos, os também cineastas Søren Kragh-Jacobsen e Kristian Levring. Segundo os cineastas, trata-se de um ato de resgate do cinema como feito antes da exploração industrial (segundo o modelo de Hollywood). O manifesto tem cunho técnico — apresenta uma série de restrições quanto ao uso de técnicas e tecnologias nos filmes — e ético — com regras quanto ao conteúdo dos filmes e seus diretores —, e suas ideias são tão controversas quanto seus filmes.

² Graduado em cinema pela Fundação Alvares Penteado em 1998, proprietário do estúdio 1927Audio em Curitiba.

Ambiência; o *Sound Design* e a Trilha Sonora. É importante destacar que o intuito deste trabalho é colocar o som direto como parte do processo de pós-produção, pois um bom trabalho começa por uma boa equipe de captação, não é possível enxergar o departamento de som direto sem conexão com o departamento de pós-produção. Pois o ideal seria a equipe de som direto estar em contato direto com o supervisor de som, o que muitas vezes não acontece, ocasionando dissonâncias entre a equipe. A nossa proposta é que o departamento de som direto seja parte da equipe de pós-produção. Wyatt e Amyes (2005), descrevem o termo pós-produção de som como sendo à parte do processo de produção que lida com a edição, a mixagem e a masterização da trilha sonora. Dentre os objetivos da pós-produção, eles citam:

1. Melhorar o fluxo da narrativa, localizando o espectador em relação ao ambiente ao tempo e ao período através do uso do diálogo, da música e dos efeitos sonoros.
2. Adicionar impacto.
3. Completar a ilusão de realidade e perspectiva através do uso de efeitos sonoros e recriando a acústica do ambiente natural na mixagem, usando equalizadores e *reverbs* artificiais.
4. Completar a ilusão de irrealidade e fantasia através do uso de desenhos sonoros específicos e efeitos processados.
5. Completar a ilusão de continuidade em cenas que foram gravadas descontinuamente.
6. Criar ilusão de profundidade e espacialidade situando os elementos sonoros no estéreo/*surround*.
7. Corrigir problemas do som direto editando ou substituindo diálogos na pós- produção e usando processadores na mixagem para aumentar a clareza do som e diminuir ruídos indesejáveis.
8. Entregar a trilha sonora final com as corretas especificações e formatos. (WYATT & AMYES, 2005)

Comentando um pouco os itens abordados por Wyatt e Amyes (2005), varias técnicas de edição e processamento sonoro como *reverbs* e *delays*, podemos dispor um personagem dentro da diegese fílmica, trazendo profundidade sonora.

Em filmes de ação, o uso de sons impactantes é muito utilizado, a ideia é que o espectador seja transportado para dentro do filme e sinta as reações emocionais. No gênero de ação há um trabalho complexo na criação e reprodução de frequências graves que ajudam a reforçar este sentido ao espectador.

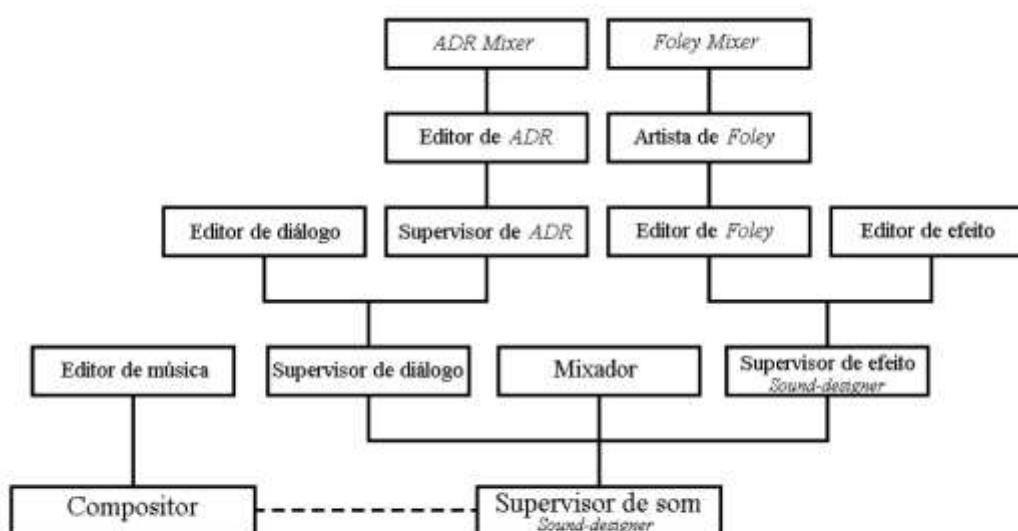
Sempre nas discussões sobre o som no cinema e sua função na narrativa, vários profissionais buscam transmitir e reforçar uma noção de realidade através do uso de sons ambientes naturais e processamento de áudio.

No caso específico de filmes de ficção científica, há o uso de sons que não fazem parte do “mundo real”, então eles são criados para compor este “novo mundo”. No cinema não é permitido que haja ruptura sonora entre planos, como, por exemplo, um plano e contra-plano, causa um questionamento se aquilo foi captado em uma linha temporal contínua.

Com a possibilidade de reprodução em um sistema *surround*, temos como posicionar qualquer som em 360 graus, e ainda adicionar *reverb* criando profundidade. A prática de substituição de diálogos por tomadas alternativas, o uso de equalizadores e redutores de ruídos, para que o diálogo fique o mais claro possível, são amplamente usados na mixagem e muitas vezes já na edição. Com um grande número de mídias em que um filme pode ser exibido, isso ocasiona uma variedade de mixagens e formatos de vídeo e de áudio, todos estes formatos e versões devem ser estabelecidos no começo do projeto.

O número de profissionais pode mudar de uma produção para outra, mas na maioria das vezes é composta pelo organograma abaixo.

FIGURA 1 - Organograma



Fonte: Dissertação de Débora Opolski “*Análise do design sonoro do longa-metragem Ensaio sobre a cegueira*”, pg 20.

É importante observar que este organograma retirado da dissertação de Débora Opolski, se espelha no padrão americano, se trouxermos para nossa realidade alguns profissionais nem existiriam, como por exemplo: o editor de música. Este profissional é de suma importância no cinema americano, é ele quem faz as mudanças e edições das músicas no filme, faz a ponte entre o montador e o compositor.

Em entrevista cedida a Kira Pereira (2010), Laroca descreve sua experiência com este profissional no filme “Ensaio sobre a Cegueira”, filme co-produzido com o Canadá:

Laroca - O cara faz o meio de campo entre montagem e compositor. Faz esse meio de campo também entre (...) e entre o compositor e a edição de som, depois, ele faz esse meio de campo entre o compositor e a mixagem. É um cara que, está desde o início, então, vai lá assim: “Ah, você tem que desenvolver um tema pra Mariazinha!” Aí vai o compositor, compõe isso. Manda pra montagem. Aí chega o montador lá: “Ah, não! Mas eu preciso disso pela. Só que o montador, muitas vezes, pode não resolver musicalmente. O editor musical olha e: “Ah, eu sei! Se a gente pegar essa parte e copiar aqui, ele faz, arruma...e beleza: Manda de volta pro compositor, compõe essa passagem, manda... ou seja, ele fica fazendo tudo isso. Na mixagem... Não, aí esse editor ele vai, acompanhar a gravação de música, acompanha a mixagem de música, ele pega, separa o *stems*³, prepara na sessão, faz tudo isso. (PEREIRA, 2010)

Fica claro a maneira segmentada e o grau de especialização dos profissionais americanos, esta maneira de trabalhar vem se desenvolvendo durante vários anos, podendo um profissional trabalhar com editor de musica durante sua vida inteira. Esta especialização vem sendo construída através de vários anos.

Algo interessante é a aceitação pela equipe de Laroca em trabalhar com este tipo de profissional, pois este profissional não existe no Brasil, ficando a cargo do editor de som, editar trechos e gerar novas versões do material.

2.1. Captação de Som Direto

A produção começa com o trabalho de captação de som direto, onde todos os diálogos são captados por uma equipe formada pelo técnico de som e

³ Depois de mixados, a música, os diálogos e os efeitos sonoros (incluindo *foley*) são separados em trilhas sonoras distintas denominados stems.

microfonista. Este número de profissionais pode ser modificado, de acordo com o tamanho da produção e, a complexidade de captação das cenas, o técnico de som é o profissional que deve possuir habilidades técnicas, ter conhecimento profundo sobre acústica, microfones, áudio digital e tudo que envolve o manuseio e registro sonoro.

Virginia Flores (2008), descreve as mudanças técnicas e estéticas adotadas pelo cinema brasileiro em relação a captação de som, ela comenta que:

o som que o cinema brasileiro contemporâneo nos apresenta é fruto de mudanças técnicas radicais no que diz respeito a esse elemento e que, a partir delas e com elas, possibilitaram usos estéticos arrojados e mais conscientes do lugar e do valor que o som ocupa na construção dramática do audiovisual.(FLORES,2008, p. 57)

No Brasil, a maioria dos filmes contemporâneos adotaram o som direto como forma de gravação dos diálogos, incorporando assim a banda sonora do filme, uma das maiores mudanças em relação aos anos anteriores, em que a dublagem era a forma mais utilizado para o registro da voz, no *set* de filme as vozes eram captadas só como uma “guia”⁴, para depois posteriormente serem refeitas em estúdio. Flores (2008), comenta que embora a gravação de som direto se tratar de uma realidade desde 1960, muitos diretores evitavam esta escolha, pois não sabiam trabalhar com o técnico de som direto e por adotarem algumas manias como falar em voz alta com os atores durante as cenas, ela comenta:

Embora pudéssemos produzir filmes com som direto desde o final da década de 1960, muitos diretores e produtores evitavam essa escolha por diversas razões: dificuldades em saber trabalhar com o técnico de som no set de filmagem e vice-versa; cacofonias adquiridos na época da utilização de som guia(como dirigir os atores em voz alta durante as cenas), visando dublagem posterior; a maior demora e o grande número de repetições para que a cena fosse considerada boa, quando o estava sendo gravado direto.(FLORES, 2008, p. 58)

Estas escolhas por uma pós-produção dos sons não agregavam valor estético aos filmes dos anos 60 e 70, como nos filmes de Tati⁵ e Bresson⁶ que a escolha se dava em função do controle total dos sons, podendo “guiar” o espectador por meio dos sons, criando um *sound design* mesmo antes do termo ser criado. Flores (2008), afirma que:

⁴ Procedimento usado em filmes brasileiros aonde o som que era captado junto com a imagem, não era utilizado no resultado sonoro final, todas as vozes eram refeitas em estúdio.

⁵ Jacques Tati, nome artístico de Jaques Tatischeff foi ator e diretor francês.

⁶ Robert Bresson foi um diretor de cinema francês. Bresson é considerado um dos maiores cineastas franceses do século XX e um dos grandes mestre do movimento minimalista.

A escolha por uma pós-sincronização, como era feita nos filmes de 1960 e ainda em grande parte dos anos 1970, também não se deu entre nós com em Bresson e Tati, cujo principal intuito estava dirigido a uma recriação total da trilha sonora como opção de controle e poder de escolha dos elementos formais sonoros, numa verdadeira *sonografia*. No caso de Tati, então, fica muito evidente a importância dos sons: as gags são escritas em função de observações sonoras, muitas se tratam de um hiper-realismo na utilização dos ruídos, outras de brincadeiras com o espaço diegético de seu personagem.(FLORES,2008, p. 58).

Alguns filmes dos anos 70 adotavam a prática do som direto como escolha estética, isso era feito de modo precário e caótico, delegando a captação a responsabilidade de cobrir todos os diálogos, ambientes e ruídos que continham nas cenas, gerando um som sem profundidade, um som “chapado⁷”, aonde não há opções em relação a volume e controle.

Flores (2008), diz que:

Mesmo que muitos filmes brasileiros na década de 70 tenham feito o uso do recurso de gravar o som simultaneamente a impressão da imagem, isto era precariamente realizado, delegando a esta captação a total responsabilidade do som de um filme (dar conta de cobrir todos os diálogos, os ambientes e os ruídos).(FLORES, 2008 p. 58).

É impossível que um microfone cubra todos os sons de uma cena, sempre alguns sons serão prejudicados em função de outros. Ao som direto, somente sons extremamente importantes, eram adicionados, criando uma banda sonora pobre e dificultando o trabalho de mixagem, pois com poucos sons separados do som direto fica difícil eleger qual som tem mais intensidade e qual tem menos.

No filme, *Opinião Pública*, 1967, de Arnaldo Jabor, fica claro o descontrole sobre o som direto, o ambiente esta muito presente aos diálogos, as vozes não tem uma captação adequada, Costa (2008), comenta este problema:

A falta de controle sobre as situações é patente, Por vezes o fato das vozes não estarem no nível em que deveriam estar, ou do microfone não estar no lugar em que deveria estar, é consequência dessa liberdade no processo de filmagem. Um grupo de jovens é entrevistado. Todos falam ao mesmo tempo. A partir de um determinado momento, um deles sai do quadro, e segue falando, de longe Jabor, a voz do diretor em quadro, intervem. Ouvimos, longínqua como é a voz que esta fora do raio de captação do microfone: “Tem que discutir aqui!” Em um outro momento,

⁷ Termo utilizado para descrever que o som esta muito em primeiro plano sonoro, como por exemplo quando se grava em um estúdio aonde a acustica esta toda controlada, muito pouco do ambiente acústico é captado pelo microfone.

ouviremos nova intervenção do diretor, que pede para um entrevistado que fala menos claro. “Mais alto”. (COSTA, 2008, p. 143)

Flores (2008), reforça o pensamento em que os filmes eram captados sobre outra ótica, delegando ao microfone a captação de todos os sons de uma cena.

Um mesmo microfone não pode captar tudo ao mesmo tempo. Sem perder um pouco de todos os detalhes. Ao som direto poucos outros sons eram acrescentados, exceto alguns ruídos absolutamente necessários, tornando a trilha extremamente pobre em elementos e dificultando bastante o trabalho da mixagem que não podia eleger os sons importantes para cada trecho da película. Quando se começou utilizar o som direto no cinema brasileiro, era como se tivéssemos a obrigação de aproveitar integralmente este som. (FLORES, 2008, p. 58).

Depois de estabelecido o som direto, como captação dos diálogos, não se cogitava a dublagem de alguma palavra ou até cena, e mesmo hoje, quando uma cena é indicada para que seja feita a dublagem, produtores e diretores reagem de forma negativa a esta prática, mas este assunto será abordado no item 2.2, momento em que falaremos sobre o processo de edição de diálogo.

Mendes (2008), comenta as dificuldades em se trabalhar com som direto, ele explica a forma como os cenas são gravadas::

Um dos problemas mais complexos na captação de som direto é a continuidade dos ruídos ambientes embaixo da voz. No cinema, a filmagem acontece de forma fragmentada. Por exemplo, vamos fazer uma cena de diálogo entre nós dois, onde na tela irá aparecer um de cada vez falando, o conhecido plano e contra-plano. Para filmarmos essa conversa, primeiro eu filmarei todas as suas falas de uma vez e depois filmarei todas as minhas falas. Só que não é tão rápido assim. Quando eu viro a câmera na minha direção, eu não virarei a câmera sozinha, virá junto todo um parque de luz; toda a luz que está virada para você será virada para mim. Nesse caso, teremos de parar umas duas horas para esperar o cara da luz virar toda a luz. Aí, terá um novo ensaio e voltamos a filmar. (MENDES, 2008, p. 47).

Problemas com continuidade de cena são recorrentes no cinema, como o microfone não é seletivo, como a lente de uma câmera, o som é mais complicado para se captar. Vários cuidados devem ser tomados para que nada atrapalhe na hora da edição.

O ideal é que se tenha o mínimo de ruído ambiente possível, e que se desliguem todas as máquinas que gerem ruídos, no caso de ar-condicionado central, onde não se tenha o controle, peça para alguém desligá-lo na hora da gravação, ou leve espumas para tapar as saídas de ar. Peça a equipe no set de filmagem que

tenha consciência e não gere ruídos indesejáveis. As escolhas das locações devem levar em consideração o nível de ruído, quando o filme for rodado em ambientes como bares, restaurantes ou escolas. Devemos tentar gravá-los em dias sem movimentação, como em fins de semana ou em dias em que estes lugares não funcionem. Flores (2008) explica:

Obter um som direto bem gravado exige que se tenha um bom técnico de som de captação de diálogos, com muita experiência técnica em equilibrar os diversos planos e suas aberturas (portanto diferentes fundos sonoros) e os diferentes atores em cena, com suas vozes (tonalidades) e emissões diferenciadas. Mas, além de técnica sua capacidade criativa deverá ir ao encontro dos anseios do diretor, ou seja, deverá haver cumplicidade nos objetivos estéticos do trabalho de captação, assim como com a fotografia, a arte e outros setores do cinema. Os diretores precisam conhecer as possibilidades e técnicas do som para poder discutir com sua equipe e formular escolhas, saber qual será a função do som em cada sequência de seu filme, escrever rubricas sonoras desde seus roteiros.(FLORES, 2008, p. 59).

No relato acima, percebemos a concepção de som direto abordado pela autora, para ela o técnico de som deve trabalhar em um âmbito estético e técnico, dispor de um conteúdo conceitual e criativo, usando vários microfones para a cobertura de planos sonoros, assim como profundidade sonora. Mendes (2008), relata a importância do trabalho desenvolvido pelo técnico de som direto e reitera o pensamento de Flores (2008), como sendo um trabalho técnico e estético. Mendes (2008), afirma que:

o técnico de som direto, é o responsável pela captação de som no set de filmagem e o microfonista, esta uma profissão altamente especializada e pouco respeitada. A opção de sonoridade de um filme começa nas escolhas de tratamento acústico e de microfones que o técnico de som direto faz no set. As opções por uma maior ou menor reverberação, por um som mais espacializado ou mais direcionalizado, interferem diretamente na leitura da imagem. E esse profissional tem uma grande responsabilidade que requer um alto grau de conhecimento tanto técnico quanto estético. (MENDES, 2008, p. 57).

A grande maioria dos técnicos de som direto brasileiros não gostam de serem “tachados” de apenas técnicos, eles dizem que seu trabalho tem de ser muito criativo. E muitos acreditam que tudo que é captado no set de filmagem vai para o filme, como diz Guilherme Ayrosa em entrevista cedida a Kira Pereira (2010):

Na verdade, eu acho meio burro gravar em multicanal, assim... É bom! Claro que é bom! Mas, você passa a ser só um técnico entendeu!? Você põe um lapela pra cada um, e você vira um

americano daquele jeito, sabe!? Preguiçoso. Põe um lapela em cada um, põe o “nomezinho” ali.(PEREIRA, 2010 pg. 39).

O que Guilherme quer dizer, é que gravando todos os personagens, cada um com um microfone lapela, o som fica “chapado” sem profundidade e que ele como técnico não contribui criativamente para o filme.

No caso do filme, *Ensaio sobre a cegueira*, de Fernando Meirelles, o método de trabalho utilizado diz que os diálogos tem que ser captados o mais isolado possíveis e que não tenha interferência acústica, para que na pós-produção seja adicionado profundidade, este caso, é um caso isolado, pois o filme tem em seu diretor Fernando Meireles e na supervisão de som, Alessandro Laroca que possui uma visão de metodologia inspirada no padrão norte americano.

Fernando Meirelles⁸ em entrevista a Kira Pereira (2010) explica este procedimento:

a diferença é que na escola européia a voz vem dentro de um ambiente, já tem profundidade. Os americanos captam a voz com microfone colado na boca e constroem o espaço sonoro em pós-produção. O pessoal de som direto aqui detesta isso, pois o trabalho deles fica menos criativo. (PEREIRA, 2010, p. 04).

Para Alessandro Laroca o grande problema se dá pelo fato de alguns técnicos não terem ideia da construção sonora de um filme, achando que os sons captados no set são usados na edição de som. Laroca explica em entrevista cedida a Kira Pereira o caso do filme, *Ensaio sobre a Cegueira*, em que o técnico de som direto, Guilherme Ayrosa, desconhecia o trabalho de edição de som, ele comenta:

A ideia que eles têm em geral, é que o som que é captado no set de filmagem é o que vai pra tela. Você só equaliza um pouquinho e ponto final. Eles não têm ideia do volume e do trabalho de construção, as possibilidades de desenho de som e o trabalho que você pode ter na pós-produção. Não se tem essa ideia de que o... de que grande parte do filme ele é composto da pós-produção no caso de som. Por causa da própria complexidade que é isso, que envolve isso. E não adianta, filmagem é feita pra imagem. Você não tem possibilidade de fazer a captação que você quer dentro de um set de filmagem. Então, o Guilherme, não imaginava, por exemplo, o que era o trabalho de foley, de efeitos e de coisas desse tipo. Quando ele viu, ele se assustou. (PEREIRA, 2010, p. 65).

Como a equipe de Laroca trabalha com um conceito de áudio diferente do adotado no cinema brasileiro, até então, há um descompasso entre a equipe de

⁸ Fernando Ferreira Meirelles é um cineasta, produtor e roteirista brasileiro que ganhou notoriedade internacional com o filme *Cidade de Deus* (2002), pelo qual foi indicado ao Oscar de Melhor Diretor em 2004.

captação com a equipe de finalização. A escola brasileira na sua grande maioria é formada com base no cinema europeu, aonde o som direto não é somente a captação de voz.

Flores (2008), defende que toda equipe precisa conhecer o trabalho de captação de som, assim como o de finalização, pois ajudaria no processo de construção do conceito sonoro do filme. Este procedimento deveria acontecer no início do processo, no momento das reuniões entre os vários departamentos, como, por exemplo, o departamento de som com o departamento de arte, onde poderiam conversar, e decidir quais seriam os objetos de cena escolhidos, por um prisma também sonoro.

Segundo Flores (2008):

Os diretores precisam conhecer as possibilidades e técnicas do som para poder discutir com sua equipe e formular escolhas, saber qual a função do som em cada sequência de seu filme, escrever rubricas sonoras desde seus roteiros. É preciso que a produção inteira (equipe) esteja ciente de como se organiza um trabalho onde o som dos diálogos, em princípio, deve ser o melhor possível. O equipamento deve ser rigorosamente escolhido para cada sequência do filme (roteiro), assim como todas as decisões sobre os diversos microfones disponíveis no mercado de hoje. Todas as locações devem ser vistoriadas pelo técnico de som direto, que já poderá observar as dificuldades de ambientes (ruídos de fundo) existentes em cada uma delas, e que eventualmente poderão ser contornadas pela produção. (FLORES, 2008, p.59).

O maior problema, segundo Laroca, é que os departamentos não se conversam, o ideal seria que todos se reunissem antes do começo do filme, para discutir assuntos estéticos, técnicos e conceituais. Na maior parte das vezes, as pessoas no *set* de filmagem estão preocupadas com a imagem, o trabalho do técnico de som não é visto, sendo desgastante para ele ter que explicar o seu trabalho, pois várias pessoas não possuem a menor ideia do que eles fazem, no texto “Carta aberta do seu departamento de som” de 2000, escrita por John Coffey com ajuda de Randy Thom, eles explicam porque a situação do técnico de som chegou ao ponto de ser insustentável no *set* de filmagem, eles comentam:

Antigamente existia um sistema nos grandes estúdios, que era como uma linha de montagem em que várias funções trabalhavam juntas para realizar produtos fílmicos. Em qualquer estúdio que você trabalhasse, todos os profissionais sabiam que deveriam tomar as medidas dentro do seu alcance para possibilitar boas gravações de som. Estes deveres eram passados aos jovens aprendizes. Os iluminadores cortavam as sombras de microfone com bandeiras ou

gobos. Os eletricitas trocavam uma lâmpada que zumbisse. Os assistentes de câmera faziam tudo o que fosse possível para resolver o ruído de câmera e muitas foram as vezes que um operador de câmera colocou cobertores e travesseiros cobrindo ele e a câmera barulhenta. Não era preciso convencer ninguém a fazê-lo. Os profissionais de hoje ainda têm orgulho por suas funções, mas parece que eles não consideram mais que ajudar o som é parte de seu trabalho. Os problemas começaram quando o sistema de treinamento interno dos estúdios foi se fragmentando na medida em que os filmes independentes não sindicalizados proliferaram (No sistema americano de produção existem filmes e produtoras que fazem parte do sindicato de produtores, especialmente os grandes estúdios, e que seguem normas estritas de produção e de remuneração). Ao longo do caminho, o processo de aprender o que cada função representava mudou também a maneira com que eles percebiam o som. Os outros departamentos agora não pensam mais que eles devem ajudar você a conseguir ter um bom som para o seu filme. (COFFEY, 2000, p. 02).

As funções da equipe de captação de som direto são:

1. Fazer visitas as locações, para analisar o nível de ruído tanto em locações externas como em locações internas e, se possível, minimizar estes problemas.
2. Escolha dos microfones em relação às locações e de que forma será captado, com um ou mais microfones.

Mendes (2008), comenta a importância da escolha dos microfones:

lembrando que a escolha do microfone atua radicalmente na estética de um filme. Se eu escolho um microfone unidirecional, estou isolando o máximo que posso o universo sonoro que cerca o que está sendo filmado. Se eu escolho o microfone omnidirecional, com característica exatamente oposta, não interessa de onde o som vem que ele vai ouvir o som de todas as formas, de todos os lados. Um exemplo didático: numa cena de close com microfone unidirecional, a voz do ator estará em primeiro plano; com microfone omnidirecional, a voz do ator ficará pouco presente porque todos os sons do fundo estarão junto com ela. Quando escolho o microfone, estou escolhendo como o espectador vai ouvir o filme, eu sei se o espectador terá uma sensação mais próxima ou mais afastada com relação à cena. Isso é conceitual, isso mexe com a estética do filme, fica diretamente ligado à relação espectador-imagem. (MENDES, 2008, p.52).

Devemos notar os diferentes pensamentos em relação a captação de som direto, para Alessandro Laroca o objetivo da captação é o som mais limpo possível, sem interferências acústicas, sendo função da pós-produção criar esta profundidade, já para Mendes (2008), na captação isso deve ser estabelecido como função do

técnico de som.

3. Qual sistema será usado na captação dos diálogos, gravadores de 02 canais ou gravadores multicanal. Se houver algum problema, técnico ou de outra ordem, é função do técnico de som direto alertar ao diretor para que, se possível, seja repetida a cena. No caso de ruído de fundo acentuado o técnico de som direto, pode pedir ao diretor que os atores repitam as cenas em local com a mesma acústica, porém com o ruído de fundo mais suave, ou até, se possível, inexistente, criando assim as chamadas *wild lines*⁹, linhas de diálogo gravadas sem a imagem que poderão ser usadas, posteriormente, na edição de diálogo, sem a necessidade de se gravar ADR.

Segundo Tomlinson Holman (2002) explica qual a função das *wild lines*:

São falas de diálogos que o ator grava sob a orientação do diretor, freqüentemente no final da produção do dia. A gravação de *wild lines* num *set* de filmagem depois de horas pede um lugar silencioso tendo a mesma acústica do resto da produção de som e pode evitar gastos adicionais em sessões de ADR. Por exemplo, equipamentos de luz barulhentos, geradores, máquinas de vento e similares, podem ser todos desligados. A situação é otimizada para a gravação de som porque nenhuma câmera está em operação, então um microfone *boom* pode ser usado em todos os casos. O trabalho do ator e do diretor é repetir a performance que aconteceu durante as filmagens e não melhorá-la, pelo menos até onde é possível na sincronia, para que assim haja a chance para que o editor de diálogo possa colocá-lo em sincronia na manipulação da trilha, cortando entre as palavras e até as sílabas para sincronizar as *wild lines* com a produção original do som para os *takes* que são usados no filme.(HOLMAN, 2002, p.177).

Outra função do técnico de som direto é a captação do som das locações, gerando os chamados *presence*¹⁰ ou *fill*, estes sons são extensões, gravadas para suavizar os cortes entre as cenas, como, por exemplo, em cenas "Plano e Contra-plano".

Flores (2008), explica o uso de linhas de preenchimento na edição de diálogo:

é fundamental que no *set* de filmagem a equipe tenha se preocupado em deixar prolongamentos de som, sem falas, no início e no final das tomadas para que o editor possa fazer os *cross-fades* entre os

⁹ Som gravado durante a filmagem sem a gravação da imagem simultânea. Também conhecido como "som de cobertura"

¹⁰ termo utilizado por Holman para designar as linhas de preenchimento.

diferentes fundos dos planos de som. É claro que isto se dá se alinha do filme for em direção ao ilusionismo, como se o tempo da sequência tivesse passado continuamente, sem interrupção, no tempo em que o espectador tem a impressão de assistí-la.(FLORES, 2008, p. 60).

Concluimos que a captação de som direto é de suma importância para a narrativa cinematográfica, e que existem varias vertentes sobre o conceito de captação.

2.2. Edição de Diálogo.

Como a voz é o veiculo de atuação do ator, a função do editor de diálogo é um trabalho de fundamental importância no processo de pós-produção, sem uma boa edição de diálogo todo o trabalho será prejudicado, na estética da supremacia da voz, a função do editor de diálogos é escolher e separar as vozes em canais, para que as vozes tornem-se mais claras e o profissional de mixagem possa trabalhar o volume, a equalização e profundidade da melhor maneira possível.

O processo de edição de diálogo é um trabalho árduo, onde o editor leva o mesmo tempo para editar os diálogos, que o resto da produção leva para finalizar os efeitos, o foley e a música. Todo o material captado pela equipe de som direto pode ser usado na edição de diálogo.

Segundo John Purcell (2007), as funções do editor de diálogo são:

- 1 - Entender e organizar todo o material captado pela equipe de som direto, pois este material e muito denso e confuso com vários dias de filmagem;
- 2 - Suavizar as transições entre as cenas gravadas, usando os sons captados no *set*;
- 3 - Resolver articulações e problemas de sobreposição de diálogo feitas pelos atores;
- 4 - Eliminar ruídos indesejados, como salivagem excessiva e bater de dentes;
- 5 - Eliminar ruídos externos desnecessários como barulhos provenientes das outras pessoas presentes no *set*, passarinhos, motores de máquinas (ar condicionado, geradores) ou qualquer outro som que prejudique a inteligibilidade da fala;
- 6 - Substituir falas com problemas de distorção, saturação, barulhos de microfone de lapela e boom;
- 7 - Determinar, juntamente com o supervisor de ADR, o que pode ser salvo pela edição e o que precisará ser regravado por

diálogos novos (ADR); 8 - Separar em pistas diferentes os efeitos resultantes do som direto do diálogo, para que possa ser realizada uma boa trilha de música e efeitos (M&E); 9 - E preparar o material, assim como acompanhar a pré-mixagem de diálogo, pronto a realizar todas as mudanças necessárias requeridas pelo mixador. (PURCELL, 2007, p. 03)

O cuidado dado aos diálogos é essencial nesse processo, pois a fala na hierarquia sonora é o objeto mais importante, o trabalho dos editores de diálogo é altamente técnico, e estão mais focados em resolver problemas originados pelo som direto. A ideia é que todas as falas dos atores estejam o mais inteligíveis possíveis para que tudo possa ser ouvido pelo espectador.

Tomlinson Holman (2002), descreve o processo de edição de diálogo através da ótica do ruído de fundo de cada tomada de som, ele comenta que, dizer a coisa certa vem em primeiro lugar, mas a qualidade do ruído de fundo da cena tem que ser o correto. (HOLMAN, 2002, p. 178)

O ideal é se tenha no material bruto, tomadas de som em que o ruído de fundo esteja o mais baixo possível em relação à voz, quanto menos interferência desses ruídos melhor para o editor de diálogo.

Flores (2008), reforça a importância do editor de diálogo, ela comenta que a edição de som direto é uma das coisas mais trabalhosas em um filme. Para se ter uma ideia, leva-se quase o mesmo tempo para o som direto que a soma dos ambientes, ruídos e músicas. (FLORES, 2008, p. 60).

Wyatt e Amyes (2005), relatam as habilidades de um bom editor de diálogo, segundo eles, um bom editor de diálogos é aquele que possui habilidade e sensibilidade suficientes para corrigir os defeitos das falas com o apoio das tomadas de som alternativas, de maneira a tornar as correções imperceptíveis por parte do espectador. (WYATT & AMYES, 2005, p. 158)

O editor de diálogo é responsável por amenizar as transições sonoras entre os diálogos, muitas vezes gravadas em momentos diferentes, gerando descontinuidade de tempo.

Para que o trabalho tenha início, o editor de diálogo assiste ao filme para ter uma noção da qualidade do material, depois recebe todos os OMF's¹¹ (*Open Media Framework*) e EDL's¹² (*Edit Decision List*), estes arquivos são enviados pelo montador do filme, mais o som direto bruto, boletins de som e roteiro.

O departamento de edição de diálogo é o único que tem contato com o material gravado no set de filmagem, todos os outros departamentos geram sons independentes do som direto. Em situações em que problemas não podem ser resolvidos através de técnicas de edição ou processamento de redutores de ruído¹³ o editor busca tomadas de sons alternativos para resolver a edição. É necessário que haja todo o material bruto, para que o editor busque uma tomada de som alternativo. Mesmo que este não corresponda ao do montador do filme, pois a montagem define a melhor sequência de planos do filme e por consequência gera uma obrigatoriedade direcional para o som. No entanto, o editor de imagem escolhe as tomadas que proporcionam continuidade para a cena. Por sua vez o editor de diálogo, seleciona as melhores tomadas em busca de uma continuidade para o som, de forma a alterar o mínimo possível a *performance* do ator já definida na montagem. Holman (2002) comenta que:

Dividir as fontes em trilhas separadas ou mantê-las juntas numa trilha depende do fato de a correspondência ser perfeita na edição. A maioria das vezes não será, e as trilhas serão divididas por tomada. Técnicos de edição de diálogo fazem uso do diálogo principal da cena, *wild lines*, e *outakes*¹⁴ na busca da melhor combinação de performance e qualidade técnica. A decisão de *intercut* dessas três fontes depende do ruído no set presente durante a filmagem, da perspectiva do microfone e da performance do ator.(HOLMAN, 2002, p. 178).

Débora Regina Opolski, em sua dissertação de mestrado, comenta sobre a contribuição criativa do departamento de edição de diálogo que buscou relacionar o choro de um bebê com o psicológico do personagem Acerola, ela comenta que:

no filme Cidade dos homens, o assistente de edição de diálogos, João Caserta, atentou para dois fatos durante o processo: 1. Existiam muitas tomadas de som de choro e balbucios do Cleyton – filho do Acerola – no material do som-direto bruto e 2. O conflito do

¹¹ Formato de arquivo que permite a comunicação de material digital por programas e interfaces distintas.

¹² Arquivo de texto onde estão listados todos os cortes feitos pelo montador.

¹³ Mais conhecidos como Noise Reduction, são processadores que trabalham por amostragem de frequência, quando há necessidade de se reduzir, é selecionado uma parte do ruído que esteja sozinho, sem amostras de vozes, o processador registra o espectro de frequência do ruído e assim podemos reduzi-lo.

¹⁴ Outtakes são tomadas de som alternativos que não foram utilizados pelo montador do filme

Acerola com o filho era crucial para a construção do drama que gira em torno das mudanças e responsabilidades da vida adulta. Refletindo a respeito, resolvemos incorporar expressões do Cleyton em alguns momentos. Do ponto de vista estético, obtivemos pontuações sonoras destacadas que contribuíram para a construção da narrativa e da realidade das cenas. Os resmungos do filho soam como um relógio despertador. O filho está presente e Acerola não pode fugir dele. O apelo à presença da sonoridade do balbucio infantil, nesse caso, retrata um exemplo enfático de auxílio na construção da narrativa, um elemento a mais fornecendo informações ao receptor da mensagem. No filme “Chega de Saudade”, 2007, a diretora Laís Bodanzky não gostava do “s” natural da língua da atriz carioca Maria Flor para a personagem Bel. Dessa forma, a edição de diálogos foi responsável por escolher as tomadas de som menos carregadas de sotaque ou dublar, atentando para a interpretação, falas que não pudessem ser substituídas, primando pela neutralidade da emissão vocal.(OPOLSKI, 2009, p. 25).

No extra do DVD *A Rede Social* (2010), dirigido por David Fincher os montadores Angus Wall, Kirk Baxter e o *sound designer* Ren Clyce comentam o processo de edição de diálogo, que depois de estabelecido as melhores cenas em relação à imagem, eles buscavam falas em que tivessem uma carga dramática mais forte, trazendo força ao personagem. O normal na troca de diálogos alternativos está mais ligado a problemas técnicos. Neste caso o diretor e os montadores estavam buscando uma maior atuação através da fala. Angus Wall explica que, a primeira vez que você junta cada cena, todas as falas estão presentes, mas as nuances das palavras ainda não estão nos diálogos. Você tem que acreditar, que o material está lá, bem como o seu significado. (transcrição do DVD “A Rede Social” , 2010)

Fica claro a grande preocupação pela *performance* vococêntrica¹⁵ do ator, este rigor na edição das falas busca um conceito sonoro através do diálogo, Kirk Baxter comenta que o diretor David Fincher sempre questiona se a tomada de voz escolhida realmente é a melhor tomada. Então começamos a procurar por palavras entre as tomadas, no final, estávamos procurando por sílabas entre as palavras. (transcrição do DVD “A Rede Social”, 2010)

Este tipo de edição de diálogo só é possível, se o ator no *set* de filmagem repetir as linhas de diálogo com as mesmas palavras das tomadas de som anteriores. Ren Clyce comenta que, David poderia escolher uma tomada que ele gostasse visualmente, mas com outro áudio que combinasse, e com tal áudio, ele

¹⁵ Termo utilizado por Michel Chion para designer a supremacia da voz no cinema contemporâneo.

poderia querer palavras diferentes que ele achava ser as melhores performances. (transcrição do DVD “A Rede Social”, 2010)

Clyce reforça o pensamento na *performance*, buscando combinações de palavras mais impactantes e com carga dramática maior.

Uma edição de diálogo limpa e contínua é fundamental, pois o trabalho dos editores de efeito e o *foley artist* é feita com liberdade sem que se prendam as limitações do diálogo, por isso o bom trabalho da equipe de edição de diálogo é imprescindível.

Mesmo esgotando todos estes recursos, seja pela falta de material alternativo, podemos recorrer à troca dos diálogos, ADR (dublagem). O ADR pode ser requerido pelo editor, caso não haja nenhuma resolução possível, entre elas:

1. Nível do ruído maior que a voz;
2. Ruído de fundo impróprio para a cena;
3. Ruído da câmera ou de equipamento de luz, conforme proximidade dos microfones;
4. Ruídos estranhos ao diálogo provindos de equipamento de filmagem;
5. Algum efeito sonoro com maior intensidade sobreposto ao diálogo;
6. Som captado fora do eixo do microfone;
7. Sobreposição de diálogos, principalmente com diálogos fora do eixo do microfone;
8. Qualidade imprópria de captação, com ocorrência de distorções.

Comprovado alguns destes itens os atores são chamados a uma sessão de ADR, na qual ouvem a própria voz e repetem os diálogos de acordo com as instruções do diretor ou de um diretor de ADR. Na maioria das vezes o ator é instruído para que repita a atuação do *set*. No entanto, o diretor pode pedir ao ator que melhore sua atuação ou até reescreva novas linhas de diálogo e estes sejam regravados na sessão de ADR.

No extra do DVD *King-Kong*, (2005), de Peter Jackson, o editor e mixador de ADR, Chris Ward, Mike Hopkins, supervisor de edição de som, Philippa Boyens, co-produtora e roteirista, e Jack Black ator, explicam o processo de ADR.

ADR significa gravação de diálogos alternativos ou substituição automática de diálogos. Na verdade acaba sendo o processo de substituir todos os diálogos do filme, ou respirações, grunhidos, gritos, beijos, tudo relacionado à voz humana, qualquer qualidade humana. O desafio aqui é fazer com que a ADR pareça natural, em sincronia com os lábios para evitar que as pessoas questionem e digam: “Não parece certo”. (transcrição do DVD, “KING KONG”, 2005).

Em filmes com grandes orçamentos e com grande apelo comercial a busca pela perfeição sonora é uma realidade, no caso deste filme em particular noventa por cento do filme foi dublado. Mike Hopkins explica que:

No set, eles geralmente tem barulho de ventiladores ou de aviões sobrevoando. Há muitas coisas que podem destruir o som real. Quando a cena já foi editada precisamos chamar novamente os atores e gravar outra vez as falas das cenas. No final, provavelmente teremos gravado mais de 90 por cento dos diálogos. O ator tem que chegar aqui sem aquecimento assistir sua própria atuação na cena e voltar ao papel, para que possa na verdade conseguir uma atuação igual a filmagem, ou então até melhor. (transcrição do DVD KING KONG, 2005).

Neste pensamento notamos a preocupação com a fala, no cinema norte-americano a voz é o objeto sonoro mais importante. Philippa Boyens explica que, você tem outra chance com a história na pós-produção, e não apenas na edição, mas também na ADR, pois a voz é o veículo da atuação. (transcrição do DVD, “KING KONG”, 2005).

Durante a sessão de gravação de ADR, o responsável pela gravação, seja ele o supervisor, ou o editor de diálogos, deve atentar para escolha dos microfones, o ideal é que se tenha a disposição os mesmos microfones que a equipe de som direto, atenuando assim a diferença de timbre entre as produções, além de auxiliar o diretor em relação à *performance* dos atores, não deve perder o foco das questões relativas à pronúncia, projeção e entonação do ator. Tais cuidados são de fundamental importância para um ADR eficiente, pois o objetivo é torná-la o mais próxima possível das falas do som direto, mantendo o conceito de continuidade e similaridade. Segundo Holman (2002), há três grandes considerações em relação a um bom ADR.

Há três grandes considerações para conseguir um bom ADR: sincronia e *performance*, a maioria fica nas mãos dos atores e a gravação fica nas mãos do operador de mixer ADR. Sincronia pode ser obtida com uma boa atuação, edição habilidosa e com a ajuda de um software que coloca as performances ADR em sincronia com a produção sonora (Vocaling). A *performance* é outro assunto; alguns

atores podem fazer um bom ADR, mas outros não são tão bons nisso. É preciso mencionar que se alguma vez você tentar fazer isso, vai descobrir que fica algo muito artificial de se fazer e é preciso uma habilidade especial. Quando se tem conhecimento de que um ator fora do set não é bom como “*looper*”, o responsável pela gravação da produção sonora pode ser avisado para dar mais atenção a ele. A gravação tenta emular a atmosfera do original, com quantidade e o tipo de reverberação corretos, se for para ter qualquer tentativa de usar qualquer das produções sonoras de uma cena.(HOLMAN, 2002 p.178)

Randy Thom (1999), critica a postura como os diretores e atores lidam com a experiência em se dublar algumas cenas, para ele seria uma boa oportunidade criativa de experimentação, ele comenta que:

o ambiente complicado cercado a gravação do ADR é de alguma forma simbólico a respeito do papel secundário do som. A maioria dos diretores e atores despreza o processo de feitura do ADR. Todo mundo vai às sessões de gravação do ADR assumindo que o produto será inferior àquilo que foi gravado no set, exceto pelo fato de ser inteligível. Esta atitude farsesca sobre a possibilidade de se conseguir qualquer coisa extraordinária de alguma sessão de ADR transforma-se, é claro, em uma profecia auto-satisfatória. O resultado é que as “performances” do ADR quase sempre não têm a “vida” do original. Elas estão mais ou menos em sincronia, e são inteligíveis. Por que não gravar o ADR na locação, em lugares verdadeiros, que irão dessa forma inspirar os atores e fornecer acústicas realistas? Isso seria de fato levar o ADR a sério.(THOM, 1999, p. 05)

Como muitas outras atividades do processo cinematográfico, o ADR é basicamente tratado como uma operação meramente técnica. Sobre a recusa em que diretores e produtores brasileiros fazem sobre o ADR. Flores (2008), questiona se esta opção está mais ligada a facilidade de trabalho aos atores ou a uma questão estética, segundo ela:

sabemos hoje que a escolha por som direto em vez da dublagem (ADR) para os diálogos, facilita enormemente o trabalho dos atores que serão obrigados a reencontrar o mesmo sentimento do momento da filmagem. A textura da voz pode ser mudado, os outros sons de uma cena ao ar livre, que ajudavam o ator a se sentir mais natural, já não está mais lá, pelo menos na hora da dublagem. Ao mesmo tempo, uma dublagem pode obter diálogos extremamente limpos e esta pode ser a questão central da estética sonora de um filme ou de uma cena. Os diretores que trabalham incentivando a improvisação por parte dos atores também privilegiam, certamente, o uso do som direto. O trabalho com a matéria sonora deve ser encarado como qualquer outro no cinema, trabalho que exige escolhas a serem feitas, criação.(FLORES, 2008, p. 59).

Concluimos que o processo de edição de diálogos e ADR são de extrema importância para a construção de uma narrativa coesa na sua temporalidade e sua inteligibilidade.

2.3. Foley Art

Jack Foley foi o idealizador da técnica em que se grava as ações dos atores em sincronia com a imagem. Jack nasceu em Nova York, trabalhou como dublê na época do cinema mudo. Durante a primeira guerra mundial, mudou-se para a pequena cidade de Bishop, na Califórnia. Jack Foley tinha uma visão empreendedora, convencendo comerciantes locais a investir na indústria cinematográfica, em pouco tempo a cidadezinha tornou-se local de super-produções.

No lançamento do filme *Showboat*, 1929, de Harry A. Pollard, ainda em forma de cinema mudo, Jack percebeu a oportunidade e propôs um trabalho de inserção de eventos sonoros para o filme, no processo de finalização. Holman (2002), explica a transição das técnicas utilizadas para resolver o problema dos diálogos:

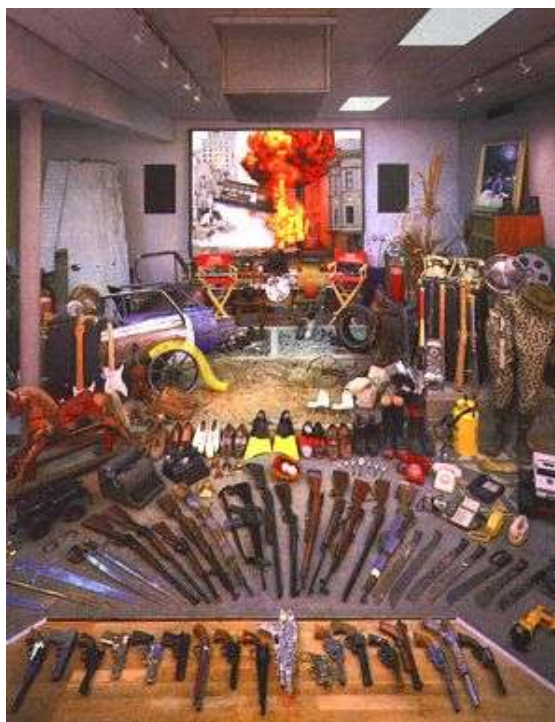
A gravação Foley foi inventada no começo da história do som do filme por um homem chamado Jack Foley que trabalhava para a *Universal Studios*. A chegada do som havia trazido uma dor de cabeça internacional para uma indústria que havia desfrutado de meios simples de distribuição de filmes para outros países. Tudo o que era preciso fazer para preparar uma versão em língua estrangeira de um filme era cortar as placas em inglês e colocar novas placas traduzidas para a língua desejada. A chegada dos diálogos acabou com essa universalidade. Primeiro, para resolver esse problema, alguns filmes eram feitos dentro de uma escala de 24 horas de trabalho, com três *castings* trabalhando em três turnos gravando três línguas diferentes. O *casting* para as versões de línguas estrangeiras tinha duas preocupações, se os atores conseguiriam falar a língua e se conseguiriam corresponder com o figurino criado para as estrelas de língua inglesa. Não demorou para que inventassem a dublagem de línguas estrangeiras, sincronizar a língua estrangeira com os lábios do ator de língua inglesa original. A dificuldade com essas dublagens de língua estrangeira estava no fato que não tinham os sons dos atores se movendo pelo cenário, sentando, servindo um copo d'água, etc. (HOLMAN, 2002, p. 182)

FIGURA 2 - Vários tipos de superfícies para a confecção e gravação dos passos



FONTE: <http://www.marblehead.net/foley/>

FIGURA 3 - Os vários objetos usados em um estúdio de Foley.



FONTE: <http://www.marblehead.net/foley/>

FIGURA 4 - Todos os sons são gravados em tempo real com a imagem projetada na tela.



FONTE: <http://www.marblehead.net/foley/>

No *set* de filmagem o técnico de som direto privilegia a captação dos diálogos, mesmo assim acaba sendo uma tarefa árdua, pois vários fatores influenciam, como em gravações externas, o técnico não tem controle do ruído ambiente, visto isso seria impossível captar outros sons, como, por exemplo, os passos, o farfalhar de roupa, etc., a captação seria caótica, pois vários microfones teriam que captar cada ação do ator, ocasionando problemas de cancelamento de fase, mascaramento de frequências e uma confusão no armazenamento destes sons, devido ao grande número de arquivos de som.

Na estética cinematográfica atual, o espectador precisa ouvir todos os sons de objetos e ações dos atores, pois a prioridade é que soe o mais natural possível. Ivan Capeler (2008), em seu texto “Raios e trovões: Hiper-realismo e *sound design* no cinema contemporâneo”, explica esta tendência:

Este hiper-realismo do tratamento sonoro em um filme de ficção científica sem grandes pretensões artísticas não deveria nos

surpreender, mesmo que efeitos estéticos de estranhamento perceptivo geralmente estejam associados ao cinema experimental, e o próprio conceito de hiper-realismo seja proveniente da pintura de vanguarda norte-americana do final dos anos 1960, início 1970. Trata-se de um registro sonoro que se apresenta como mais fiel a realidade do que a própria realidade, já que escutar a orquestra a partir do seu centro é uma experiência auditiva cujo acesso geralmente é vedado ao ouvinte comum. Além da cópia mais do que perfeita do original, este mesmo sistema de som hiper-realista possibilita a reprodução em dvds domésticos de um som potencialmente semelhante aos das salas de projeção cinematográfica devidamente equipadas.(CAPELER, 2008, p. 66).

Para isso existem profissionais de Foley, que recriam os movimentos dos atores e todos os objetos de cena em sincronismo com a imagem.

Holman (2002), detalha a equipe e o modo de edição do *foley art*:

- O trabalho de Foley Art é feito por uma ou duas pessoas que trabalham com a imagem com um Editor supervisor foley (ou seja, define quais sons de Foley são necessários em contra partida com efeitos sonoros *hard*), obter adereços, obter adereços foley e fazer a performance para a gravação.
- Os editores foley preparam as *cue sheets*¹⁶, assistem às sessões de gravação, trabalham com o técnico de gravação foley no *layout*¹⁷ da trilha, com as questões de estética de gravação e preparam as unidades foley para serem re-gravadas.
- O técnico de gravação foley escolhe a técnica de uso de microfone e opera o equipamento, trabalha as camadas dos sons para separar as trilhas e monitora o trabalho em andamento necessário certificando-se de que tudo que for preciso seja obtido. (HOLMAN, 2002, p. 182)

John Simpson, supervisor de *foley* do filme *King Kong* explica.

Foley é substituir todos os movimentos humanos que ocorrem no filme, temos os passos, pessoas tomando chá ou portas fechando, pessoas com garfo e faca, em Kong há um grande navio chamado Venture, então recriamos tudo o que acontece no navio, as coisas jogadas para fora do navio, cada caixote que cai no oceano, cada um é feito individualmente. (transcrição do DVD “KING KONG”, 2005).

¹⁶ É o mesmo que ficha técnica, ou seja, é um documento usado para registrar todas as obras musicais de um filme, podendo ser usada também para os efeitos.

¹⁷ Organização dos canais assim como sua nomenclatura, este procedimento é de suma importância pois o volume de sons e de canais gravados é enorme.

Carolyn Mclauglin, artista *foley* acrescenta, os atores substituem os diálogos na ADR, nós vamos para um estúdio de gravação de som e recriamos tudo que se vê. O processo é acompanhar o filme, temos uma tela na sala. Precisamos incorporar o personagem, absorver o personagem, especialmente quando caminhamos, absorver os maneirismos, as mudanças de peso. (transcrição do DVD “KING KONG”, 2005).

Depois de a gravação ter sido feita e monitorada por completo, é possível enviar uma gravação com trilhas múltiplas para o estágio de dublagem para criar uma pré-mixagem *Foley*. Frequentemente, no entanto, o sincronismo entre o som *Foley* e a ação na imagem não está em sincronia perfeita e, numa escala maior de produção, cada uma das trilhas de *Foley* é ajustada numa estação de trabalho de áudio digital para obter-se a sincronia. Este *fine cutting*¹⁸ consiste em mover o som gravado, com respectiva imagem, em um frame ou dois para ser assim colocado em *hard sync*¹⁹, que, certamente, é uma das coisas mais importantes a serem feitas para obter-se a verossimilhança.

Uma sessão de *Foley* é dividida em passos (*footsteps*), roupa (*clothes*), e objetos de cena (*props*), juntos criam uma atmosfera que dá suporte à narrativa cinematográfica. Mesmo sendo o principal objetivo do *Foley Artist* recriar o ambiente sonoro dos atores e suas ações, eles não copiam fielmente todos os sons gravados pelo som direto e sim evidenciam sons ajudando o espectador a o que ouvir.

O supervisor de *Foley* faz um levantamento de todos os sons importantes para a obra, a intenção é que se tenha todos os sons o mais separado possível, para que na posterior mixagem não haja problemas com sons indesejáveis.

Segundo Gary Hecker: “é como pintar um quadro”. Gravo sons individuais para tudo o que se mexe na tela, gravamos cada trilha separada e quando vamos ouvir, é junto com o filme. “Quando acabamos temos sons únicos contribuindo no filme”.(DVD “HOMEM ARANHA”, 2002)

Há três etapas na produção do *Foley Art*: o *spotting*²⁰, a gravação e a edição. Logo após definido o conceito do filme, o trabalho de levantamento de todos os sons relevantes são anotados, os primeiros sons a serem gravados são os passos,

¹⁸ Técnica para conseguir uma sincronia perfeita entre imagem e som.

¹⁹ Sincronia perfeita entre som e imagem.

²⁰ Levantamento de todos os sons necessários para a posterior gravação.

seguidos de farfalhar de roupa e adereços, que atores venham a ter e, que apóiem e definam o caráter do personagem. A parte mais complexa da produção de *foley* são os objetos de cena (*props*), devido ao enorme número de objetos em uma cena e a dificuldade de se produzir certos sons. Segundo Débora Regina Opolski (2009), com a lista de sons em mãos, o artista de Foley possui duas tarefas. Primeiro, ele vai para a sala de gravação estuda, pesquisa e experimenta os sons dos mais variados objetos, em busca de uma sonoridade ideal. Em seguida, assiste ao filme outras vezes, estuda os personagens e ensaia os movimentos para que a gravação seja realizada mais rapidamente. (OPOLSKI, 2009, p. 28).

As escolhas de timbre, material utilizado, carga dramática e interpretação dos sons são de responsabilidade do *foley artist*. Essas escolhas são de suma importância para a carga dramática dos personagens. Segundo Elisha Birnbaum²¹, é muito importante ter-se um sentimento para com o próprio filme. Você precisa estar envolvido com os personagens na película. O objetivo é criar no estúdio um som que seja crível e que vá casar ou incrementar o som-direto. O artista foley tem que ser criativo, inventar sons, experimentar, e ele tem que abrir sua memória para reconhecer os sons que quer criar. (LoBRUTTO apud. MANZANO 2005 pg 54).

Ben Burt²² explica no DVD de *Star Wars – Episódio IV - Uma nova esperança*, 1977, de George Lucas, que para dar a sensação de poder ao personagem Darth Vader²³, buscou as botas mais pesadas que ele encontrou, foi em uma sala que tivesse bastante *reverb* natural e gravou seus passos com muita intensidade. Os sons de seus passos tem a intenção de mostrar que o personagem é poderoso, que todos o temem.

No filme, *Meu tio* (1958), de título original “*Mon Uncle*”, de Jacques Tati criou-se sons para o andar de seus personagens, esses sons assumem um caráter psicológico. Segundo Suzana Reck Miranda (2008):

os passos do casal Arpel, na sequência em que são apresentados ao espectador, soam como pontiagudos que tocam em uma superfície de vidro, o que resulta na sensação de uma pisada superficial, talvez o equivalente sonoro da expressão popular ‘pisar em ovos’. Já os

²¹ Elisha Birnbaum começou sua carreira como engenheiro de som no cinema israelense. Em 1960, foi para os Estados Unidos, onde funda o Image Sound Studio. Em 1972, junta-se ao estúdio Sound One, participando de sua estruturação.

²² Benjamin Burt Jr é sound designer de filmes como *Star Wars* (dir. George Lucas, 1977) *ET*, o extraterrestre (dir. Steven Spielberg, 1982) e a série *Indiana Jones* (dir. Steven Spielberg), uma dos profissionais mais respeitados na área de som.

²³ Darth Vader é o principal vilão da série *Star Wars*. Aparece na trilogia original (Episódio IV, Episódio V e Episódio VI) e também aparece no Episódio III. Suas principais características são a armadura negra e a ruidosa respiração mecânica.

passos de Gerard sugerem o som de um material mais aderente e agradável aos ouvidos, fato que o torna mais simpático e próximo. (MIRANDA, 2008, p. 31).

Observamos nos depoimentos acima que através da reconstrução dos sons originados das ações dos atores, criamos uma identificação direta com os personagens, podendo externar o psicológico, atribuir informações importantes do caráter e até do estado emocional dos personagens. Com todos os relatos de profissionais e estudiosos do cinema fica claro a contribuição e suporte adicionado à narrativa do filme.

2.4. Efeitos

Efeitos são todos os outros sons adicionados ao filme que não, necessariamente, são gravados em sincronia com a imagem. Os efeitos são divididos em três categorias: os *backgrounds*²⁴, que compõe os ambientes, os *Hard-effects*²⁵ são sons que podem ser vistos pelo espectador e *sound-effects*²⁶ que são os efeitos não-literais, não-indiciais e que não devem ser submetidos a escutas causais, pois não são representativos.

2.4.1. Ambientes

O objetivo dos ambientes é posicionar o espectador geograficamente e criar independência sonora, segundo Holman (2002), “O som ambiente é uma presença artificial no sentido de que fornece um “espaço” que não estava lá durante as filmagens”. (HOLMAN, 2002, p.183).

Manzano (2005), explica a função dos ambientes na banda sonora de um filme:

Com o passar dos anos e a melhora na reprodução da banda sonora, os efeitos sonoros se subdividem e passam a revelar novos sub-elementos. Um primeiro seria a ambientação, que contribui para o envolvimento do espectador conforme desejado. Além disso, os ambientes tornam-se uma espécie de conjunto de sons para coisas que não são vistas, mas que ajudam a entender onde os

²⁴ Termo utilizado para descrever todos os ambientes sonoros de uma cena.

²⁵ Termo usado para descrever sons que acompanham uma imagem. Usado pela equipe da 1927 Audio para denominar efeitos sonoros que são possíveis de serem vistos pelo espectador, relativos a uma fonte sonora *onscreen*. Exemplos seriam carros, aviões ou tiros que podemos ver na tela.

²⁶ Termo usado para descrever sons que não são representados por nada físico, a nenhuma imagem.

personagens encontram-se geograficamente, a que hora do dia a ação transcorre, em que parte da cidade nos encontramos, que tipo de cidade é aquela. Além do que os ambientes se integram aos personagens, refletem os seus estados de espírito, as suas emoções, ou, ao contrario, integram com os personagens, sufocando-os, provocando sensações variadas. (MANZANO, 2005, p. 53).

O som ambiente tem um papel significativo na continuidade da cena. Se o som ambiente se mantém constante durante o corte de uma cena, está dizendo subliminarmente ao público que, embora tenha havido uma mudança no ponto de vista, a ação ainda está acontecendo no mesmo lugar. Por outro lado, se há uma mudança de som ambiente numa mudança de cena, está dizendo o contrário.

Gary Rydstrom comenta sobre as escolhas de um ambiente, elas podem ter um valor psicológico, ele comenta:

Você pode especialmente dizer muito sobre um filme por meio dos ambientes. Se você vai escolher um grilo, você pode escolher um grilo não meramente por razões geográficas. Se há um certo grilo que tem como característica uma batida e um ritmo, ele acrescenta tensão a cena. A plateia não tem que ter consciência disso, mas ele acrescenta um sentido de tensão sutil e emocional a cena. Como uma pessoa de som, você pode focar em quaisquer sons, exatamente como faz a câmera. Num filme urbano, você pode decidir não ouvir um ambiente de trânsito porque dramaticamente você está ficando mais atento em dois personagens, você pode pegar a realidade, mandá-la embora e criar um ambiente opressivo. (LoBRUTTO, apud. MANZANO, 2005 pg 53).

Os sons ambientes retratam um lugar, por exemplo, se uma cena se passa em uma cidade, com certeza o ambiente será uma massa com sons de carros, buzinas, em contrapartida, se for uma cena em uma floresta, o som do ambiente será de grilos, pássaros, som de vento nos galhos das árvores etc.

Miranda (2008), descreve o ambiente do filme *Meu Tio* de Jacques Tati como um contraste entre dois mundos, o de Sr Hulot²⁷ e dos Arpel²⁸.

A paisagem sonora do mundo de Hulot é rica: vozes diversas, gritos de crianças que brincam, música, pássaros. A dos Arpel gira em torno do modernismo tecnológico: portas e eletrodomésticos automáticos, telefone, campainha, portão e outros dispositivos que, alias, soam de forma semelhante. Além do efeito cômico, o resultado deste constante deslocamento entre os distintos universos sonoros lembra características típicas de uma obra musical: ritmo, tensão,

²⁷ Personagem principal dos filmes, *As férias do Mr Hulot* e *Meu tio* ambos do diretor francês Jacques Tati.

²⁸ Personagens no filme *Meu Tio* de Jacques Tati.

repouso, contraste, discurso e desenvolvimento. (MIRANDA, 2008, p. 32).

Os editores de som usam vários canais de ambiente para compor um ambiente satisfatório, um arquivo, que tenha vários sons juntos, limita a criação dos ambientes e o uso de processadores de áudio na mixagem final, várias camadas de ambientes podem ser editadas, compondo um novo ambiente.

O ideal é que cada ambiente seja o mais uniforme possível, sem eventos sonoros que pontuem demais estes ambientes, por exemplo, se formos criar um ambiente de uma rua, teremos o som contínuo do deslocamento do ar, em outro canal teremos sons de carros ao longe, em outro canal algumas buzinas ao longe em outro canal cachorros latindo.

Dentro do conceito de ambientes temos ainda os chamados BG-FX²⁹ (*background-effects*), que são eventos sonoros adicionados aos ambientes, normalmente inseridos no início das cenas para trazer informações sobre o ambiente do filme, se por acaso tivermos uma cena em um lugar ruidoso, podemos inserir vários BG-FX para dar informações de como este lugar é, se tiver criança brincando na rua, muito movimento de carro, pessoas falando, pessoas caminhando, buzinas, bicicleta. Todos estes BG-FX fornecem informações sobre a localização do ambiente.

Os sons ambientes são os únicos presentes do início ao fim do filme, e tem grande importância no conceito de som fora de campo. No filme *Um céu de estrelas*, 1996, de Tata Amaral, Mendes (2008), relata que, metade do filme é calcado no som, pois a trama se passa em um único espaço e vários acontecimentos são apoiados pelo som ambiente e pelos BG-FX e afirma que:

O filme que tem apenas dois personagens em um único espaço, uma casa com uma sala, um corredor e uma cozinha ao fundo. Esses personagens nunca saem desse espaço. No som, temos “o mundo”, chegando e saindo o tempo todo, moto, camburão, sirene, gente subindo no telhado, gente descendo do telhado, o delegado negociando o tempo todo aos berros. Todo esse universo é construído sonoramente. Você nunca vê na imagem. (MENDES, 2008, p. 57).

²⁹ Sigla usada pela equipe da 1927Audio para denominar os *background effects*, ou efeitos do ambiente. Sons específicos que se destacam da massa sonora do fundo. Exemplos de BG FX são carros, sirenes, objetos que caem ou portas batendo. Flores em sua dissertação de mestrado intitulado: “*O cinema: uma arte Sonora*” os denomina ruído-sinal, por serem indiciais. São sons isolados e específicos que exercem a função de situar o espectador em determinada seqüência de forma que geralmente aparecem em maior quantidade no início da cena, quando o espectador precisa de informação sonora para situar-se na trama.

Este é um bom exemplo do papel do som na narrativa cinematográfica, mas para que isso aconteça, as discussões sobre a utilização do som devem acontecer na elaboração do roteiro, seria impossível que este tipo de conceito audiovisual acontecesse depois da filmagem, os tempos de atuação dos atores devem acontecer sobre acontecimentos sonoros, os atores devem responder a acontecimentos sonoros, tudo tem que ser marcado e discutido antes, no roteiro. E na gravação o director tem que ter plena consciência sobre todos os tempos sonoros. Opolski (2009),descreve o bom uso dos ambientes nos filmes *Tropa de Elite*, 2007, de José Padilha e *Desejo e Reparação*³⁰, 2007 de Joe Wright

O início da trama se passa em uma casa de campo, no verão, e a ambientação ressalta essas características da narrativa e da imagem, de forma bem sucedida. O zumbido de moscas e abelhas caracterizam a ambientação, enfatizando as reclamações dos personagens sobre a temperatura elevada do local. As cenas externas da casa merecem destaque, como podemos ouvir aos 10' ou aos 26', pois são ricas em eventos sonoros naturais, tais quais, grilos, pássaros e timbres de ventos diferenciados, bem como a presença de moscas demarcando o local. (OPOLSKI, 2009, p. 34).

Concluimos que os efeitos de ambiência e mais os *Background effects*, exercem uma função importantíssima, localizando o espectador geograficamente e trazendo uma riqueza imensa ao som de um filme, eles trazem informações adicionais que a imagem não mostra, enriquecendo a imagem.

2.4.2. Hard-Effects

A definição de *hard-effects* segundo Holman (2002), “vê-se um carro, ouve-se um carro”. (HOLMAN, 2002 pg. 180). Os *hard-effects* são todos os efeitos que não são produzidos diretamente pelo homem, como máquinas, automóveis, armas de fogo, aviões ou ruídos difíceis de serem criados em sincronismo pela equipe de *Foley*. Como acontece com os efeitos *Foley* e BG, os *hard-effects* contribuem para a narrativa e sugerem determinados acontecimentos.

Opolski (2009),comenta sobre a utilização dos *Hard-effects* e seus significados:

Da mesma forma que acontece em *Foley* e com os ambientes, os *hard-effects* também podem auxiliar na construção da narrativa, criando acontecimentos sonoros que sugerem determinadas

³⁰ *Atonement*. Dir. Joe Wright, Working Title Films, 2007.

situações. A audição de uma sirene, antes da imagem de um carro aparecer em cena, pode estimular a percepção do espectador, de forma que ele suponha algumas alternativas: bombeiro, carro de polícia, ambulância? A utilização de *hard-effects* também pode sugerir e induzir situações: um clima tenso pode ser fortalecido pelo acréscimo de ventos, chuvas, raios e trovões.(OPOLSKI, 2009, p. 35).

Diferente do processo de gravação do *Foley*, os *hard-effects* podem ser captados antes da finalização de edição de imagem, pois são sincronizados através de editores digitais de áudio. Em alguns filmes, como *Homem-Aranha*, (2002), de Sam Raimi, a equipe de pós-produção começou as gravações um ano antes do filme ser rodado. Opolski (2009) afirma que:

De modo diferente ao que acontece com *foley*, a edição dos efeitos pode começar logo no início do trabalho, pois não existe a necessidade de esperar o fim da gravação, muito do material já existe em bancos de sons específicos. Ao mesmo tempo, a gravação de efeitos pode acontecer antes de se ter o corte de imagem para a edição. De forma que a gravação não acontece em sincronia, um *spotting* pode ser feito quando o filme ainda estiver em processo de edição, na ilha de edição de imagem e a gravação pode ser iniciada. Essas gravações são posteriormente armazenadas em bancos de sons próprios e dessa forma, é importante que o objeto da gravação seja registrado por completo, para que possam ser úteis em situações diversas.(OPOLSKI, 2009, p. 35).

O ideal na captação dos *hard-effects* é que sejam observadas todas as possibilidades de registro sonoro do objeto que se queira captar. Como, por exemplo, na captação de um carro devemos captar todos os sons possíveis separadamente, devemos captar o abrir e fechar das portas; o cinto de segurança; o abrir e fechar do porta malas; o capô do carro abrindo e fechando; o porta luvas abrindo e fechando; o trocar de marcha; o ligar e desligar a seta; o ligar e desligar do para-brisa e no caso dos sons de motorização; o ligar e desligar do carro; as diferentes velocidades; o som interno e externo do carro em movimento; os vários tipos de freada; os sons de várias superfícies em que o carro se locomove, asfalto, terra, rua com o chão molhado.

Opolski (2008), ainda ressalta a importância em se captar as intenções sonoras, ela comenta:

É ainda importante ressaltar que a intenção do som não pode ser esquecida. A gravação de todos os sons listados devem ser captados com pelo menos três níveis de intensidade diferentes na interpretação, faz com que os sons possam ser utilizados de forma ampla. Determinado som, mesmo que proveniente de uma fonte

sonora correta pode não combinar com a imagem se não estiver gravado com a intenção correta. (OPOLSKI, 2009, p. 36).

Geralmente uma equipe de pós-produção em filmes com menor orçamento usam bancos de efeitos como *Hollywood Edge* e *Sound Ideas*³¹, já em produções com grandes orçamentos, captam todos os sons para o filme, como no filme *King Kong*, (2005), de Peter Jackson. Mike Hopkins:

O departamento está a mil gravando os efeitos sonoros. Este estágio de gravação de coleta é bem engraçado porque há um quê de aventura nele em que podemos sair do estúdio, e ir para campo. Preferimos dar ao público uma trilha sonora totalmente nova, isso sempre é melhor. São cerca de cinquenta mil efeitos sonoros.(transcrição do DVD, KING KONG, 2005).

Opolski (2009), comenta o uso dos *hard-effects* na narrativa:

No clássico *Era uma vez no oeste*³², ouvimos durante toda a primeira cena do filme o rangido de um moinho de vento que só consegue ser identificado aos 03'58", quando a imagem do moinho aparece pela primeira vez. O efeito sonoro criado para o rangido, antecipa a imagem, intrigando o ouvinte durante quatro minutos até se apresentar efetivamente na narrativa, fazendo jus à característica de efeito sonoro *on frame*, visível pelo espectador. A cena é longa e lenta, e o som do rangido do moinho acaba por se tornar um som irritante pela constância. O som permanece até os 05'30" quando é interrompido por dois segundos, retornando aos 07'30". O retorno do rangido acontece logo depois da resolução da problemática do ator com a mosca, que também irritava com seu zunido, sendo uma lembrança auditiva ao espectador de que o som irritante continua ali. O moinho é esquecido aos 08'56" quando a chegada do trem na estação desloca a atenção do espectador para a ação.(OPOLSKI, 2009 p. 37).

Concluimos que os *Hard-effects* podem auxiliar na construção de um conceito sonoro, trazendo sentido à história.

2.4.3. Sound-Effects

Este tipo de efeito não tem uma relação direta com a cena e nenhum objeto de cena, e tem a função de criar um efeito dramático na cena e não significativo. São criados pelo *sound-designer*, a junção de vários sons que são usados para criar algo inexistente através do processamento de ondas sonoras produzidas por sintetizadores digitais ou até mesmo com uma abordagem mais orgânica. O *sound designer*, Paul Ottosson, afirma que suas abordagens de sons, em geral, são sons

³¹ Discografias de efeitos sonoros que são vendidas e organizadas por generos sonoros, por exemplo temos cds só de ambiências, ou cds só de sons de impacto.

³² *C'era una volta il west*. Dir. Sergio Leone, Finanzia San Marco, 1968.

orgânicos reais, não artificiais, este é um aspecto do som do filme que comentamos no início. (DVD HOMEM ARANHA, 2004).

Ben Burtt relata sua abordagem a criação de efeitos sonoros.

Penso no som como sendo literal e não-literal. O lado literal é como o diálogo, quando você vê alguém falando. Do outro lado, você tem a música como o não-literal – como uma coisa muito abstrata, uma artificialidade, um estilo. Em algum lugar entre os dois estão os efeitos sonoros. Algumas vezes você quer que os efeitos sonoros gravitem em direção ao lado literal, mas você tem que ser muito seletivo, porque você não consegue ouvir tudo que está na tela. Você tem que ajudar a contar a história e incrementar o drama. O fator mais importante para desenhistas de som são suas escolhas, o que eles decidem colocar e o que eles deixar de fora. Olhando a equação, qual a direção certa a seguir? Você quer ouvir todos os passos porque você os vê, ou talvez nenhum passo e algum tipo distinto que possa ser mais interessante? Não feche sua cabeça para seleções radicais. (SONNENSCHNEIDER, apud. OPOLSKI, 2009 pg 38).

No extra do DVD *Star Wars Episódio IV – Uma nova esperança*, Ben Burtt descreve o conceito de som apontado por Lucas, com abordagens orgânicas na construção da banda sonora do filme, efeitos desafiadores em relação a construção e edição e que todos os sons fossem convincentes e naturais. (DVD STAR WARS – A NEW HOPE, 1977).

Ben Burtt tem fama de estudioso de efeitos sonoros, ainda cursando a USC (*University of Southern California*), começa a investigar coleções de efeitos sonoros utilizados durante anos por estúdios americanos. Chega ao nível de conhecimento, capaz de distinguir o efeito e onde ele foi gravado e por qual estúdio.

Nunca houve um filme cujo protagonista não falava inglês e sua boca não se movia. O roteiro descrevia R2, Bipando, zunindo e assoviando. O roteiro não especificava as falas do diálogo apenas dizia que R2 respondia, R2 bipava ou algo assim. George até pensou que gravações de bebês que ainda não sabem falar, aqueles sons feitos por bebês...arrulhos e suspiros...e as vocalizações que fazem ao aprender a falar seriam a chave para a voz de R2. Era a direção certa, pois R2 é como uma criança teimosa. Ele é esperto mais tem uma certa inocência. Pode ser desobediente. Mas no geral é adorável. Depois de combinar minha voz e o sintetizador eu frequentemente levava os sons de R2 para o mundo real e os reproduzia num alto-falante e regravava as falas para que não soassem como se fossem gravadas em estúdio elas pareciam estar presentes em um lugar real. A chave era o processo de mundanizar as vozes pegar os sons e reproduzi-los regravá-los em lugares reais para criar a sensação do som refletido no ambiente. (transcrição do DVD STAR WARS – A NEW HOPE, 1977)

Percebemos no relato acima, o profundo conhecimento em manipular sons, e a necessidade em se criar algo que não existia, mas que ao mesmo tempo soasse o mais natural possível.

Anthony Daniels não foi cogitado inicialmente para ser a voz final de C-3PO. Ele fez a voz no set, para o que chamamos de som guia, usado para fins de marcação de tempo. Finalmente, todos se apaixonaram por ele. Embora não fosse a intenção original dar a 3PO um sotaque britânico o fato de Tony ser tão bom no papel, sua linguagem corporal ser tão coordenada com seu talento vocal que não fazia sentido criar outra voz e impô-la ao personagem de 3PO. (transcrição do DVD STAR WARS – A NEW HOPE, 1977)

Observamos que ideias podem surgir no meio do processo conceitual de um filme, trazendo gratas surpresas, como é o caso da voz de 3PO, um ícone do cinema. Um dos sons mais famosos criados por Ben Burtt foi o sabre de luz dos cavaleiros Jedi.

Eu trabalhava meio período como projetorista da escola, na cabine de projeção, tínhamos projetores de cinema em 35mm antigos e quando eram ligados, mas ficavam ociosos faziam um zunido interessante, era parte dos motores de eletroímã nos projetores. Quando eu trabalhava na cabine, ficava desfrutando do som, era um zunido musical. Quando eu vi ilustrações do sabre de luz para o filme, uah, eu pensei, esse zunido do motor de projeção é perfeito, então eu gravei o zunido e eu o utilizei como base para os sabres de luz. Pensando melhor, achei que o zunido não transmitia perigo, eu precisava de mais um elemento, o outro elemento apareceu por acaso, eu tinha um microfone com um cabo parcialmente quebrado, um dia eu estava carregando meu gravador pelo meu apartamento passei próximo a televisão o zumbido do tubo da televisão foi captado pelo fio desencapado, uma interferência eletrônica direta, eu peguei o zumbido e o combinei com o zunido do projetor e os dois sons foram a base para a espada laser. (transcrição do DVD STAR WARS – A NEW HOPE, 1977)

Percebemos que o processo de criação de efeitos sonoros, ganha um novo status, criando uma nova possibilidade em criar e manipular novos sons, uma nova era se inicia, com sua percepção auditiva aguçada, Ben Burtt se torna um dos nomes mais respeitados do moderno *sound-design*.

A respiração de Darth Vader foi descrita no roteiro com um som áspero e mecânico. Fui a uma loja de mergulho em San Rafael, California, coloquei um pequeno microfone em um regulador de mergulho e gravei a minha respiração pela máscara, o som arfante, frio e mecânico que gravei tornou-se a base para a respiração de Darth Vader. (DVD STAR WARS –A NEW HOPE, 1977)

No caso particular do personagem Darth Vader, o som de sua respiração, se tornou uma referência na caracterização do personagem, é o que Manzano (2005)

demonina como “o sentido criado”, os sons são pensados de maneira que transmitam algo da característica do personagem, como também revelam sentimento.

Este depoimento de Burtt dialoga muito com o item 2.4.2, aonde os sons são gravados separadamente, cada intenção é captada e depois organizada por associação de emoções.

Se ouvir o som da Estrela da Morte de locais diferentes verá que é sempre um zumbido baixo, com frequência ouvirá golpes rítmicos, isto foi uma tentativa deliberada de dar a estação espacial a sensação de estar viva e ser poderosa, muitas portas da Estrela da Morte o barulho de portas abrindo e fechando, portas batendo foram gravadas no observatório do Monte Palomar na Califórnia. (transcrição do DVD STAR WARS – A NEW HOPE, 1977)

Fica claro o que Ben Burtt busca: que os sons tragam sentidos profundos na narrativa, nada é pensado como mero acompanhamento das imagens, tudo tem uma intenção muito específica, o que Burtt busca é fugir do óbvio, tentar imaginá-lo de uma maneira diferente.

O som das armas de raios se basearam em um som específico eu estava no topo de uma montanha na cordilheira Pocono e passei por uma torre de rádio com cabos enormes segurando-a no lugar e a minha mochila se prendeu em um dos cabos e ao passar fez um som fanhoso e muito incomum eu pensei imediatamente “isto é uma arma de raios”, era um som sobrenatural, quando eu voltei a Califórnia eu percorri o sul do estado na região de Los Angeles golpeando os cabos de várias torres de rádio para encontrar o som exato, finalmente achei o som correto no deserto de Mojave perto de Palmdale, Califórnia, havia uma pequena estação de rádio com uma torre dilapidada ao lado da estação transmissora, havia um cabo em particular sem os protetores para vento, eu descobri este cabo naquela torre e o golpeei com vários tipos de metal até conseguir o som que usado como base para todas as armas de raios. (transcrição do DVD STAR WARS – A NEW HOPE, 1977)

Neste depoimento temos nitidamente a relação de Ben Burtt com a sua profissão, Burtt é um apaixonado pelos sons e suas possibilidades, em vários depoimentos ele deixa claro, que aonde vai, ele leva seu gravador e microfones, pois a qualquer momento, ele pode ouvir algum som que lhe chame atenção e assim pode gravá-lo, para ele a grande alegria é criar um mundo invisível através dos sons.

Star Wars foi um marco no cinema pela sua qualidade e tratamento sonoro. Foi o primeiro filme lançado com um processador Dolby³³ que decodificava a trilha ótica em quatro canais originais nas salas de cinema. Depois do lançamento de *Star Wars* com sistema *Dolby*, tudo que fosse exibido com qualidade teria que ter a marca *Dolby* em seu filme. Isso fez com que a empresa desenvolvedora desse sistema virasse referência de qualidade.

Em termos de *sound design* como é visto hoje, Burttt foi um dos precursores na arte de combinações sonoras, o relato acima descreve bem o processo de criação sonora, tudo é mistura, como numa grande receita, onde cada ingrediente tem sua função no resultado final. No fim do processo temos sons únicos para os filmes. Burttt reforça a importância que o filme *Star Wars*,(1977), causou para a história do cinema, que a partir dele, um novo pensamento do poder do som foi estabelecido.

Dane Davis *sound designer* do filme *Matrix*,(1999), comenta o conceito sonoro :

O filme tem muitas definições da natureza da realidade, então tive que definir a natureza do som para realidade e a ilusão. Ninguém conhece o som de uma lula, ninguém conhece o som do NAB. Eu estava vendo os takes do dia, e havia uma tomada incrível com a câmera mostrando um bebê dentro de um casulo. Ele se enche de água, a câmera sobe e uma válvula se fecha. No primeiro take, eles fizeram um som de "Shunk" com a boca. É como um trilha sonora mental, um ótimo guia para o que desejamos, esse "shunk" foi feito com uns 45 sons misturados desde um desentupidor, até um som invertido de um pneu atirado no chão, todo tipo de som maluco de pia, mas no fim precisava ser só "shunk". (transcrição do DVD OS SEGREDOS DE MATRIX, 1999).

No extra do DVD *Senhor dos anéis - As Duas Torres*, (2002), o supervisor de som Ethan Van Der Ryn, comenta o conceito de som do filme, o que se buscava era a naturalidade nos sons, assim a equipe de som buscou a captação dos sons em um lugar bem atípico.

Parte de nossa filosofia por trás do sound design deste filme era fazer com que os efeitos sonoros soassem muito naturais, e parte disso envolve gravar sons em espaços naturais, ao ar livre e não em estúdio, e isso foi um pouco difícil em Wellington porque é um lugar pequeno, compacto e barulhento, foi difícil achar lugares abertos

³³ Dolby stereo – Tem vários significados, sendo o principal corresponder a utilização do sistema de redução de ruídos para os filmes (som ótico). Nas cópias em Dolby Stereo 35mm, o som ótico apresenta duas pistas de som, conhecidas como Lt/Rt, que são codificadas de forma a conter quatro canais de informação, que são restituídos na sala de cinema.

onde não houvesse aviões, carros, pessoas e tudo mais, então há um cemitério saindo de Wellington aonde temos ido para fazer muitas gravações e temos de ir até lá a noite.(transcrição do DVD SENHOR DOS ANEIS, AS DUAS TORRES, 2002).

Ethan comenta que para o pântanos mortos foram incorporados vários sons vocais, porque é o lugar onde estão todos os fantasmas dos Elfos e de outras pessoas que morreram em batalhas do passado, ele continua: “Essas almas estão como que presas nos pântanos. Então o que fizemos em termos de *sound design* foi que todos os sons que ouvimos são baseados em vozes. São como que bolhas de lama estourando que estão sussurrando”. (transcrição do DVD SENHOR DOS ANEIS, AS DUAS TORRES, 2002).

Neste mesmo DVD, Ethan menciona um dos princípios e mais discutidos entre os editores de som, o conceito de naturalidade, em vários extras de filmes americanos foi possível observar a busca pelo “*trabalho invisível*”, para a maioria destes profissionais. O grande objetivo, além de contribuir para a narrativa do filme, é de não ser questionado se seu trabalho ficou artificial.

O que fica claro é o tipo de construção sonora vinda do cinema que se propõe naturalista, em que o som tem como objetivo reforçar o sentido de realidade da imagem, trazendo um naturalismo sonoro. O que parece um contracenso a duas tendências existentes. Ao mesmo tempo em que há um tratamento do irreal, do contraponto sonoro, há uma preocupação em trazer uma sensação de realidade ao espectador.

Costa, (2008), em seu texto “*As funções do som no cinema clássico narrativo*” comenta a maneira e a função do som neste tipo de gênero cinematográfico:

O papel relegado ao som no cinema clássico não é segredo. O que não se deve deixar de notar é que, disfarçado sobre a aparente simplicidade do acompanhamento supostamente realista das imagens, há um amplo e meticuloso conjunto de regras para a sua utilização do som, de forma que o espectador esqueça exatamente a sua construção. Em *O espetáculo interrompido – literatura e cinema de desmistificação*, Robert Stam discorre sobre o assunto, ao dizer que o som deve, na maior parte do tempo, ‘completar e intensificar a impressão de realidade oferecida pelas imagens’. Nas palavras de Stam, “as convenções do realismo dramático exigem que toda imagem esteja acompanhada pelos ‘sons naturais’ gerados pela própria imagem na vida real. O som amplifica, juntamente com as imagens, o poder mimético do veículo. Completa a imagem com seus poderes evocativos e dinamiza o discurso narrativo camuflando a descontinuidade através do fluxo contínuo de som sobre os cortes.” (COSTA, 2008, p. 15).

Observando o processo produtivo e criativo da edição de som, pode-se afirmar que trata-se de um processo que demanda um fluxo enorme de trabalho, em que cada vez mais, a especialização como parte de cada processo se faz necessária.

2.5. Mixagem de som para cinema

Depois do processo de edição finalizado, todos os sons editados chegam ao mixador do filme, que é o profissional responsável por nivelar os diálogos, efeitos e música, assim como, equalizar e espacializar os sons desejados. Geralmente nos filmes com grandes orçamentos acontece de haver mais de um mixador para o mesmo filme. A distribuição dos profissionais, costuma obedecer essa disposição; um responsável pelos diálogos, outro pela música e outro pelos efeitos, participam também deste processo, o supervisor de som do filme ou *sound designer*, o montador e, por fim, a pessoa que tem a palavra final, o diretor.

Dois aspectos devem ser levados em consideração quanto à mixagem: o criativo e o técnico. Em relação ao processo criativo, ele está ligado na mixagem poder auxiliar trazendo maior coerência, evidenciando sentimentos e situações como a dramaticidade, em benefício da imagem. Já o técnico consiste na junção ideal entre o som e a imagem proporcionando perspectivas sonoras e visuais corretas.

Opolski (2009), comenta o trabalho dos mixadores:

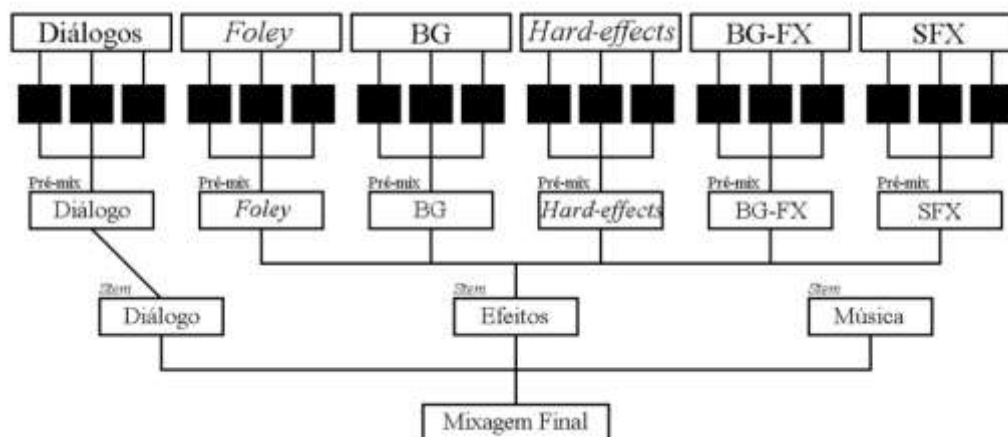
É importante ressaltar que o mixador não cria sons sozinho. Um bom trabalho, tanto técnico quanto criativo, depende necessariamente de uma edição sonora coerente. Cenas como a descrita acima, precisam de som para existir. A ação do personagem é movida pelo evento sonoro, logo, se não existisse o evento, não existiria a ação. Para ambientar uma cena o mixador faz uso de processadores de som e trabalha com ajustes de nível dos eventos sonoros. Processadores de áudio como compressores, equalizadores e *reverbs*, além de utilizados para controlar o nível e corrigir mudanças de timbre, podem criar diferentes perspectivas e ambientação para as mudanças de planos da cena, alterando tempo e altura dos sons.(OPOSLKI, 2009, p. 42).

Devido ao grande número de sons e canais, os mixadores trabalham nas chamadas *pre-mixs*³⁴, onde os sons são mixados de acordo com sua natureza, por

³⁴ Processo de combinação de pistas de som anterior a mixagem final do filme.

exemplo, se temos sons de carro, como freada, aceleração, interior do carro, todos estes sons podem ser reduzidos a poucos canais.

FIGURA 5 - Descrição do processo de mixagem:



FONTE: dissertação de Débora Opolski. “*Análise do design sonoro do longa-metragem Ensaio sobre a cegueira*”. p.46.

Na *pré-mix* a maioria dos canais individuais (*Cut Unit*³⁵), são reduzidos, para que no final sejam gerados os *pre-mixes*, para depois gerarem os *stems* blocos constituintes da mixagem final (música, efeitos e diálogo). A grande vantagem em se preservar os *stems* é que na preparação de versões especiais, como, por exemplo, banda internacional³⁶, só há a necessidade da troca dos diálogos.

Outros fatores que se devem levar em conta, são os processadores de sinal, como compressores que atuam na dinâmica da onda sonora e também equalização, que determina a relação entre as frequências de um determinado som. Opolski (2008), comenta o uso deste processador:

A equalização talvez seja a forma mais recorrente de processamento utilizada na edição e mixagem. Primeiro, porque é comum que a gravação não capte o timbre correto ou desejado pelo mixador e segundo, porque é difícil um controle de ruídos externos: luzes elétricas, geradores próximos e até mesmo ondas estacionárias do ambiente de gravação não são frequências desejadas no espectro geral do som. O equalizador, em sua forma mais simples, é um processador que possibilita realizar mudanças no espectro do som

³⁵ Unidades de corte, são as primeiras combinações de edição e montagem dos sons, a partir dessas unidades de corte é que são geradas as *pré-mixagens*.

³⁶ Procedimento em que se separa as vozes de todos os efeitos criados pela equipe de som, para posterior dublagem em língua estrangeira. Também conhecida como ME, Music and Effects.

controlando a amplitude de basicamente três bandas de frequência: grave, média e aguda; sendo que a quantidade de bandas de frequência varia de acordo com o equipamento utilizado. Os equalizadores na pós-produção são usados para: 1. eliminar frequências indesejadas; 2. deixar os sons mais compreensíveis, colocando cada um em determinado espectro de frequência; 3. modificar o timbre de voz das dublagens, com propósito de que soem idênticas ou ao menos similares ao som-direto; 4. criar perspectivas no som e adequá-lo de acordo com o plano de imagem, nesse caso quando utilizado juntamente com processadores de reverberação de ambiente, e 5. para alterar os sons por razões criativas, produzindo efeitos especiais: de alto-falante por exemplo; ou ressaltando bandas de frequências significativas para situações dramáticas, como em *sound effects*.(OPOLSKI, 2009, p. 43).

Outro fator é a relação de volume entre os sons, para Holman, (2002), é o trabalho mais importante na mixagem.(HOLMAN, 2002 p.202).

Efeitos artificiais como *reverb* e *delay* são muito utilizados em todas as fases da pré-produção e mixagem, criando espaços acústicos novos ao filme. Opolski (2009), comenta o uso desse efeito de áudio:

A primeira função destinada ao *reverb* é a de simular determinados ambientes, auxiliando a percepção do espaço e a localização do ouvinte, porém de acordo com Amyes a “reverberação adiciona cor, caráter e interesse para o som e algumas vezes pode adicionar clareza”. Um som reverbera, em maior ou menor intensidade, de acordo com: 1. o campo de propagação; 2. os possíveis anteparos que encontra pelo caminho e 3. as características dos materiais que compõem as superfícies refletoras.⁸³ A reverberação é o resultado de várias reflexões da onda sonora emitida, dessa forma, podemos supor que é mais comum que se note a presença da reverberação em ambientes fechados do que em ambientes abertos. (OPOLSKI, 2009, p. 45).

Diante deste pensamento técnico e estético sobre a mixagem, pode-se afirmar que ela é de suma importância no processo cinematográfico, pois conduz a narrativa fílmica através da relação entre os sons, criando espaços sonoros. Se mal utilizado, pode gerar um questionamento se aquilo é verdadeiro.

3. *Sound Designer*, o legado de Murch. Uma busca... mas, não uma realidade.

O termo *sound designer* surgiu da necessidade de um profissional que pensasse no som do filme como um todo, da captação à mixagem. Walter Murch, (2004), percebeu que o departamento de som era o único desarticulado dos outros departamentos, faltava alguém que respondesse pelo som do filme, tanto tecnicamente como conceitualmente. Manzano, (2005);

Para se chegar aquilo que se poderia chamar de tratamento sofisticado de som, aproveitando-se toda a gramática sonora, tanto em seus aspectos constitutivos quanto nos qualitativos, articulando-se em consonância com uma série de técnicas oriundas de um avanço tecnológico, o trabalho solitário, isolado, desse novo profissional não é suficiente. (MANZANO, 2005, p. 83)

Manzano, (2005), refere-se ao moderno *sound designer*, com toda a revolução tecnológica em suportes e equipamentos, principalmente, em salas de exibição e pela sofisticação na trilha sonora nos anos 50 e 60, valorizando diálogos, músicas e efeitos, o caminho estava sendo traçado para a formação de equipes que trabalhariam em conjunto, criando uma nova articulação entre imagem e som. Os anos 70, se tornou o apogeu desta busca. Manzano, (2005), “Uma conclusão natural deste estágio de desenvolvimento é que a complexidade atingida no trato com o som cinematográfico exige pessoas cada vez mais especializadas, equipes maiores para lidar com tarefas mais numerosas”.

Se esta sofisticação e articulação entre imagem e som é uma realidade, é natural que ela seja prevista no roteiro, na direção e filmagem, havendo um mesmo peso entre som e imagem, chegando ao ponto alto da narrativa cinematográfica, em que elas se sustentam e se completam com um só discurso, apoiando-se um ao outro. Manzano (2005), afirma que:

Num complexo processo de filmagem, o resultado dessa “solicitação” deve ser que o trabalho de som se inicie o mais cedo possível, estabelecendo-se um controle sobre toda a cadeia de produção sonora. Pensando-se em termos de roteiro, é interessante que o “gênio” do som no filme tenha participação desde o início, pois ele tem condições de, já quando do filme na forma escrita, indicar soluções sonoras que contribuam para a narrativa. O termo “gênio” é usado aqui no sentido de que seria alguém com conhecimento de todo o percurso do som dentro de um filme, desde os problemas e as

características do som durante a captação e edição, até as possibilidades estéticas e os aspectos técnicos de uma mixagem. Esta idealização poderia no máximo ser reduzida a um início de trabalho quando a montagem de imagem, quando a articulação definitiva da narrativa se estabelece. Em suma, a proposta é de um projeto de som para o filme na sua integridade, constituindo um desenho sonoro que vai se concretizar na mixagem. (MANZANO, 2005, p. 83)

Esta ideia de um *sound design*, surge em 1970, com Walter Murch. Como Murch acumulava as funções de montador de imagens, editor de som e mixador, isto lhe dava uma maior proximidade com todo o material na finalização. Murch é teve sua formação nas universidades de cinema americanas, assim como os dois grandes diretores de sua geração, George Lucas e Francis Ford Coppola. Juntos trabalharam na produtora de Coppola, a Zoetrope, época de muitas experimentações.

Segundo Walter Murch apud Manzano (2005);

O sonho da Zoetrope no início – o conceito total que acabou sendo a figura do *sound designer* no sentido Zoetrope – era como o diretor de fotografia no caso do som. Alguém que tinha a responsabilidade de ‘criar uma aura’ para o som do filme e tomar decisões criativas e definitivas a respeito. Alguém com quem o diretor pudesse conversar sobre o conjunto do som no filme, da mesma forma como ele conversa com o diretor de fotografia sobre o visual do filme. (WALTER MURCH apud MANZANO, 2005, p. 84)

Manzano, (2005), comenta a maneira como Murch se envolvia na obra, em um relacionamento mais próximo com o diretor, mergulhando nas possibilidades entre imagem e som.

Um acordo mais próximo com o diretor, cuidando de toda a parte sonora do filme, somado a um sentido aprofundado da potencialidade que o som pode trazer a narrativa é exatamente o que se pode esperar no âmbito das atribuições que vimos até o momento. Sendo Murch também montador, tem-se no caso alguém que praticamente constrói o filme junto com o diretor, estando ciente de todos os elementos presentes para a construção da narrativa, ambos pensando nas alternativas para realizá-la. (MANZANO, 2005, p. 85)

Um dois filmes mais importantes, que se tornou referência entre a articulação de imagem e som foi *Apocalypse Now*,(1979). Murch cria uma montagem na imagem que dialoga, a todo o momento, com o som, um apoia o outro.

Mendes (2004) comenta que:

Em *Apocalypse* a trilha de ruídos ambientais assume um caráter absolutamente não-naturalista. Os sons ambientais passam para a primeira pessoa da narrativa, fazendo audíveis os estados emocionais do personagem principal. Esta prática é usada de diversas formas, desde a recriação da audição seletiva das personagens até externar sons presentes no subconsciente dessas personagens, criando assim uma maior aproximação entre espectador e filme. (MENDES, 2004, p. 01).

Ivan Capeler (2008) reforça o trabalho alcançado por Murch, trabalhando com toda a espacialidade sonora, fazendo com que o espectador tenha uma imersão sonora/visual.

A reprodução analógica do som só alcança o limite de suas possibilidades miméticas com o desenvolvimento dos sistemas de projeção “*stereo surround*”, que conferem mais relevo e uma perspectiva verdadeiramente tridimensional a percepção sonora de um filme, constituindo-se para o espectador como o análogo fiel da experiência sonora correspondente a realidade retratada. A partir deste momento, engenheiros de som como Walter Murch (do filme *Apocalypse Now*), passam a utilizar o conceito de *sound design* e a buscar um novo paradigma para o som cinematográfico – para além da mera cópia ou reprodução fiel de uma determinada fonte sonora. Só então foi possível superar a concepção do som como mero acompanhamento da imagem. (CAPELER, 2008, p.67)

Com o desenvolvimento deste novo pensamento entre imagem e som, criou-se uma aproximação entre o *sound designer* e a montagem, e a edição de som com a mixagem. Até então o editor escolhia os sons e o mixador os combinava na mixagem final. Neste novo período o editor aplica a mixagem desde o princípio, para elaborar os sons que serão combinados na mixagem final.

Segundo Gary Rydstrom(2005):

É exatamente o que sempre imaginei que desenho de som deveria representar. Como o fez Ben Burtt, consiste em espremer um processo que normalmente levaria semanas ou meses e fazê-lo como uma etapa única. Se você vai ter um efeito sonoro exótico num filme, os editores de som vão normalmente editar uma dúzia de efeitos para serem usados juntos ou alternados. Então, três meses depois o mixador pega esses doze efeitos que ele nunca viu antes e tenta combinações diferentes. Uma maneira realmente boa e eficiente de trabalhar é fazer isso desde o início, mixar os sons no estúdio até você obter o que você quer – aí você tem o som. (RYDSTROM apud MANZANO, 2005, p. 87)

O que Gary Rydstrom quer dizer é que com o advento da tecnologia digital, esta possibilidade se torna mais palpável, possibilitando aos editores um maior controle sobre o seu próprio trabalho, e por consequência uma aproximação entre as etapas de finalização do som.

Mesmo com indiscutível contribuição para o desenvolvimento de um pensamento sonoro, o termo *sound designer* torna-se questionado. Manzano, (2005), comenta que o termo *sound designer* é visto por muitas pessoas como algo pretencioso, isto é, de alguém supervisionando toda a trilha do filme, com excesso de autoridade. (MANZANO, 2005, p. 88)

O que acontece é uma readequação da função do profissional de som em relação ao tamanho do orçamento do filme, podendo até, no caso de um documentário, o próprio técnico de som exercer a função de *sound designer*.

Segundo Gary Rydstrom,(2005):

Espero que no futuro o desenho de som esteja mais envolvido com outras funções. Tanta coisa seria melhor nos filmes se as pessoas pensassem no som desde o início. O som é normalmente a última coisa a qual você se prende. Se as pessoas pensassem nele mais cedo, quando estamos filmando e quando estão editando, você abordaria o filme de forma diferente. Se você pensa em como usar o som, o que você vai colocar de ambiente nas cenas – a duração de seus planos poderia mudar. Haveria um grande benefício em haver um *sound designer* envolvido o mais cedo possível. Você pode começar a ver com tudo vai funcionar junto desde o primeiro momento, ao invés de ‘dar um tapa’ no último momento possível.. (RYDSTROM apud MANZANO, 2005, p.88)

Com a evolução tecnológica na edição de som por meio de sistemas digitais, possibilitando uma nova manipulação dos sons, o termo *sound designer* é associado ao profissional que cria sons impactantes e mágicos. O termo que Murch criou é modificado dando espaço à ideia da criação de efeitos especiais sonoros através da junção e manipulação de seu timbre e características originais.

Com esta nova associação, criou-se o termo “supervisor de som”, profissional responsável pelo conceito de sonoridade do filme, junto ao diretor, coordenando uma equipe de editores de som.

O supervisor de som é a autoridade criativa do filme, é ele quem escolhe a equipe de edição de som, inclusive o *sound designer*. Hoje, é muito comum, nos créditos de filmes, vários editores serem creditados também como *sound designer*, como é o caso do filme *King Kong* de Peter Jackson.

Randy Thom, (1999), no seu texto “*Desenhando o filme para o som*”, critica a postura adotada em relação ao *sound design*, segundo ele “O que verificamos como “som criativo” nos filmes hoje em dia é muito frequentemente barulho alto.”

Thom, (1999), comenta sobre o uso adequado do som:

Gravações de explosões e tiros em alta fidelidade e balbuciações de criaturas alienígenas bem fabricadas não constituem um desenho de som criativo e bem-feito. Uma trilha musical com boa orquestração e gravação possui um valor mínimo se não tiver sido integrada ao filme como um todo. Não constitui um grande favor a um filme, e tanto aos atores como a seus personagens, fornecer centenas de falas para eles dizerem em determinada cena. O som, a trilha musical e outros elementos, possuem valor quando fazem parte de um processo contínuo, quando se modificam ao longo do tempo, possuem dinâmicas, e ressoam com outros tipos de som e experiências sensoriais. (THOM, 1999, p. 01)

O autor propõe que para se tirar total proveito das possibilidades sonoras os cineastas devem pensar no som no início do processo. Criando tempos sonoros, e usando o som como linguagem:

O que proponho é que, para um cineasta tirar proveito total do som, e não simplesmente gravá-lo bem dentro do *set*, ou simplesmente contratar um *sound designer* para fabricar sons e ruídos, ele precisa em primeiro lugar compor o filme com o som na cabeça, permitindo que a contribuição sonora influencie decisões criativas em outras áreas. Filmes tão diferentes quanto *Star Wars*, *Cidadão Kane*, *Touro Indomável*, *Eraserhead*, *O Homem Elefante*, *Os Lobos Não Choram e Era Uma Vez no Oeste* foram completamente “desenhados sonoramente”, embora muitos *designers* de som não tivessem sido creditados na maioria deles. (THOM, 1999, p. 01)

Para Thom,(1999), os diretores não possuem uma ideia clara sobre o potencial uso do som e sua real contribuição para a narrativa. Alguns acham que seus filmes tem um grande apelo sonoro, que nos seus roteiros tem um grande número de rubricas sonoras, indicações de trilhas, mas que depois de lido o roteiro são descartadas essas indicações, a história se sustenta sem o som:

Um trabalho dramático que de fato funcione é, em algum sentido, quase uma entidade viva, uma teia complexa de elementos que se interconectam, quase como se possuísse tecido, pele mesmo, e que, a despeito de sua complexidade, funciona conjuntamente a fim de apresentar comportamentos mais ou menos coerentes. Não faz nenhum sentido organizar um processo no qual o papel de uma área, o som, é simplesmente reagir, seguir, e não proporcionar nenhum retorno (*feedback*) ao sistema do qual faz parte. (THOM, 1999, p. 02)

Para Mendes (2005), o grande problema nos filmes brasileiros é o excesso de fala, tudo é baseado no verbo, mesmo que a imagem esteja mostrando uma ação, o diálogo reforça a imagem, criando uma redundância sonora, e para ele quanto mais diálogo em um filme, menos espaço para a criação de sons, ele comenta:

o máximo que você pode fazer, e olhe lá, é acelerar ou retardar a leitura de uma sequência. Se as pessoas estão falando e você bota um monte de carro passando em *Doppler*, aquela sequência vai passar mais rápido. Se as pessoas estão falando e você bota um sabiazinho, de vez em quando, aquela sequência vai demorar mais para passar. Acabou. E isso não é estrutural. Isso não é narrativo. Com isso você modifica a leitura, mas você não modifica a estrutura. Então eu diria que, com raríssimas exceções, e essas exceções sim dominam o universo audiovisual, mesmo – com raríssimas exceções, a gente continua no mesmo discurso de antes da grande renovação do cinema brasileiro. (MENDES, 2005, p.130).

Essas discussões são muito frequentes entre editores de som do mundo inteiro, essa busca pelo espaço do som no cinema, é motivo de reclamações de vários profissionais. O que Murch construiu nos anos 70 foi uma exceção, a grande maioria dos filmes, tanto nacionais, como os estrangeiros, o som é relegado ao segundo plano, o cinema, ainda, é uma arte muito visual para vários diretores, lógico que esta linha de pensamento, aos poucos esta mudando, como nos casos de parcerias bem sucedidas no cinema brasileiro entre Tata Amaral e Eduardo Santos Mendes; Beto Brant e Beto Ferraz; Laroca e Meirelles, já nos casos de filmes estrangeiros existem vários exemplos de diretores que buscaram no som uma nova forma de estrutura audiovisual como já citado, George Lucas, Francis Ford Coppola, David Lynch, Fritz Lang, Alfred Hitchcock, Jacques Tati, Robert Bresson, Wim Wenders e Sergio Leone.

Mas mesmo com alguns exemplos, para Eduardo Santos Mendes a maioria dos filmes em que ele trabalhou, o som tem a função de ser como ele mesmo diz “*perfumaria*”, o som não tem uma função estrutural na narrativa, sendo somente *enfeite*. Ele comenta:

Só para me explicar melhor. Quando eu discutia o não uso narrativo de som, é que você tem níveis e níveis para trabalhar com esta ideia. Eu estava discutindo o estrutural, o estrutural-roteiro. Isso existe raríssimas vezes. Raríssimas vezes eu começo a trabalhar no filme no roteiro, antes de o cara começar a filmar. Só que se as pessoas não me dão condições de trabalho, se não há referências visuais, se não há referências mesmo de escritura de roteiro, antes de começar a filmar, não adianta chegar no final e você querer interferir na estrutura do filme, porque você não vai interferir, isso não existe no início dele. Ele sempre vai virar *perfumaria*. Agora tem níveis e níveis de *perfumaria*, pode ser um perfume barato, pode ser um riquíssimo. Você consegue fazer um perfume meia boca, você consegue fazer uma coisa que todo mundo vai falar: “Ó, que som maravilhoso”. Mas você sabe que não passa de um perfume. Essencialmente ele não muda nada. (MANZANO, 2005, p. 134).

Para José Augusto de Blasiis, na maioria dos filmes, os sons não são pensados no roteiro, para ele a função do *sound designer* deveria ser a do profissional que integra a equipe de som, o editor, o compositor, o diretor, o técnico de som direto, ele comenta:

Nada disso que vocês estão falando se escreve o roteiro. A grosso modo, isso se dá em 90% dos casos de longa-metragem. Então essa palavra, que você não gosta tanto, *sound designer* ou o nome que se queira dar, é o cara que desde o início do projeto deveria estudar a sonoridade do filme. Esse cara falaria com o técnico de som: “Nesse filme nós pensamos num som direto sujo, num ambiente rua, queremos usar tal tipo de microfone, queremos que você grave tais ambientes”. Esse cara vai pesquisar sonoridades musicais, esse cara vai fazer a ponte com o músico, depois que tiver desenhado o ruído esse cara vai mixar. (MANZANO, 2005, p. 137).

Opolski, (2009), aborda um tema polêmico. Para ela todos os profissionais que trabalham na pós-produção sonora, deveriam ser creditados como *sound designer*, pois todos contribuem no design sonoro de um filme, segundo ela:

O editor de diálogos desenha o som ao passo que define quais respirações ou reações permanecem e quais devem ser excluídas da edição; no momento em que caracteriza os personagens enfatizando os detalhes da emissão vocal e as características da fala do ator. O artista de *Foley* desenha o som dos passos definindo os timbres dos calçados e os adereços que vão compor o estereótipo de cada personagem. O editor de *Foley* desenha o som ao passo que manipula os sons gravados, ajusta ou reorganiza a sincronia e equaliza os sons criados pelo artista de *Foley*. Já o editor de efeitos ao escolher o ponto exato para fazer soar uma campainha ou, ao tomar decisões quanto a timbragem e características históricas dos efeitos sonoros, está contribuindo para o *design* sonoro do filme. Da mesma forma, o editor de ambientes quando, por exemplo, define qual animal fará parte da redondeza e as características gerais da ambientação da ação, está desenhando o som. O mixador, quando equilibra os volumes e as frequências de todos os sons editados, contrabalanceando os elementos da edição de som com a música, também está fazendo o *design* sonoro do filme. (OPOLSKI, 2009, p. 47)

Seu texto tem como base um artigo escrito por Randy Thom, em 2009, onde Randy questiona, essa valorização excessiva de um único profissional. Para Thom tanto faz um *sound designer* ser composto por sons provenientes de uma biblioteca de sons ou somente através da construção de um diálogo.

Trazendo para uma realidade brasileira, o termo *sound designer* ainda causa algumas discussões, com José Luiz Sasso comenta:

Só lembrando aquela história do *sound designer*, é o seguinte: não existe, neste momento, neste país, ninguém que consiga, através da

experiência, conseguir acompanhar desde o roteiro até o final da mixagem. Tenta-se formar alguém que conheça todo o processo. Pois o processo não se resume a um cara que diz “o músico vai fazer isso, vai fazer aquilo”. Existe todo o processo técnico, de saber compatibilidades. Esse profissional que faz o desenho de som, ele tem que conhecer todas as deficiências que existem. (MANZANO, 2005, p.138)

No texto acima vemos que ainda não há um consenso sobre o termo *sound design*, voltando ao texto de Débora Opolski, (2009), acreditamos que esta reflexão venha pelo fato de que Débora faça parte da equipe de som de Alessandro Laroca, onde há uma metodologia de trabalho bem definida e espelhada no padrão norte-americano.

Débora é supervisora de edição de diálogo, ou “Cabeça de diálogo”, termo usado por Laroca. Ainda fazem parte de sua equipe André Roger, “cabeça de Foley” e Eduardo Virmond Lima como *sound designer*. Alessandro Laroca, tem a função de supervisor de som.

Laroca em entrevista cedida, relata que todo o trabalho de pós-produção esta em cima do nome dele, segundo Laroca “a questão é complexa e as pessoas não entendem o que é a finalização de som, o que é o desenho de som de um filme, então sempre fico assim: “o cara do som, o Laroca”, não tem ideia que tem uma equipe trabalhando”.

O que pretendemos com este capítulo é apontar para a real essência do termo *sound designer* criado por Walter Murch, e que se perdeu, o que temos são algumas exceções, mas a regra são a de filmes que tratam o som como um elemento de segundo plano. E, ainda aqui, no Brasil, o termo nem é bem aceito. O que tentamos clarificar é a importância de um profissional que esteja desde o início do projeto, e tenha capacidade conceitual e técnica para cuidar sonoramente de um filme.

4. Alessandro Laroca - O Homem Sonoro.

Alessandro Laroca é natural da cidade de Castro, interior do Estado do Paraná, veio para Curitiba no final dos anos 80, para trabalhar com música, cursou faculdade de Arquitetura. No segundo ano trancou a matrícula para se dedicar exclusivamente a música, tocava em uma banda formada por músicos da cidade e no começo dos anos 90, vem a São Paulo para fazer shows com sua banda. Laroca já tinha uma proximidade com o cinema, participou de vários cursos ministrados pelo MIS – Museu da Imagem e do Som de Curitiba, cursos promovidos pelo escritor Valêncio Xavier³⁷ diretor do MIS na época. Um amigo de banda, depois de participar de um programa de entrevistas, dirigido por Lais Bodansky³⁸, volta animado contando a Laroca que alguns funcionários do canal, inclusive Lais, estudavam cinema na FAAP, Laroca se anima, presta e passa no vestibular para cinema na FAAP no ano de 1993.

Com a proximidade da música e estudando cinema, Laroca começa a compor trilha sonora para filmes universitários da faculdade e também começa a se especializar na parte técnica de áudio, gravando e sonorizando bandas. Seu caminho é traçado naturalmente para a finalização de áudio para cinema.

Laroca comenta que na época em que estudou cinema na FAAP, acontecia a transição do áudio analógico para o digital, e que era muito difícil trabalhar nos filmes por falta de equipamento:

“só lembrando que nessa época a gente pegou um momento terrível que foi a transição do analógico para o digital, não de imagem, de imagem tá acontecendo agora, quer dizer tá acontecendo já faz um tempinho, mas na época aconteceu do áudio analógico para o áudio digital, do Nagra pro DAT, no caso do som direto que foi bem nessa época de edição do magnético perfurado pra Pro Tools e também de moviola pro AVID, o AVID surgiu nessa época, na verdade o primeiro sistema começou a ficar famoso foi o LightWorks na época que fez essa transição que era uma moviola eletrônica, era como chamavam e, já veio o AVID, então pegou tudo isso, nos primeiros filmes montados em AVID eles são dessa época antes de 95., Só que a FAAP era muito atrasada na época nessa questão de infraestrutura quer dizer eu não posso falar hoje, não sei, mas na época era uma coisa assim, nesse momento de transição foi muito ruim porque a

³⁷ Valêncio Xavier Niculitcheff foi um escritor, cineasta, roteirista e diretor de TV brasileiro.

³⁸ Laís Bodanzky é uma cineasta e roteirista diretora do premiado filme *Bicho de sete cabeças* e do documentário *Cine mambembe - O cinema descobre o Brasil*.

gente já via todo mundo fazendo exercícios com vídeo, fazendo edição em vídeo, edição em AVID e agente sempre com moviola, com negativo contado essas coisas, então foi um época muito ruim pra a gente em termos de pratica assim na FAAP e foi nisso que eu comecei me interessar , eu me lembro que inclusive pra fazer trabalhos de conclusão de curso, de outras turmas mesmo, eu me lembro que eu alugava equipamento, que a FAAP não tinha, o de áudio teve um problema na época, o equipamento era velho o DAT que eles compraram foi roubado, enfim essa coisas de faculdade".(Informação verbal, 10 de agosto de 2011)

Laroca morou em São Paulo, durante sete anos e não conseguiu estágio em nenhum estúdio, fez algumas trilhas para publicidade, mas trabalhos em estúdio ele nunca conseguiu, então resolveu voltar para Curitiba e começar a trabalhar em um estúdio gravando bandas, logo em seguida ele foi chamado para fazer o som direto de um filme, foi para São Paulo, alugou equipamento e quando voltou o dono do estúdio onde ele trabalhava, perguntou se ele não gostaria de finalizar o curta em 5.1, Laroca ficou um pouco apreensivo, pois não conhecia as técnicas de mixagem em *surround*, diante disso, começou a estudar muito a assistir filmes, e ler alguns livros específicos da área para poder se especializar em mixagens *surround*. Como na época as leis de incentivo estavam em alta em Curitiba, Laroca produziu vários curtas, fazendo o som direto, editando e mixando, depois só finalizando os curtas, aos poucos ele deixou de gravar bandas e ficou só com o cinema.

A vida de Laroca mudou quando ele foi convidado para integrar a equipe de som do filme *Cidade de Deus*, 2002, de Fernando Meireles, . Laroca foi chamado por uma amiga de faculdade, Alessandra Casolari³⁹ que é coordenadora da produtora O2 filmes, de Fernando Meireles, Laroca comenta:

O Cidade de Deus pintou porque a coordenadora de pós-produção do filme que é a Alessandra Casolari, com quem eu trabalho até hoje, ela tinha estudado na FAAP também, a gente se conhecia da época da FAAP, e a gente vinha conversando muito naquela época sempre sobre essa mudança toda, que todo mundo ficou perdido naquela coisa do migrar do analógico para o digital, as pessoas estavam muito perdidas na época em relação a isso, ninguém se entendia, ninguém sabia o que significava pull-down, ninguém sabia o que acontecia quando telecinava, como que entrava no ato e a gente estudava muito esse tipo de coisa, então a gente não encontrava muita gente para conversar sobre isso, e textos pra estudar, então meio que a gente se ajudou na época, quando ela foi para Nova York fazer um curso de finalização de 4 ou 6 meses não me lembro..., voltou começou a trabalhar em São Paulo, depois logo entrou na O2 e aí foi trabalhar no Cidade de Deus, ela me

³⁹ Alessandra Casolari é formada em Raio e Televisão pela FAAP e trabalha como supervisora de pós-produção em filmes, trabalhou em filmes como Cidade de Deus e Tropa de Elite

apresentou para o Fernando... e o Fernando sempre teve uma coisa de... uma bandeira muito bacana assim de... vamos botar gente nova, vamos fazer com gente nossa, uma coisa assim, então ela me apresentou, nos conhecemos, e por fim acabou que eu trabalhei no filme. (Informação verbal, 10 de agosto de 2011)

No filme *Cidade de Deus*, Laroca trabalhou como editor de diálogos, sendo o único brasileiro da equipe de som, o filme foi editado e mixado em *Los Angeles*, sendo Alejandro Quevedo⁴⁰, o supervisor de som. Para Laroca foi nesse filme que ele entendeu o que é a pós-produção de som para cinema, ele comenta:

No Cidade de Deus eu trabalhei como editor de diálogo, a supervisão de edição de som foi feito por um mexicano, ele ficava no México e tinha alguma coisa em Los Angeles, tinha uns editores de efeito em Los Angeles e foi mixado em Los Angeles, mas ali eu pude... enfim, aprender muito, porque eu fiz toda a edição de diálogo, e na época até foi, Eles perguntaram? Conseguir fazer tudo? Claro que eu não conseguiria, na época eu saberia dizer isso, depois que eu fui entender o que exatamente era um edição de som assim... e desenho de som, tamanho de equipe e a complexidade da coisa, mas o Fernando queria que fosse um Brasileiro, ele não queria fazer no Brasil, mas ele queria que fosse um brasileiro que fizesse a edição de diálogo, por causa da língua, muitas gírias, aquelas coisas todas, acabo que eu fiz só edição de diálogo e essa dublagem, mas fiquei muito próximo deles, daí ele me levou inclusive para mixagem, acompanhando a mixagem inteira do Cidade de Deus, aprendi um monte naquela época e esse filme mudou a vida de muita gente assim...de quase muitos novatos ali eles entraram pro mercado. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Fica claro, pela experiência vivida por Laroca, que teve a possibilidade de trabalhar com uma equipe basicamente formada por americanos, que sua metodologia de trabalho se espelha em um padrão norte americano.

Conforme questionado sobre a evolução técnica brasileira na área de áudio, Laroca explica que, para ele o grande problema no cinema brasileiro, são as rupturas na produção de filmes, ele comenta:

o cinema no Brasil ele nunca apresentou uma linha evolutiva e constante, a gente teve muitos espasmos, a gente teve muitos gaps entre ciclos assim, então o que acontece, você teve o surgimento do cinema, de repente você percebe que o cinema é uma grande ferramenta de entretenimento, e os caras percebem que aquilo leva público, os produtores são os donos de salas de cinema, eu tô falando de 1906 e 1907, aí os caras começam a encher salas de cinema, apresentando eventos que eles filmavam na cidade do Rio de Janeiro ou eles já começaram a fazer ficções em cinema de crimes famosos na época ou operetas, começa a levar gente, gente pro cinema, aí vem os americanos que já estavam produzindo já

⁴⁰ Trabalha com supervisor de edição de som

eram uma potência no mundo junto com os franceses na época, vem e compram um complexo de cinema ali na Cinelândia, de um cara chamado Francisco Serrador, de repente o cinema Brasileiro em 1911 morre, da noite pro dia, de uma produção imensa acaba, numa canetada só, ai o cinema fica morto por mais de duas décadas, até que ali na década de 30, começam a aproveitar o sucesso dos cantores de rádio e começam a fazer filmes com os cantores de rádio é a Cinédia, ai a Cinédia começa fazer alguns filmes e tal, logo depois já vem eéé... a coisa sempre parece que surge do esforço de um ou poucas pessoas, ela não consegue se manter porque é sempre tudo muito caro...ai vem a Atlântida que consegue com o humor a chanchada fazer isso, mas também não se aguenta, ai de repente surgem mais alguns empresários sonhadores, em São Paulo, o Fernando Sampaio, o Matarazzo, fazem a porra da Vera Cruz e quebram, ai vem o cinema novo que era contra toda aquela estética, parece que surge um movimento, mas ele não leva público para o cinema, ai vem a Embrafilme começa a produzir filmes e quer se aproximar do público, mas ai de repente entra o Collor e acaba, então a gente sempre funcionou nesses ciclos, sempre quando estamos nos pontos altos produzindo mais algum motivo acontece parece faz com que tudo acabe. Vale a pena lembrar que na época...independente das qualidades dos filmes na época em que a Embrafilme acabou, embora fosse aquela panela e tivesse mil problemas, nós fazíamos 200 filmes por ano, na década de 70 e, ai o que acontece se você não tem essa linha, se você não mantém essa constância vamos dizer assim, você também não consegue dar continuidade a questões técnicas, tecnológicas, conceituais, dramáticas... (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Laroca acredita que depois da retomada do cinema brasileiro com o filme Carlota Joaquina, de Carla Camurati, os avanços foram mais tecnológicos, no Brasil não existe a preocupação com a formação de profissionais, não se tem uma cultura de se formar novas gerações de profissionais, ele comenta:

o desenvolvimento técnico e tecnológico vem atuando em mais frentes hoje, talvez a gente consiga dar uma continuidade que não conseguia um tempo atrás, mas é importante percebermos o seguinte, esse avanço técnico que aconteceu éé... eu pessoalmente acho que tem melhorado, muito pouco, ele não vem acontecendo, o que aconteceu foi um avanço tecnológico, então o que você via antigamente era assim, você ia a uma sala de cinema e você não conseguia entender nem o que o ator estava falando, lá na tela né! O sistema tecnológico avançou bastante, depois com o Dolby digital, primeiro com o Dolby SR, depois com o dolby digital, agora com o cinema digital, acho que melhora até mais ainda, porque a gente vai, tirar o som da película assim, eu antes que você pergunte não vejo a hora da película acabar. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Laroca acredita que a exigência do espectador vem mudando também sua relação com o cinema, ele comenta:

A gente melhorou uma questão de linguagem assim, a nossa exigência tem melhorado, a exigência do espectador tem melhorado por conta da qualidade das salas, a qualidade dos home theaters, a qualidade da TV digital, enfim toda essa exigência vai melhorar também, as pessoas não podem assistir filmes fora de sync, como elas assistiam... sei lá tempos atrás nos anos 70 ...aquelas coisas, enfim tudo isso acho que contribui para que se melhore muito. Uma coisa que tem melhorado bastante também é que tem uma coisa que é assim, como a gente não criou essa escola, essa linha evolutiva de trabalho, porque se a gente olhar pra Hollywood, por exemplo, você vê que os caras vem dos anos 30 se aperfeiçoando, você vem conquistando coisas, como a gente teve esses gaps todos, a gente parece que acaba, que a cada novo ciclo tem que aprender tudo de novo, então a gente não aprende muito aqui no Brasil, é muito difícil você conseguir um troca com as pessoas, é muito difícil....por assim é fácil olhar pro Randy Thom e falar assim: Pô Randy Thom, esse cara Skywalker Sound, não sei o que....Quem é o Randy Thom? Porra o cara era o assistente do Walter Murch, o cara foi assistente do Apocalypse Now, então assim...você percebe esse tipo de coisa, essa escola deles, essa linha evolutiva, então um cara aprendeu com outro, essa transmissão de experiência é uma coisa importante lá. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Como há este problema na formação de novos profissionais, Laroca comenta que vem formando profissionais ao longo desses oito anos de estúdio, pois não havia profissionais no mercado que se encaixasse no método de trabalho desenvolvido pelo seu estúdio, então devido a este problema, o estúdio funciona como uma escola para os novos profissionais, ele comenta:

é assim por a gente não ter essa tradição, ter essa escola, a gente tinha que formar, isso...sei lá o estúdio tá com oito anos, então a gente sacou que lá no inicio, quando eu comecei a trabalhar com o Eduardo, que foi o primeiro cara que começou a trabalhar comigo, a gente começou a fazer juntos e começou a ver que a coisa era mais complexa e precisava de gente, mas quando começamos a chamar gente, quem chamar? Então a gente tinha que começar a formar, aí começamos a pegar filme grande. Começou a fazer e tal...e sempre nessa política de formar gente, nós chegamos a ter uma equipe de doze pessoas, hoje diminuimos, estamos com nove pessoas, incluído nós dois, então a gente trabalha com nove pessoas hoje, daria espaço pra mais uma, mas é um tamanho médio bom, para o padrão de nossos filmes, se a gente fosse fazer um Pearl Habor, talvez tivesse que ter mais gente, porém essa equipe é uma coisa muito complicada, hoje em dia tudo tá em cima do meu nome, as pessoas não tem ideia como funciona nossa estrutura aqui e funciona essa nossa equipe. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

É evidente que a falta de métodos claros, como os dos americanos que vem sendo desenvolvido desde 1930, cria um abismo no mercado, isso só traz desvantagens para o mercado brasileiro, pois se cada estúdio trabalha de uma

maneira, quando há a necessidade de se contratar um novo profissional, ele tem que ser treinado ao método desenvolvido pelo estúdio. Se tivéssemos um padrão estabelecido, poderíamos ter mais profissionais no mercado alinhados a este método. Laroca comenta também que a parte mais complicada de seu negócio, é quando envolve o trato com o ser humano, tudo é mais difícil, para ele é difícil manter uma equipe comprometida com o trabalho, sem gerar inveja, e nem grupos dentro da equipe, ele comenta, fazendo uma analogia com o futebol:

Não é tão simples assim! Você tá trabalhando com ser humano cara! onde tem inveja, tem orgulho, tem companheirismo, tem doação, tem comprometimento, tem um monte de coisas em jogo. Chega um cara que não integra, cara é só merda! ai você percebe que o cara é bom em um determinado fundamento, mas naquele esquema tático ele não funciona, junto com aquele grupo, com aquele jogador, o número de combinações é uma coisa absurda, é ridículo, e não é tão simples, então montar um equipe é uma coisa complicadíssima, pra montar uma equipe que trabalha junto o tempo inteiro, então o que acontece, você coloca uma pessoa, essa pessoa vai muito bem num departamento, ai você precisa dela para um outro departamento ela já não funciona naquilo, ela é boa tecnicamente, mas não consegue ver dramaticamente, ai ela gosta de um tipo de filme e não gosta de outro, num estilo se encaixa bem e num outro não se encaixa, ai de repente o cara precisa trabalhar junto com outra pessoa e eles não se integram não falam a mesma linguagem...cara é um inferno. Então é assim, dessas pessoas que já trabalharam aqui dentro a gente já teve pessoas boas, e não deu certo, a gente teve pessoas que a gente foi formando elas pareciam que iam bem, ai chega em um momento que elas encontram uma barreira e não desenvolvem. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Um trabalho de equipe é primordial para que tudo funcione bem, é necessário comprometimento e doação da equipe. Laroca comenta alguns problemas ocorridos com sua equipe, fazendo analogia ao futebol:

e você tem fazer os caras trabalharem integrados, com doação e com comprometimento, o técnico do Coritiba usa este termo o tempo inteiro, o jogador tem que estar comprometido. Cara você não pode ter panela no grupo, por exemplo, terminado o Tropa, só para você ter uma ideia, os três tops do estúdio, que eram os salários mais altos, depois de mim e do Eduardo que somos os sócios aqui, eles saíram da equipe, a gente precisava disso, então a gente mudou a equipe e parou, ficou dois meses parados bancando essa equipe aqui e fazendo treinamento, dai a gente percebeu uma serie de falhas que não conseguia corrigir, pois era um filme atrás do outro, então a gente parou o estúdio pra corrigir essa coisas. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Trabalhando com a metodologia hollywoodiana, Laroca diz encontrar algumas dificuldades em manter sua equipe, devidas ao grau de especialização de seus profissionais. Nos Estados Unidos um editor de diálogo só desenvolve este tipo de

trabalho, um profissional pode fazer até seis filmes por ano, já na realidade de sua equipe um editor de diálogo tem que ser capaz de ajudar os outros departamentos, Laroca comenta:

elas começam a ficar especialistas demais, como a gente precisava delas para um outro jogo, a gente precisava mudar a tática e se precisava dela em uma nova função ela não vinha, elas começaram a ficar técnicas demais, porque quando você começa a fazer coisas por repetição, quando você começa a criar departamentos, você perde a noção do todo, então a gente começou a corrigir, olha vocês precisam ter noção do que o outro está fazendo, o que acontece com essa coisa de departamento, departamento é assim... Quando eu fazia faculdade eu li um texto de um filósofo da USP, o nome dele era Eduardo Zubirates, o Zubirates escreveu um texto na época assim, A visão do intelectual renascentista morreu devido a complexidade social, então aquele cara que tocava violino, que era médico, que era astrônomo, que era filósofo, que era tudo ...tal, e conseguia fazer todas essas coisas, ele foi cedendo espaço ao especialista, por conta dessa complexidade que veio surgir na sociedade, hoje você tem médico especialista nisso, outro naquilo, cinema é muito complexo e você é obrigado a criar esses departamentos. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Em Hollywood, as equipes são contratadas pelo supervisor de som, para trabalharem em determinado filme, o grau de especificidade chega ao extremo, na realidade americana além de um profissional ser especializado em mixagem em alguns casos ele só faz filmes de ação, enquanto outro só mixa filmes de ficção científica, todos trabalham por projetos, e não tem vínculo com estúdios ou produtoras, são *freelancer* já no caso de Alessandro Laroca todos são registrados pelo estúdio e ganham todos os benefícios obrigados por lei. Laroca comenta:

a única coisa é que esses departamentos foram criados dentro de uma escola Hollywoodiana, onde lá todo mundo é "frella" e funciona, então o cara se especializa como editor de diálogo no início, e ele vai fazer diálogo pro resto da vida dele e vai ser feliz fazendo isso, e ele sabe que ele vai ser um bom editor de diálogo e vai ser feliz, aqui se a gente colocar um cara só... e detalhe, se você olhar para um schedule americano, pras grades deles, você vai ver que um supervisor de edição de som como Richard King ou Randy Thom, eles fazem dois filmes por ano, o mesmo editor de diálogo que trabalha com eles, faz 7 filmes em um ano, então a gente começou a perceber que de repente é, enquanto essas pessoas conseguiam trabalhar, razoavelmente sem pressão aqui dentro do estúdio, eu o Eduardo e o Armando, que é nosso parceiro em São Paulo com quem a gente mixa sempre, a gente tava fudido trabalhando 24 horas por dia, 24 não... vai, 16 horas, era um coisa assim, porque a gente tava muito sobrecarregado pra conseguir dar conta de um negócio que eles faziam menos, a gente parou o estúdio e falou: Vocês vão ter que ajudar mais. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Laroca comenta a dificuldade de contratar um profissional que comece imediatamente a trabalhar, o que acontece é que como eles, em Curitiba, já têm uma metodologia de trabalho bem definida, este profissional tem que passar por um treinamento específico para poder trabalhar em seu estúdio. Para ele não existe profissional no mercado brasileiro para contratar.

você fala hoje, se você puder escolher no Brasil qualquer editor de efeito, não tem nenhum, porque o cara quer chegar hoje para trabalhar com a gente, ele vai precisar de um tempo para entender como a gente trabalha, porque existe um outro problema que é muito grande neste país, estamos inspirados totalmente nessa escola hollywoodiana, mas só a gente trabalha no Brasil desse jeito, eu não estou falando que ele é maior, pior ou qualquer coisa, eu estou falando que só a gente trabalha desse jeito, então o que vai acontecer é que hoje no Brasil, as pessoas que trabalham, com o Beto Ferraz, a Miriam, Luiz Adelmo, ai em São Paulo, cada um trabalha de um jeito, é uma zona esse país, a gente não tem padronização de método, então se você chegar nos Estados Unidos, eu não estou falando de Hollywood, estou falando de Estados Unidos e falar assim: Qual a diferença entre a equipe do Kung Fu Panda para um filme independente alternativo, não sei que lá... é uma diferença de escala, um é maior, trabalho em um estúdio maior, com equipamento mais de ponta, com um equipe maior e talvez com outro prazo, os métodos são os mesmos, um filme independente ou um blockbuster usam os mesmos métodos, e isso você estende para fora do Estados Unidos, Canadá, Inglaterra, Austrália. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Quando questionado sobre a possibilidade da formação de um sindicato dos editores de som para cinema, Laroca é bem cético em relação a isso, para ele a grande maioria dos profissionais que se colocam no mercado ou é por dinheiro ou por vaidade, não estão comprometidos com a qualidade da obra.

O que esta acontecendo é assim...eu estava falando com um amigo montador, estávamos falando que a sensação que a gente tem é que ele vai sentir isso na montagem, a gente vai falar com o fotógrafo , se a gente for falar com um músico e se a gente for falar com um jogador de futebol é a mesma coisa... da a impressão assim, uma pessoa que se coloca no mercado hoje é, pelo menos 80 por cento, do motivo dela estar trabalhando é: grana, trabalham por grana ou vaidade, é pra dizer que fez tal filme, voltando aquela frase do técnico de futebol, “falta comprometimento com o trabalho o rigor e a exigência com a qualidade final do trabalho, o envolvimento”, o compromisso ético com o resultado que você vai botar lá na tela, cara! A maior parte dos profissionais, não tô falando de som, tô falando geral, as pessoas no mercado, não tem cara! Não tem isso, falta seriedade aqui assim...Ou a exigência é muito baixa , então como você falou assim: a evolução técnica... não é uma questão só de técnica, não sei o que acontece...um cara vai lá assiste um filme não sei de quem, e fala: Ah!!! É bom. Mas existe uma coisa aqui, que eu não sei, dentro dessa coisa da padronização do método a gente

mistura um pouco a questão do estilo talvez, então o que acontece... é que assim...eu nunca assisti nenhum Senhor dos Anéis na vida...nenhum deles, mas eu já vi trechos dos três, já vários trechos, tenho aqui no estúdio, e uma coisa que a gente faz é comprar um monte de filmes, eu posso dizer que é um puta som, que é um puta trabalho, inclusive até chupei ideias de lá, assim...é referência...sem ter assistido nenhum, ai você vê esses..."concorrentes", esses caras assim, chegam e falam assim: Ah!!! Isso aqui não tem nada a ver com a gente...Cara! a gente vai ficar sempre nessas de, mas isso aqui não tem a ver com o que eu quero. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Para Laroca no Brasil e em toda a América Latina os profissionais deveriam ter a mente mais aberta, e confundem método com estilo, recusando qualquer referência norte americana, achando que em filmes de arte não tem espaço para um método definido. Com uma metodologia a se seguir, podemos aplicar qualquer conceito dentro deste método, metodologia está mais ligado a seguir etapas dentro de um processo e conceito e estão mais ligados àquilo que a mente concebe, uma ideia, uma noção, uma representação geral de uma realidade, no caso do filme, todos os seus dispositivos.

ai entra na questão vaidade, que eu te falei lá, são muito vaidosas e elas são extremamente preconceituosas nessa questão porque assim...elas ainda dividem uuuu... a vida em direita e esquerda, ainda dividem aaaa, vivem uma guerra fria, assim...em socialismo e capitalismo e ainda dividem o cinema ou mesmo o som pra cinema entre indústria e arte, isso não é verdade...isso acabou, não tem mais...então a gente pode usar tudo ao mesmo tempo, então hoje o que esta acontecendo, é que assim, a gente tem quem acha que a escola Hollywoodiana é indústria e tal, não sei o que... e eles usam este conceito ainda, que é muito usado na América Latina inteira, não é só no Brasil isso, agente fala no Brasil não só isso, dessa coisa mais artesanal, de achar que tem que ter uma pessoa responsável pelo som direto, pela edição de som, pela mixagem, é só uma pessoa é conceitual, isso tá no Uruguai, tá na Argentina, tá no Chile, tá em Cuba, tá na Bolívia, tá ainda... sabe, ele ainda acontece, se você pegar, você vai ver que na Europa, na França você ainda tem essas duas escolas, a Espanha tem essas duas escolas, Portugal é bastante autoral ainda, e ainda eles estão dividindo uma coisa que pra gente já acabou...uma coisa é método, o resultado estético final independe disso, tem uma coisa que o Eduardo sempre fala assim que agente usa aqui dentro é, a resposta do que temos que fazer com um filme, esta dentro do próprio filme, ou seja, a cena a gente vai fazer o que o personagem tá pedindo, ou o que o momento do filme tá pedindo, conceitualmente e dramaticamente a resposta tá ali dentro, mas os recursos que a gente vai utilizar para isso, cara...se eu quiser tirar do Matrix, eu tiro... ((Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Questionado sobre os projetos em que trabalhou, se algum deles teria já mencionado o som, como elemento narrativo, Laroca é categórico e afirma que é

muito difícil receber um projeto com indicações sonoras, para ele há um grande abismo entre os departamentos aqui no Brasil e que isso é um grande problema mundial, inclusive Laroca cita o texto de Randy Thom (2008), *Desenhando o filme para o Som*, para ele o que acontece nos projetos em que trabalhou, o *sound design* começa na montagem, para ele o primeiro *sound designer* é o montador.

ele fala que é uma coisa difícil mesmo...você não vê muito .Enfim não é uma coisa tão comum de se achar, mas já é bem mais desenvolvido que aqui....porque aqui existe muita dificuldade mesmo das pessoas começarem a imaginar o som antes, vindo do roteiro já com informações, rubricas tal não sei o que...mas vindo já com notas assim pro som, é muito raro...pode acontecer, mas são casos muito pontuais...na filmagem não se pensa nisso também, e o primeiro desenho de som, vem acontecendo na montagem, então eu tenho mania de dizer que o primeiro sound designer é o montador, porque é o que vem acontecendo aqui no Brasil. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Laroca comenta como Daniel Rezende trabalha o som em suas montagens, sendo uma exceção entre os montadores com quem trabalhou, tendo uma noção da contribuição de trabalhar referências sonoras na montagem, ele explica:

o cara que sacô muito bem isso aqui no Brasil e é um cara especial assim...que tá acima da nossa média que é o Daniel Rezende, ele faz isso, ele usa o som pra montar e ele já vai utilizando isso pra montagem dele, então o corte dele é feito com som, a partir do momento que ele começa a fazer e utilizar esse recurso na edição, você já começa a perceber este tipo de coisa, então pegar o filme que o Dani montou ele já vem com muitas diretrizes pra gente, lógico que a gente aperfeiçoa os filmes nossos assim...no AVID ele trabalha off-line, ele faz de uma forma simples, mas ele já dá essa possibilidade, usar o som pra cortar é a mesma coisa que usar a música pra cortar. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Laroca comenta a recusa por parte dos diretores em se dublar (ADR) as cenas com problemas, para ele, o ator brasileiro não gosta de dublar, ele comenta:

Bom é assim, a gente tentar dublar o mínimo possível, porque? Porque dá trabalho, é chato, os atores não gostam de dublar, porque a gente não tem essa escola no Brasil, você deve ter assistido o making of do King Kong, aquela frase do Jack Black, “a nossa segunda chance de atuar”...isso não existe aqui no Brasil, os caras.. quando você fala tem que dublar isso aqui, ele fala: “Mas porque não fico bom? Ator odeia estúdio de dublagem, eles acham frio,, eles não entram no personagem, então tudo isso é problema para a gente, diretor sempre acha que o ator não vai conseguir, que vai ficar falso, a gente tem aquele ranço dos anos setenta, com aquelas dublagens ruins, fora de sync, mal mixadas, enfim...tudo isso...por esse motivo a gente evita a dublagem, tudo o que a gente não puder dublar melhor. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Laroca reforça a sua ideia sobre a captação de som direto, para ele é muito difícil para o técnico de som direto ter o domínio de todos os sons no set, teria que colocar muitos microfones que poderiam aparecer em cena, então para ele o mais importante é a captação do diálogo o mais próximo possível da fonte sonora, mesmo que um personagem em uma cena esteja em segundo plano, este distanciamento criado pelo plano deve ser criado na pós-produção através do processamento de reverb artificiais, criando o som 3D⁴¹.

tem uma linha naquele texto, Carta aberta do departamento de som, a filmagem com exceção das duas, três, quatro pessoas do som ali que estão fazendo o som, todas as pessoas e tudo que tá ali naquela filmagem, esta ali por causa da imagem, o cara não consegue domínio para o som, então o cara não consegue...pra ele conseguir ter o domínio de todas as coisas que acontecem, ele teria que colocar vinte microfones ali que ficariam aparecendo em cena, ele não vai conseguir, então ele tem que se preocupar no que é mais importante, é uma questão de controle, que é esse diálogo, esse é o ponto um, é uma questão de logística, você não consegue, você não vai conseguir captar o som da porta, do carro que passa...beleza! A segunda questão sobre controle desse tipo, é que agora a gente tá entrando no cinema 3D, com força, o nosso som é 3D faz tempo, não por causa do 5.1, mas a gente faz por simulação, já criamos profundidade faz muito tempo... a gente precisa sentir uma pessoa em primeiro plano, segundo, terceiro e tudo mais...beleza, além disso a gente tem a nossa espacialidade em trezentos e sessenta graus, LCR, Left Surround, Right Surround, beleza...então a gente trabalha em X, Y e Z faz tempo, e ai a gente trabalha na linha do tempo, na nossa espacialidade e na nossa profundidade pra trás da tela pra frente, mais próximo, terceiro plano, faz tempo que a gente faz isso, a partir do momento que você quer criar esse 3D pro som, e ai eu to falando de questão conceitual de questão.....artística mesmo, a partir do momento que você tenta fazer esse tipo de situação, você precisa de um negocio chave e essa palavra tem que acompanhar a gente o tempo inteiro, você precisa de controle, só com controle você vai colocar o som onde você quer, no tempo que você quer, na condição dramática que você quer, no desenho que você quer...enfim por isso chama desenho de som. (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Laroca reforça o trabalho em equipe, comentando que vários sons autorais são captados pelo departamento de efeitos do estúdio, para compor a banda sonora dos filmes pós-produzidos pelo estúdio, esta maneira de trabalhar e gravar efeitos sonoros é desenvolvida através de um levantamento das demandas criadas por cada filme pós-produzido, este trabalho gera bibliotecas autorais do estúdio.

Ah sim... para o Tropa 1 a gente fez 3 dias de gravação de tiro com o grupo tático aqui da policia civil aqui do Paraná, que é o grupo Tigre,

⁴¹ Este termo esta relacionado a criação de profundidade sonora, através de um processador de áudio

isso foi feito para o Tropa 1, e ai gravamos em dois lugares diferentes, fizemos uma gravação no exercito e dois dias em uma escola de tiro da própria policia, que putz era longe da cidade assim, lugar aberto e tal, ai gravamos vários tiros de vários calibres e tal não sei o que... e fez um banco bem grande com isso, com muitos microfones, gravamos com uns dez microfones mais ou menos, com microfones próximos, médios, afastados, microfone longe pra caralho, enfim varias coisas assim... e esse banco a gente aproveitou, eu acho que tinha coisa nova dos tiros, mas...esse banco foi aproveitado....éé...a gente tem library compradas também, mas a gente sempre faz gravações especificas pra filmes e é claro isso fica no nosso banco então é possível que sim, que algum carro ou outro a gente tenha usado ainda de gravações antigas, mas a gente fez para esse tropa agora, fez gravações também... eu quase não saio pra gravar assim... (Informação verbal, 09 de julho de 2011)

Analisando o material captado em entrevista, concluímos que devido ao fato de Laroca participar de todo o processo de pós –produção de áudio do filme *Cidade de Deus*, foi a partir dai que Laroca estrutura este padrão em seu estúdio, alinhando seu pensamento e seus métodos ao de Hollywood.

O que fica claro é que a adoção deste processo gera vantagens e desvantagens, as vantagens são o alinhamento de seus métodos com a grande indústria, gerando frutos como o filme *Blindness*, não havendo problemas nos métodos utilizados pelas duas produções. A desvantagem está no fato de não haver profissionais com o perfil adotado pelo estúdio, se houvesse uma metodologia padronizada, este problema não aconteceria, mas como isso não acontece, este problema gera horas de treinamento para que este profissional possa exercer sua função.

O que concluímos é que seria uma vantagem para o áudio brasileiro, que se houvesse um padrão de trabalho estabelecido, gerando profissionais para o mercado cinematográfico. Esta metodologia poderia ser desenvolvida nos estúdios e nas universidades de cinema, gerando profissionais alinhados a um mercado mundial.

5. Análise dos Sons da primeira sequência do filme *Tropa de Elite 2* (2010)

Neste capítulo faremos a análise da primeira sequência do filme *Tropa de Elite 2*, (2010), filme dirigido por Jose Padilha, que tem no elenco Wagner Moura, como Capitão Nascimento e André Ramiro como Mathias.

Tropa de Elite 2 (2010) seria a continuação da saga do Capitão Nascimento, só que agora seus inimigos são mais poderosos, constituídos de políticos e policiais corruptos.

O filme tem início com tela preta, onde é possível ouvir sons em *off* de armas sendo manuseadas e carregadas, nesses sons são adicionados bastante profundidade, dando indícios que o lugar é razoavelmente grande, logo em seguida entra o letreiro com a frase: “*Apesar de possíveis coincidências com a realidade, este filme é uma obra de ficção*”, um som de arma carregando é sincronizado com o letreiro “*Rio de Janeiro, dias de hoje*”, a primeira imagem nos é mostrada em um super close, reforçando o que o som já nos dava antes, e a imagem de balas em uma mesa sendo carregadas por uma mão não identificada, logo em seguida, temos várias imagens de armas sendo carregadas, sons incidentais com harmonias dissonantes são inseridos, a imagem corta para um super close de um conta gotas de soro fisiológico, ouvimos as gotas caindo, nos dois conta gotas mostrados na cena, o som dessas gotas extrapolam o real, trazendo o hiper-realismo sonoro, Ivan Capeler (2008), define em seu texto “*Raios e trovões: hiper-realismo e sound designer no cinema contemporâneo*”, para ele “*a hiperamplificação perceptiva do objeto confere-lhe, sem prejuízo de seu caráter ilusório, um realismo de acuidade quase alucinatória.*”, outros sons são ouvidos como o de uma máquina que marca os batimentos cardíacos e também de um respirador artificial, logo em seguida a máquina é mostrada pela imagem, estamos na UTI de um hospital, a imagem corta e podemos identificar o personagem Capitão Nascimento de cabeça baixa mostrando-se bem aflito, a imagem corta para o mesmo ambiente onde homens continuam carregando armas, a imagem corta para rua do Hospital Beneditino, ouvimos pessoas falando em *off screen*, sons de carros reforçam a realidade através da sincronia com imagem, em cima dessa imagem ouvimos uma voz em *off*, no texto “*A voz no cinema: articulação de corpo e espaço numero especial da Yale French*

Studies, a voz *off* refere-se a momentos nos quais ouvimos a voz de um personagem no qual não é visível no quadro.

“Neste caso, o filme, por meio de sequências anteriores, ou por outros determinantes contextuais, afirma a “presença” do personagem no espaço da cena, na diegese.”, logo em seguida é mostrado o personagem que estava em *off*, dirigindo um carro, estão armando uma emboscada para o Capitão Nascimento, corta a imagem para Nascimento saindo do hospital, enquanto ele está saindo, nos é mostrado vários homens se comunicando através de rádio, e um homem avisa que ele está saindo, nesta cena há uma trilha que se repete, como se tivesse afirmando que algo de ruim está para acontecer, há também um timbre médio/agudo como se fosse uma interferência, um som que, com o passar da cena, vai incomodando pelo seu timbre, vários sons ambientes e *hard-efx* são adicionados, trazendo realidade para a cena, um som em especial traz um indício de que o personagem está desconfiado de algo, antes de Nascimento entrar no seu carro ele para, tira sua arma de atrás da cintura, há um grande reforço sonoro dessa ação, indicando que ele está preparado para o pior, o diretor cria um clima de suspense, pois o espectador está ciente de tudo o que vai acontecer, a imagem corta para homens entrando em um carro, Nascimento sai do estacionamento do hospital e segue seu caminho, a música vai crescendo seu volume e vários outros elementos percussivos são adicionados, anunciando que uma batalha está por começar, e não irá demorar, Nascimento consegue andar poucos metros com seu carro e é fechado por uma van, ouvimos sons de freada, vários homens armados de fuzis, metralhadoras e pistolas saem do carro, Nascimento dá um cavalo de pau e pára seu carro de lado para os bandidos, logo em seguida ouvimos vários tiros em direção ao carro de Nascimento, esta imagem e os sons trazem o espectador para dentro do carro do personagem, a câmera vira para atrás e outro carro está posicionado com homens saindo armados, a imagem corta para um close do carro sendo alvejado por vários tiros, um som de orquestra que sai de pianíssimo e vai a fortíssimo é adicionado, logo após os sons que vêm da diegese somem através de filtros adicionados à eles, abrindo espaço para a voz *over* de Nascimento, narrando o filme, ele assume um caráter documental, explicando ao espectador o que está acontecendo, no texto “*A voz no cinema: articulação de corpo e espaço número especial da Yale French Studies*”, O comentário em *voz-over* e, diferentemente, o monólogo interior e a voz-

over no *flashback* falam mais ou menos diretamente ao espectador, constituindo ele/ela com um espaço a ser preenchido com informações sobre acontecimentos, psicologia de personagens, etc.”

O voz-over acaba em tela preta com a frase: “*mas não foi nada pessoal, a sociedade me preparou para isso e missão dada parceiro é missão cumprida*”, logo em seguida ouvimos a música tema do filme, do grupo Tihuana, em cima desta música são adicionados os créditos da equipe, nas imagens do filme anterior *Tropa de Elite*, no final é adicionado um efeito sonoro de impacto em cima da logotipia do filme, a imagem em tela preta é adicionada, e a voz-over também, Nascimento explica o que aconteceu nestes vários anos em que comandou seu batalhão, até uma ocorrência no presídio de Bangu 1, a estória é contada em *flashback*, no texto “*A voz no cinema: articulação de corpo e espaço numero especial da Yale French Studies*”,(DOANME, 1991)

o corpo atua como um suporte invisível tanto para o uso de voz-over durante um flashback como para o monólogo interior. Apesar da voz-over durante um flashback efetuar um deslocamento temporal em relação ao corpo, a voz frequentemente volta ao corpo como uma forma de desfecho narrativo. Além disto, a voz-over com frequência, apenas inicia a estória e é subseqüentemente substituída pelo diálogo sincrônico, permitindo a diegese “falar por si mesma”. (DOANME, 1991, p.451)

Em tela preta a voz over continua a explicar os acontecimentos ocorridos quatro anos antes, em que a estória é contada, logo em seguida um som grave é adicionado em cima da imagem do presídio, adicionando tensão a cena, o personagem Nascimento continua a informar ao espectador os fatos, corta a imagem para dentro da central de controle do presídio, onde um agente penitenciário entra para deixar algo para outro agente, em cima desta imagem a voz over de Nascimento continua a informar o esquema das facções do presídio, a câmera segue um dos agentes penitenciários, que sai da central e se dirige aonde os presos estão, a imagem corta e volta para a central de monitoramento do presídio, mostrando o agente monitorando as câmeras, a voz over ainda informa o que acontece no presídio, em cima de um *close-up* nos monitores das câmeras, vários sons graves e agudos que geram tensão ganham volume, gerando indícios do que esta por acontecer, há um movimento de câmera do *close-up* em direção ao monitor maior, aonde a imagem de um preso aparece se dirigindo a câmera e pintando-a, na hora em que ele começa a pintar a câmera, em sincronia, um

instrumento do grupo dos metais, uma trompa é ouvida em uma região bem grave, e sua construção rítmica lembra muito uma marcha fúnebre, a trilha assume o primeiro plano sonoro, enquanto nos é mostrado a mesma ação da primeira câmera, todos os outros presos, pintam as outras câmeras, a *voz over* volta externando o pensamento do personagem Nascimento, corta a imagem para uma palestra aonde o personagem Fraga, interpretado pelo ator Irandhir Santos, em *voz over* explica para o espectador qual a relação política deste personagem que nos é mostrado além de emitir sua opinião sobre ele, no corte a música é interrompida, os sons ambientes deste novo ambiente, assim como a voz do personagem Fraga, são adicionados aos poucos e assim que a *voz over* acaba a sua explicação, todos os sons diegéticos assumem um plano naturalista. Este tipo de construção cria uma ruptura na diegese fílmica, mas ao mesmo tempo não há um questionamento que aquilo está errado, cada momento é pensado como uma orquestração sonora, em que a equipe de Alessandro Laroca cria um direcionamento sonoro ao espectador, se não houvesse esta escolha sonora, “do que ouvir”, do que é mais importante, a narrativa seria prejudicada.

A cena continua e o personagem Fraga explica os problemas nos presídios e sua super lotação, há intervenções sonoras da *voz over*, como se ela dialogasse com o personagem que ali desenvolve sua palestra, toda a relação sonora é modificada, a *voz over* assume o discurso na narrativa, e o personagem Fraga não é ouvido, até que a *voz over* pare de se pronunciar. Assim que ela pára, ouvimos de novo o que o personagem Fraga está dizendo, a cena continua e há um *close-up* de uma maquete do presídio de Bangu 1., uma trilha ritmada é adicionada a esta imagem, temos um corte de imagem, aonde voltamos para o presídio, o interessante é o deslocamento da voz do personagem Fraga, ela continua neste novo ambiente, ela assume a função de *voz-off*, Marie Ann Doanne (1991), explica o termo *voz-off*:

Voz-off refere-se a momentos nos quais ouvimos a voz de um personagem o qual não é visível no quadro. Neste caso, o filme, por meio de sequências anteriores ou por outros determinantes contextuais, afirma a “presença” do personagem da cena, na diegese. O uso tradicional da *voz-off* constitui uma negação do enquadramento como limite e uma afirmação da unidade e homogeneidade do espaço representado. (DOANNE, 1991, p.453)

O interessante é o contraste entre o que o personagem Fraga diz, e o que a imagem irá mostrar, ele finaliza sua frase dizendo: “*Bangu 1, nosso primeiro presídio de segurança máxima*”, e logo vemos um agente carcerário entrando na área onde

ficam os presos, a *voz-off* explica que em Bangu 1, residem os quarenta piores bandidos do Rio de Janeiro. O que a imagem irá mostrar é a corrupção entre os agentes carcerários. O agente carcerário entra e deixa com o personagem Berada, o chefe de uma facção do presídio duas pistolas para ele executar membros de uma outra facção. A imagem corta para o personagem Fraga fazendo seu discurso, há novamente o uso da *voz-off*, enquanto ele explica as condições dos presos, as imagens mostram o começo de uma rebelião. A imagem é cortada para dentro da central de monitoramento do presídio sobre a *voz-off* de Fraga dizendo a seguinte frase: “*Sendo controlados por uma polícia com fortes tendências a corrupção*”, em cima desta frase há uma imagem do agente que monitora o presídio, fazendo uma ligação para informar a rebelião, com um certo ar de cinismo, no fim da ligação ele pede um café, pois está comendo “pão puro”, que é muito ruim. Esta cena mostra uma perfeita articulação entre o discurso em *off* e a imagem. Temos um corte de imagem em que Berada, abre uma porta do presídio, observamos um hiper-realismo sonoro, com objetivo de trazer mais carga dramática à ação do personagem, assim que Berada prossegue em direção à ala em que estão seus rivais, um som agudo de violinos é adicionado e sua intensidade é aumentada e resulta em disparos de tiros em seus rivais, este tipo de criação sonora traz ritmo à imagem e pontua uma futura ação. Logo após os disparos, ouvimos muitas vozes em *off-screen*, criando um ambiente rico dramaticamente, a adição de profundidade traz uma relação com espectador, de observador destes acontecimentos. Berada é acompanhado pelos seus “comparsas”, que falam à todo momento, só que suas vozes não são ouvidas, outra vez o que interessa é o que Berada está falando e não uma confusão sonora de seus comparsas.

A imagem corta para o personagem Fraga, logo em seguida a imagem corta com um *sound-effect* de impacto e a imagem de um preso todo ensanguentado é levado, ouvimos um som “gutural”, como se fosse de um animal, o som adiciona uma informação entre a relação destes homens, com a de animais selvagens, é a lei da selva aonde o mais forte destrói o mais fraco.

CONCLUSÃO

Analisando todos os assuntos sobre a importância do som na narrativa, da construção de um pensamento sonoro no começo do projeto e bem como o papel desempenhado pelo *sound designer*, sem estes itens apontados não há uma possibilidade de diálogo entre imagem e som. Observamos é que em projetos bem sucedidos, há um ganho na narrativa cinematográfica, onde um elemento ajuda o outro a contar uma história.

A ideia de um profissional que tenha um conhecimento sobre todo o processo é de suma importância, assim como a criação de uma metodologia de trabalho, para que possamos ter um mercado com profissionais aptos a desenvolver seu trabalho em qualquer estúdio brasileiro e até em co-produções estrangeiras, bem como a possibilidade de trabalho em filmes estrangeiros. Há uma considerável melhora no pensamento do papel do som como elemento dramático, muitos textos, dissertações e teses foram e, estão sendo escritos, sobre este assunto, vimos vários pensadores sobre o som no cinema, isso contribui para a propagação deste pensamento nas escolas de cinema, onde vários profissionais serão formados, criando uma nova relação entre os novos profissionais.

REFERÊNCIAS

- AMENT, Vanessa Theme. **The foley grail: the art of performing sound for film, games, and animation**, Focal Press publications 2009.
- AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico de cinema/ Jacques Auomnt, Michel Marie**. Campinas: Papirus, 2003.
- BURCH, Noel. **Praxis do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- BORDWELL, David & Thompson, Kristin. **Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema – Theory and Praticce**. New York, Columbia University Press, 1985.
- HOLMAN, Tomlinson. **Sound for film and television**. Focal Press publications, 2002.
- CAPELLER, Ivan. **Raios e trovões: Hiper-realismo e *sound design* no cinema contemporâneo**, Caixa Cultural, 2008.
- COSTA, Fernando Morais da. **O som no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.
- COSTA, Fernando Morais da. **Cinema mudo e passagem para o sonoro**, Caixa Cultural, 2008.
- COSTA, Ferando Morais da. **As funções do som no cinema clássico narrativo**, Caixa Cultural, 2008.
- CHION, Michel. **L’audio-vision: son et image au cinema**, Edições Texto & Grafia, 2008.
- DOANE, Mary Ann. **A voz no cinema: a articulação do corpo e espaço**. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1991.
- FLORES, Virginia. **O som no cinema brasileiro contemporâneo**, Caixa Cultural, 2008.
- MANZANO, Luiz Adelmo. **O som no cinema: Da edição de som ao *sound design* - evolução tecnológica e produção brasileira – Tese de Doutorado – Universidade de São Paulo**, 2005.

MENDES, Eduardo Simões dos Santos. **Trilha Sonora nos Curtas-metragens de ficção realizados em São Paulo entre 1982 e 1992** – Dissertação de Mestrado – Escola de Comunicação e Artes de Universidade de São Paulo, São Paulo, 1994.

MENDES, Eduardo Simões dos Santos. **Análise sonora do filme Apocalipse Now** – 2004.

MIRANDA, Suzana Reck. **Duas vozes para o som no cinema: Tati e Bresson**, Caixa Cultural, 2008.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

OPOLSKI, Débora Regina. **Análise do design Sonoro do longa-metragem – Ensaio sobre a Cegueira** – Dissertação Mestrado – Universidade Federal do Paraná – Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, Curitiba, 2009

PEREIRA, Kira. **Se podes ouvir, escuta: A gênese audiovisual de Ensaio Sobre a Cegueira** – Dissertação de Mestrado – Universidade de São Paulo, 2010.

PURCELL, John. **Dialogue Editing for motion pictures**. Focal Press publications, 2007.

XAVIER, Ismael. **A Experiência do cinema: antologia**/ Ismael Xavier organizador. – Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983.

YEWDALE, David Lewis. *Practical Art of Motion Picture Sound*. Oxford: Focal Press, 2007.

WYATT, Hilary & Amyes, Tim. *Audio Post Production for Television and Film*. Focal Press, 2005.

DOCUMENTOS ELETRÔNICOS

THOM, Randy. *Designing a movie for sound*. 1999.
Disponível em <http://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm>
(Acessado em 30 de julho de 2008).

FILMOGRAFIA

Cidade de Deus

título original:Cidade de Deus

gênero:Drama

duração:2 hr 15 min

ano de lançamento: 2002

site oficial: <http://www.cidadedededeus.com.br>

estúdio: Videofilmes / O2 Filmes

distribuidora: Lumière / Miramax Films

direção: Fernando Meirelles

roteiro: Bráulio Mantovani, baseado em romance de Paulo Lins

produção: Walter Salles

música: Antônio Pinto e Ed Côrtes

fotografia: César Charlone

direção de arte: Tulé Peake

edição: Daniel Rezende

Tropa de Elite

título original:Tropa de Elite

gênero:Ação

duração:1 hr 58 min

ano de lançamento: 2007

site oficial: <http://www.tropadeeliteofilme.com.br>

estúdio: Zazen Produções

distribuidora: Universal Pictures do Brasil / The Weinstein Company

direção: José Padilha

roteiro: Rodrigo Pimentel, Bráulio Mantovani e José Padilha

produção: José Padilha e Marcos Prado

música: Pedro Bromfman

fotografia: Lula Carvalho

direção de arte:

figurino: Cláudia Kopke

edição: Daniel Rezende

Tropa de Elite 2

título original:Tropa de Elite 2

gênero:Drama

duração:1 hr 56 min

ano de lançamento: 2010

site oficial: <http://www.tropa2.com.br>

estúdio: Zazen Produções

distribuidora: Zazen Produções

direção: Jose Padilha

roteiro: Bráulio Mantovani, baseado em argumento de José Padilha, Rodrigo Pimentel e Bráulio Mantovani

produção: Marcos Prado

música: Pedro Bromfman

fotografia: Lula Carvalho

direção de arte: Tiago Marques

figurino: Cláudia Kopke

edição: Daniel Rezende

efeitos especiais:

Dois Filhos de Francisco

título original:2 Filhos de Francisco - A História de Zezé Di Camargo e Luciano

gênero:Drama

duração:2 hr 12 min

ano de lançamento: 2005

site oficial: <http://www.2filhosdefrancisco.com.br>

estúdio: Conspiração Filmes / ZCL Produções / Columbia TriStar do Brasil

distribuidora: Columbia TriStar do Brasil

direção: Breno Silveira

roteiro: Patrícia Andrade e Carolina Kotscho

produção: Luiz Noronha, Leonardo Monteiro de Barros, Pedro Buarque de Hollanda e Breno Silveira

música: Zezé di Camargo

fotografia: André Horta

direção de arte: Kiti Duarte

figurino: Cláudia Kopke

edição: Vicente Kubrusly

Ensaio sobre a cegueira

título original:Blindness

gênero:Drama

duração:2 hr 0 min

ano de lançamento: 2008

site oficial: <http://www.ensaiosobreacegueirafilme.com.br/>

estúdio: O2 Filmes / Rhombus Media / Bee Vine Pictures

distribuidora: 20th Century Fox Brasil / Miramax Films

direção: Fernando Meirelles

roteiro: Don McKellar, baseado em livro de José Saramago

produção: Andrea Barata Ribeiro, Niv Fichman e Sonoko Sakai

música: Marco Antônio Guimarães

fotografia: César Charlone

direção de arte: Joshu de Cartier

figurino: Renée April

edição: Daniel Rezende

Identidade Bourne

título original:The Bourne Identity

gênero:Ação

duração:1 hr 58 min

ano de lançamento: 2002

site oficial: <http://www.thebourneidentity.com/>

estúdio: Universal Pictures / Hypnotic / Stillking

distribuidora: Universal Pictures / UIP

direção: Doug Liman

roteiro: Tony Gilroy e W. Blake Herron, baseado em livro de Robert Ludlum

produção: Patrick Crowley, Richard N. Gladstein e Doug Liman

música: John Powell

fotografia: Oliver Wood

direção de arte: Laurent Piron e Bettina von den Steinen

figurino: Pierre-Yves Gayraud

edição: Saar Klein

Opinioao Publica

Ficha Técnica não encontrada

Rede Social

título original:The Social Network

gênero:Drama

duração:2 hr 1 min

ano de lançamento: 2010

site oficial: <http://www.thesocialnetwork-movie.com>

estúdio: Columbia Pictures / Relativity Media / Michael De Luca Productions / Scott Rudin Productions / Trigger Street Productions

distribuidora: Sony Pictures Entertainment / Columbia Pictures

direção: David Fincher

roteiro: Aaron Sorkin, baseado em livro de Ben Mezrich

produção: Dana Brunetti, Ceán Chaffin, Michael De Luca e Scott Rudin

música: Trent Reznor

fotografia: Jeff Cronenweth

direção de arte: Curt Beech e Keith P. Cunningham

figurino: Virginia Johnson

edição: Kirk Baxter e Angus Wall

efeitos especiais:

King Kong

título original:King Kong

gênero:Aventura

duração:3 hr 7 min

ano de lançamento: 2005

site oficial: <http://www.kingkongmovie.com/>

estúdio: Universal Pictures / WingNut Films / Big Primate Pictures

distribuidora: Universal Pictures / UIP

direção: Peter Jackson

roteiro: Fran Walsh, Philippa Boyens e Peter Jackson, baseado em estória de Merian C. Cooper e Edgar Wallace

produção: Jan Blenkin, Carolynne Cunningham, Peter Jackson e Fran Walsh

música: James Newton Howard

fotografia: Andrew Lesnie

direção de arte: Simon Bright e Dan Hennah

figurino: Terry Ryan

edição: Jamie Selkirk

efeitos especiais:Weta Digital Ltd. / EYETECH Optics / Gentle Giant Studios Inc.

Meu Tio

Ficha Técnica não encontrada

Star Wars Uma nova Esperança

título original:Star Wars

gênero:Aventura

duração:2 hr 1 min

ano de lançamento: 1977

site oficial: <http://www.starwars.com/episode-iv>

estúdio: LucasFilm Ltda.

distribuidora: 20th Century Fox Film Corporation

direção: George Lucas

roteiro: George Lucas

produção: Gary Kurtz

música: John Williams

fotografia: Gilbert Taylor

direção de arte: Leslie Dilley e Norman Reynolds

figurino: John Mollo

edição: Richard Chew, Paul Hirsch e Marcia Lucas

efeitos especiais:Industrial Light & Magic

Matrix

título original:The Matrix

gênero:Ficção Científica

duração:2 hr 16 min

ano de lançamento: 1999

site oficial: <http://www.whatisthematrix.com>

estúdio: Village Roadshow Productions

distribuidora: Warner Bros.

direção: Andy Wachowski, Larry Wachowski

roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski

produção: Joel Silver

música: Don Davis

fotografia: Bill Pope

direção de arte: Hugh Bateup e Michelle McGahey

figurino: Kym Barrett

edição: Zach Staenberg

efeitos especiais:Mass. Illusions, LLC / Manex Visual Effects / Amalgamated Pixels

O Homem Aranha

título original:Spider-man

gênero:Aventura

duração:2 hr 8 min

ano de lançamento: 2002

site oficial: <http://www.spe.sony.com/movies/spiderman/>

estúdio: Columbia Pictures Corporation / Sony Pictures Entertainment / Marvel Entertainment

distribuidora: Columbia Pictures / Sony Pictures Entertainment

direção: Sam Raimi

roteiro: David Koepp, baseado nos personagens criados por Stan Lee

produção: Ian Bryce e Laura Ziskin

música: Danny Elfman

fotografia: Don Burgess

direção de arte: Tony Fanning e Scott P. Murphy

figurino: James Acheson

edição: Arthur Coburn e Bob Murawski

efeitos especiais:Sony Pictures Imageworks

Desejo e Reparação

título original:Atonement

gênero:Drama

duração:2 hr 10 min

ano de lançamento: 2007

site oficial: <http://www.atonementthemovie.co.uk/>

estúdio: Working Title Films

distribuidora: Focus Features / Universal Pictures / UIP

direção: Joe Wright

roteiro: Christopher Hampton, baseado em livro de Ian McEwan

produção: Tim Bevan, Eric Fellner e Paul Webster

música: Dario Marianelli

fotografia: Seamus McGarvey

direção de arte: Ian Bailie, Nick Gottschalk e Niall Moroney

figurino: Jacqueline Durran

edição: Paul Tothill

efeitos especiais:

Era uma vez no oeste

título original: C'era una Volta il West

gênero: Faroeste

duração: 2 hr 46 min

ano de lançamento: 1969

site oficial:

estúdio: Paramount Pictures / Rafran Cinematografica / San Marco Production

distribuidora: Paramount Pictures / UIP

direção: Sergio Leone

roteiro: Sergio Donati e Sergio Leone, baseado em estória de Dario Argento, Sergio Leone e Bernardo Bertolucci

produção: Fulvio Morsella

música: Ennio Morricone

fotografia: Tonino Delli Colli

direção de arte:

figurino: Carlo Simi

edição: Nino Baragli

efeitos especiais:

GLOSSÁRIO:

ADR: abreviação para *automated dialogue replacement*. Técnica de dublagem para as vozes dos atores.

Ambiente (*ambience*): Sons que caracterizam determinada situação espaço ou locação. Sons provenientes do espaço onde a diegese se situa. Podem se constituir a partir de referências diretas ao que se vê na tela, como trânsito numa cena de rua, ou a partir de um espaço *offscreen* inventado, como os vizinhos que não vemos, passarinhos ou uma chuva não mostrada.

AVID: Sistema não-linear de edição de imagem.

BG (*Background*): Massa sonora contínua, sem eventos destacados, utilizada para ambientes de fundo. Ex: *room tone*. Sigla para o inglês *background*, ou fundo. Termo usado pela equipe da 1927Audio para denominar os ambientes sonoros, contínuos e sem eventos que se destaquem.

BGs-FX: Eventos sonoros que se destacam da massa do ambiente. Sigla usada pela equipe da 1927Audio para denominar os *background effects*, ou efeitos do ambiente. Sons específicos que se destacam da massa sonora do fundo. Exemplos de BG FX são carros, sirenes, objetos que caem ou portas batendo.

Brilho: A característica mais aguda de um som, que lhe confere sensação de proximidade.

Crowd ADR: Em Inglês, a sigla ADR significa Gravação de diálogo Adicional, nossa dublagem. *Crowd ADR* seria a dublagem de grupo, ou gravações extras para sonorizar personagens ao fundo, geralmente figurantes.

DAT: Digital Audio Tape, gravador de fita digital.

Delay: Fenômeno acústico causado pelo atraso de som gerado pela reflexão sonora do som em ambientes fechados ou em ambientes abertos que tenham barreiras

acústicas no caminho percorrido pelo som. Podemos simular eletronicamente este efeito. Criando uma repetição sonora

Dinâmica de som: Variação de intensidade e/ou densidade sonora ao longo do tempo.

Edição de som: Momento da pós-produção do filme no qual os sons provindos do som direto são trabalhados de maneira a ficarem contínuos e livres de defeitos técnicos, e onde são acrescentadas diversas camadas de som, como ambientes, ruídos de sala e efeitos sonoros.

EDL: Abreviação para *Edit decision list*. Arquivo de texto onde estão listados todos os cortes feitos pelo montador: os *time-codes* de corte no início e fim do áudio e os *time-codes* de início e fim do áudio recortado, de acordo com o *time-line* da sessão.

Efeitos sonoros: De modo geral todos os sons que não são diálogos nem música são chamados efeitos sonoros. De modo específico, são os sons que não são gravados em sincronismo com a imagem, ou seja, *foley* não seria um efeito sonoro.

Equalização: Manipulação das frequências graves, médias e agudas que constituem um som e alteram suas características timbrísticas.

Film screening: Apresentação teste de um filme para que a obra possa ser analisada e avaliada.

Flashback: Denomina-se quando a narrativa é interrompida por sequências de eventos que aconteceram no passado, é uma mudança momentânea no plano temporal.

Foley: Processo de gravação de efeitos sonoros resultantes da interação humana em sincronia com a imagem.

Frame: Cada *frame* corresponde a um quadro de imagem.

Hard-effects: Efeitos sonoros visíveis na tela da imagem.

Ligthworks: sistema de edição não-linear.

M&E: Abreviação usada para uma trilha sonora que contém apenas música e efeitos sonoros (*music and effects*), ou seja, uma trilha na qual não existem diálogos. É necessária para a dublagem do filme em outra língua e no Brasil é chamada de banda internacional.

Mixagem: Processo pelo qual os sons editados passam para que sejam combinados e regulados em relação a intensidade e perspectiva entre o som e a com a imagem.

Nagra: O nome de uma linha de gravadores profissionais digitais ou análogos(com uso de fita ¼), fabricados pela empresa suíça Kudelski S.A

OMF: Abreviação de *Open Media Framework*. Um formato de arquivo que permite a comunicação de material digital por programas e interfaces distintas.

Plugin: Pequeno programa que possibilita processamento extra em programas maiores. No caso do áudio, existem vários plugins que substituem os hardwares de processamentos, tais quais compressores e reverbs que podem ser adicionados a programas de edição e mixagem de áudio.

Reverb: Resultado da reflexão das ondas sonoras numa superfície. O som refletido retorna e é percebido com atraso em relação ao som original, gerando um “prolongamento” do som. O eco é uma reverberação acentuada.

Room tone: Tem seu significado na tradução literal: é o tom da sala. O som do ambiente gravado sem a presença de diálogos ou ruídos.

Seqüência: Conjunto de cenas gravadas em determinado ambiente ou relativas a alguma ação.

Sessão: Projeto criado por um software que contém uma linha de tempo contínua, aonde as informações sonoras e/ou visuais vão sendo organizadas.

Set de filmagem: locação onde são feitas as filmagens.

Sistema de som 5.1: O sistema mais utilizado para a projeção de som no cinema. É

composto por três caixas acústicas frontais: no centro, à direita e à esquerda, duas caixas laterais traseiras que compõem o surround do som e um *subwoofer* responsável por reproduzir e reforçar as frequências graves.

Som-direto: Som gravado no *set* de filmagem.

Sound effects: Efeitos sonoros não naturais e não representativos.

Spotting: Processo no qual são feitas discussões e anotações sobre os detalhes das cenas.

Stem: Depois de mixados, a música, os diálogos e os efeitos sonoros (incluindo *foley*) são separados em trilhas sonoras distintas denominados stems.

Surround: O som surround é o som que provém da direção oposta à tela da imagem no cinema. No sistema de som 5.1 existem duas caixas acústicas destinadas a reproduzir o som *surround*, uma na esquerda e uma na direita traseira do espectador. Os sons provindos dessa direção criam uma dimensão que possibilita que o espectador se sinta inserido no filme.

Time-code: é um código criado pela SMPTE (*Society of Motion Picture and Television Engineers*) que facilita o sincronismo entre o áudio e a imagem. O número de *time-code* é formado por oito dígitos que dizem respeito a hora: minuto: segundo: frame.

Vitaphone: Sistema de sincronia mecânica entre o projetor de imagens, com velocidade de 24 quadros por segundo, ligado por cabos a um fonógrafo que reproduzia um disco de vinil de 16 polegadas a 33 1/3 rotações por minuto (suficiente para um rolo de 10 minutos) com uma resposta de frequência de 50Hz a 5.500Hz. O fonógrafo, por sua vez, era conectado a um amplificador e este, a caixas acústicas.

Vozerio: *Walla*.

Walla: Conjunto de vozes gravadas para determinado ambiente, no qual importa apenas a massa sonora de vozes gerada e não a possibilidade de distinguir vozes

destacadas. Um bom *walla* resulta em uma massa de vozes não compreensíveis.

Whoosh: Um tipo específico de *sound effects* que reproduz figurativamente o som onomatopéico da pronúncia da palavra.

5.1: sistema mais comum de reprodução estereofônica. Possui seis canais independentes. Três atrás da tela : no centro (C), à esquerda e à direita (CL e CR); dois, nas paredes laterais: surround esquerdo (SL) e surround direito (SR) e um próximo ao solo: subwoofer (vide diagrama).

O padrão atual dita que os diálogos e sons onscreen sejam reproduzidos na caixa central. Os canais centro direita e centro esquerda são usadas para sons offscreen ou música não diegética. As caixas de surround são usadas para ambientações mais discretas, preenchimento musical, ou para movimentos de efeitos mais “pirotécnicos”. O subwoofer é usado para reprodução somente de sons graves e sub-graves.



ANEXO 1

ENTREVISTA COM ALESSANDRO LAROCA NA ÍNTEGRA

Laroca – Então eu entrei na faculdade em 93, eu sou de uma cidade aqui do interior do Paraná que se chama Castro, ai eu vim pra Curitiba no final dos anos 80, fiquei aqui 2 ou 3 anos não me lembro, sei lá... e eu era músico, eu tocava assim... eu era novão, tive banda, depois comecei a estudar mais música erudita e um pouco de música brasileira...e sei lá meio que um pouco de tudo e depois comecei a fazer projetos com música, na época aqui em Curitiba logo que eu vim pra cá eu entrei na faculdade de Arquitetura, mas já no segundo ano eu tranquei a Arquitetura para querer tramar mais com música, fazendo música pinto um lance de ir pra São Paulo pra tocar, que eu tinha banda na época, que começou a fazer uns shows por ai em São Paulo...e eu fui por ai, e quando eu estava tocando em São Paulo, foii em 91 ou 92, não sei direito, eu tinha uma coisa na faculdade de Arquitetura e tal de estudar... de trabalhar com cinema, como todo mundo queria dirigir, fazer filme, tal... eu fiz aqui em Curitiba , naquela época no final dos anos 80, tinha uma serie de cursos rápidos que eram promovidos pelo Museu da Imagem e do Som - MIS daqui, e na época o diretor do MIS era aquele escritor que morreu há pouco tempo que era o Valêncio Xavier não sei se você lembra

Maurício – Não

Laroca - O Valêncio era um escritor bem famoso, e ele era um escritor bem envolvido com cinema, ele era crítico de cinema e também historiador de cinema, um cara bem próximo da historia do cinema brasileiro, dos seus primórdios e tal...o André vai conhecer ele, o Valêncio morreu há uns 3 anos eu não sei, enfim o Valêncio era diretor do MIS na época e promoveu muitos cursos sobre cinema naquela época, lembrando que nessa época só existia FAAP, USP e UFF, Universidade Federal Fluminense, eram as únicas 3 Universidades de cinema no Brasil, e ai ééé...então o Valencio promovia estes cursos e eu comecei a estudar cinema, só que eu trabalhava com música e fui pra São Paulo trabalhar com música é ai um dia a gente tinha, a banda tinha uma entrevista numa.... eu contei até estes dias pra ela, pra Lais Bodansky, que ela era diretora de programa do que chamava em São Paulo de TV Anhembi, eu não me lembro que fim deu esta TV , era um canal alternativo UHF na época e ela tinha um programa de entrevistas , o pessoal da banda foi dar entrevista pra este programa eu não fui dar entrevista pra este programa e conheceu a Lais que estudava na FAAP, a Lais e o Humberto que é professor lá na FAAP eu não me lembro o sobrenome do Humberto, e ai este cara voltou e falou “porra estes caras estudam cinema é bem legal lá na FAAP, eu nunca tinha ouvido falar...falei porra cara! Eu sempre tive vontade de fazer cinema e resolvi fazer o vestibular e já tava afastado de faculdade, fazia...sei lá 2 anos e ainda fazia tempo que não fazia vestibular, não fiz cursinho nem nada, e acabou que passei e ai fui fazer cinema, e ai como eu tinha coisa com música...e continuei tocando, fazendo shows acompanhava cantores, fazia meio que de tudo assim...em música, ai como eu fazia isso e comecei a estudar cinema, ali meio que no meio do curso, pra aquela

coisa de projetos , projetos de cursos universitário eu comecei meio que fazer as trilhas, as músicas de alguns desses filmes e ai que foi nesta mesma época que eu tocava, eu gostava de coisas técnicas, tipo...fazer som pra show, opera P.A. , me preocupa com gravação de música também pra disco comecei estudar esse negócio que chama engenharia de áudio e ai que estudando cinema, mexendo com música, gostando de áudio as coisas foram meio que tomando um caminho assim, e na faculdade todo mundo que entra quer ser diretor no início e depois lá dentro você começa dividir um pouco isso, eu comecei sempre a meio que cuidar do som, ai comecei a fazer som direto dentro da faculdade, som direto dos filmes, comecei meio que finalizar o som de alguns filmes, fazendo a trilha , ai comecei meio que isso e tal...não que eu tivesse me afastado das outras coisas não, principalmente essa coisa, não sei se...não sei não, não foi por causa do Valêncio mas eu me aproximei muito do cinema brasileiro também, de historia do cinema brasileiro na época, de montagem, era uma coisa que eu gostava muito e só lembrando que nessa época a gente pegou um momento terrível que foi a transição do analógico para o digital, não de imagem, de imagem tá acontecendo agora, quer dizer tá acontecendo já faz um tempinho , mas na época aconteceu do áudio analógico para o áudio digital , do Nagra pro DAT, no caso do som direto que foi bem nessa época de edição do magnético perfurado pra Pro Tools que foi também nessa época e também de moviola por AVID, o AVID surgiu nessa época, na verdade o primeiro sistema começou a ficar famoso foi o LightWorks na época que fez essa transição que era uma moviola eletrônica era como chamavam e já veio o AVID, então pegou tudo isso, nos primeiros filmes montados em AVID eles são dessa época ai antes de 95, então, só que a FAAP era muito atrasada na época nessa questão infraestrutura quer dizer eu não posso falar hoje, não sei, mas na época era uma coisa assim, nesse momento de transição foi muito ruim porque a gente já via todo mundo fazendo exercícios com vídeo, fazendo edição em vídeo, edição em AVID e a gente sempre com moviola, com negativo contado essas coisas, então foi um época muito ruim pra agente em termos de pratica assim na FAAP e ai é isso que eu comecei me interessar , eu me lembro que inclusive pra fazer trabalhos ali de conclusão de curso de outras turmas mesmo, eu me lembro que eu alugava equipamento , que a FAAP não tinha, de áudio ali teve um problema na época, o equipamento era velho o DAT que eles compraram foi roubado, enfim essa coisas de faculdade , que é sempre muito difícil e muito burocrático, ai quando eu terminei a faculdade eu tava ainda muito mal resolvido em relação a todas essas coisas , eu morei por 7 anos , procurei estágio em muitos lugares e eu nunca consegui uma vaga em nenhum lugar na minha vida em São Paulo, ai eu tava mal tava meio deprê, acabando a faculdade não conseguia trampo , AH nessa época eu comprei um computador e comecei a finalizar trilhas meio que em casa assim, eu comprei um PC na época e botei o software de áudio essas coisas, eu fazia programação ...essas porra toda ! e fiz algumas coisinhas até pra publicidade, então eu ficava fazendo esses “frella” assim....é mais não conseguia entrar em nenhum lugar e fiquei meio malzão na época e tal e resolvi voltar pra Curitiba, voltando pra cá eu fui trabalhar num estúdio de música e fiquei gravando disco, até que me procuraram pra fazer som direto de um filme...eu aluguei o equipamento em São Paulo fiz , ai o dono desse estúdio aqui em Curitiba, falou: “Vamô finalizar o filme”, mas eu não sei como mixa esse esquema de 5.1, tem que estudar...ai ele falou “A gente compra e vê, como é que faz”, ai foi isso em 98 eu acho...ele comprou o equipamento, comecei a estudar, comprar DVD, assisti 5.1, como é que era, como era as mixes , na época a internet tava meio que começando, agente estudava muito, assistia muita coisa, ficava

dentro do estúdio e tal, e a lei de incentivo aqui municipal tava em alta, tava com muitos curtas, a gente começou a pegar todos esses curtas, começou a produzir e finalizar um monte de curtas, no começo eu fazia o som direto, editava e mixava, depois eu comecei a não fazer o som direto, comecei a ficar só na finalização, basicamente eu fazia isso, gravava disco, fazia essas coisas e aos poucos eu fui ficando cada vez mais com cinema, até que pintou o Cidade de Deus, pra trabalhar na edição de som dele. O Cidade de Deus pintou porque a coordenadora de pós produção do filme que é a Alessandra Casolari, com quem eu trabalho até hoje, ela tinha estudado na FAAP também, a gente se conhecia da época da FAAP, e a gente vinha conversando muito naquela época sempre sobre essa mudança toda, que todo mundo ficou perdido naquela coisa do migrar do analógico pro digital, as pessoas estavam muito perdidas na época em relação a isso, ninguém se entendia, ninguém sabia o que significava pull-down, ninguém sabia o que acontecia quando telecinava, como que entrava no ato e a gente estudava muito esse tipo de coisa, então a gente não encontrava muita gente pra conversar sobre isso, e textos pra estudar, então meio que a gente se ajudou na época, quando ela foi pra Nova York fazer um curso de finalização de 4 ou 6 meses não me lembro..., voltou e começou a trabalhar em São Paulo, depois logo entrou na O2 e aí foi trabalhar no Cidade de Deus, ela me apresentou para o Fernando... e o Fernando sempre teve uma coisa de... uma bandeira muito bacana assim de... vamos botar gente nova, vamos fazer com gente nossa, uma coisa assim, aí ela me apresentou, ele quis conhecer, a gente se conheceu, enfim acabou que eu trabalhei no filme. No Cidade de Deus eu trabalhei como editor de diálogo, a supervisão de edição de som foi feito por um mexicano, ele ficava no México e tinha alguma coisa em Los Angeles, tinha uns editores de efeito em Los Angeles e foi mixado em Los Angeles, mas ali eu pude...enfim aprender muito, porque eu fiz toda a edição de diálogo, e na época até foi, consegue fazer tudo? Claro que eu não conseguiria, na época eu saberia dizer isso, depois que eu fui entender o que exatamente era um edição de som assim.. e desenho de som, tamanho de equipe e a complexidade da coisa, mas o Fernando queria que fosse um Brasileiro, ele não queria fazer no Brasil, mas ele queria que fosse um Brasileiro que fizesse a edição de diálogo, por causa da língua, muitas gírias, aquelas coisas todas, acabo que eu fiz só edição de diálogo e essa dublagem, mas fiquei muito próximo deles, daí ele me levou inclusive para mixagem, acompanhando a mixagem inteira do Cidade de Deus, aprendi um monte naquela época e esse filme mudou a vida de muita gente assim...de quase muitos novatos ali eles entraram pro mercado, entraram pra vida do cinema a partir do Cidade de Deus, o Daniel Rezende, também foi o primeiro filme dele, enfim.. uma galera, então esse filme é um marco assim pra todo mundo.

Maurício – Me diz uma coisa, Laroca, o que você acha da evolução técnica principalmente no áudio no cinema brasileiro, você acha que em relação, assim a gente não tem muita formação, você tá falando que a sua formação, foi a formação de fazer, de experimentar, de aprender. Como você acha que tá rolando agora essa evolução técnica no áudio?

Laroca – Bom tem algumas coisas assim, uma coisa que a gente tem que entender, eu me lembro que a gente até comentou sobre isso na aula do André, que é assim o cinema no Brasil ele nunca apresentou uma linha evolutiva e constante, a gente teve muitos espasmos, a gente teve muitos gaps entre ciclos assim, então o que

acontece, você teve o surgimento do cinema, de repente você percebe que o cinema ele é uma grande ferramenta de entretenimento, e os caras percebem que aquilo leva público, os produtores são os donos de salas de cinema, eu tô falando de 1906 e 1907, aí os caras começam a encher salas de cinema, apresentando eventos que eles filmavam na cidade do Rio de Janeiro ou eles já começaram a fazer ficções em cinema de crimes famosos na época ou operetas, começa a levar gente, gente pro cinema, aí vem os americanos que já estavam produzindo já eram uma potência no mundo junto com os franceses na época, vem e compram um complexo de cinema ali na Cinelândia, de um cara chamado Francisco Serrador de repente o cinema Brasileiro em 1911 morre, da noite pro dia de uma produção imensa acaba, numa canetada só, aí o cinema fica morto por mais de duas décadas, até que ali na década de 30, começam a aproveitar o sucesso dos cantores de rádio e começam a fazer filmes com os cantores de rádio é a Cinédia, aí a Cinédia começa fazer alguns filmes e tal, logo depois já vem ééé...a coisa sempre parece que surge do esforço de um ou poucas pessoas, ela não consegue se manter porque é sempre tudo muito caro e tal...aí vem a Atlântida que consegue com o humor a chanchada fazer isso, mas também não se aguenta, aí de repente surgem mais alguns empresários sonhadores, em São Paulo, o Fernando Sampaio, o Matarazzo, fazem a porra da Vera Cruz e quebram, aí vem o cinema novo que era contra toda aquela estética, parece que surge um movimento, mas ele não leva público para o cinema, aí vem a Embrafilme começa a produzir filme, filme e quer se aproximar do público, mas aí de repente entra o Collor e acaba, então a gente sempre funcionou nesses ciclos, sempre quando a gente tá nos pontos altos produzindo mais algum motivo acontece parece faz com que tudo acabe. Vale a pena lembrar que na época..independente das qualidades dos filmes na época em que a Embrafilme acabou, embora fosse aquela panela e tivesse mil problemas, a gente fazia 200 filmes por ano, na década de 70 a gente fazia isso, e aí o que acontece se você não tem essa linha, se você não mantém essa constância vamos dizer assim, você também não consegue dar continuidade a questões técnicas, tecnológicas, conceituais, dramáticas...sei lá formação de gente coisa desse tipo, e foi um pouco que aconteceu, depois da tal da retomada, começou de novo aaaaa...aaaaa.....sei lá de certa forma a tentaaaarr...eu não sei se ag ente tentou uma evolução...aaa....essas coisas não são pensadas elas vão acontecendo, mas eu não sei que que aconteceu...o importante é que neste momento a gente táaaa...porque tudo isso que eu vim falando parece que era os esforços de poucas pessoas, sempre concentrado na mão de poucas pessoas ...então é mesma coisa que você sei lá você mantém um tipo de negócio só com uma empresa, se aquela empresa quebra, você quebra junto, é mais ou menos isso, um cliente só dá isso, então se naquela época a gente só tinha a Vera Cruz fazendo filme, se a Vera Cruz quebra, quebrou todo mundo, se todo mundo depende só da Embrafilme, quebrou a Embrafilme quebrou todo mundo, hoje a coisa tá um pouco mais diversificada, então assim se você.... se o governo acabar com todas as leis de incentivo, ainda assim eu acredito, eu sei que é possível o cinema se manter, hoje em dia, muita gente já tá percebendo isso, você está em um grande negócio, enfim todas essas coisas....e o Tropa de Elite 2 é um bom exemplo disso, que você pode ter lucro se quiser..., mas isso significa o que? Que além disso você tem ééé... que o desenvolvimento técnico e tecnológico vem atuando em mais frentes hoje talvez a gente consiga dar uma continuidade que não conseguia um tempo atrás, mas é importante a gente perceber o seguinte, esse avanço técnico que a gente diz que aconteceu éé... eu pessoalmente acho que tem melhorado, mas muito pouco, ele não vem acontecendo, o que aconteceu foi um

avanço tecnológico, então o que você via antigamente era assim, você ia a uma sala de cinema e você não conseguia entender nem o que o ator estava falando, lá na tela né! O sistema tecnológico avançou bastante, depois com o Dolby digital, primeiro com o Dolby SR, depois com o Dolby digital, agora com o cinema digital, acho que melhora até mais ainda, porque a gente vai, tirar o som da película assim, eu antes que você pergunte não vejo a hora da película acabar.

Maurício - Eu tenho a mesma opinião que você !

Laroca - Já todo mundo chorando não, já vai tarde! Ééé...já vai tarde não, tem a sua importância, com o cinema digital a gente vai ganhar mais do que perder, e aí que tudo isso vai melhorando, salas de cinema vão melhorando, os equipamentos vão melhorando, enfim tudo isso vai melhorando, mais você pergunta, mais só porque os equipamentos e salas melhoraram o pessoal melhorou... não! A gente melhorou uma questão de linguagem assim, a nossa exigência tem melhorado, a exigência do espectador tem melhorado por conta da qualidade das salas, a qualidade dos home theaters, a qualidade da TV digital, enfim toda essa exigência vai melhorar também, as pessoas não podem assistir filmes fora de sync, como elas assistiam...sei lá tempos atrás nos anos 70 ...aquelas coisas, enfim tudo isso acho que contribui para que se melhore muito, uma coisa que tem melhorado bastante também é que oooo....tem uma coisa que é assim, como a gente não criou essa escola, essa linha evolutiva de trabalho, porque se a gente olhar pra Hollywood por exemplo, você vê que os caras vem dos anos 30 se aperfeiçoando, você vem conquistando coisas, como a gente teve esses gaps todos, a gente parece que acaba que a cada novo ciclo tem que aprender tudo de novo, então a gente não aprende muito aqui no Brasil, é muito difícil você conseguir uma troca com as pessoas, é muito difícil....porque assim é fácil olhar pro Randy Thom e falar assim: Pô Randy Thom, esse cara Skywalker Sound, não sei o que....Quem é o Randy Thom? Porra o cara era o assistente do Walter Murch, o cara foi assistente do Apocalypse Now, então assim...você percebe esse tipo de coisa, essa escola deles, essa linha evolutiva, então um cara aprendeu com outro, essa transmissão de experiência é uma coisa importante lá.

Maurício - Mas você não acha que está criando essa escola, já que você tem um padrão de trabalho bem definido?

Laroca - É possível...não foi consciente do início, o que a gente sacô...é assim por a gente não ter essa tradição, ter essa escola, a gente tinha que formar, isso...sei lá o estúdio tá com oito anos, então a gente sacô que lá no início, quando eu comecei a trabalhar com o Eduardo, que foi o primeiro cara que começou a trabalhar comigo, a gente começou a fazer juntos e começou a ver que a coisa era mais complexa e precisava de gente, mas quando começamos a chamar gente, quem chamar? Então a gente tinha que começar a formar, aí começamos a pegar filme grande. Começou a fazer e tal...e sempre nessa política de formar gente, a gente chegou a ter uma equipe de doze pessoas, hoje a gente já diminuiu, a gente trabalha com nove pessoas, incluído nós dois, então a gente trabalha com nove pessoas hoje, daria espaço pra mais uma, mas é um tamanho médio bom, para o padrão de nossos

filmes, se a gente fosse fazer um Pearl Harbor, talvez tivesse que ter mais gente, porém essa equipe é uma coisa muito complicada, hoje em dia tudo tá em cima do meu nome, as pessoas não tem ideia como funciona nossa estrutura aqui e funciona essa nossa equipe, a gente não tem nem site, a gente tá fazendo agora, pela primeira vez na vida, porque a gente nunca se preocupou e deixou isso em segundo plano, porque a gente não precisava prospectar cliente nem nada assim, então a gente deixava em segundo plano, mas com a questão é complexa e as pessoas não entendem o que é a finalização de som o que é o desenho de som de um filme , então sempre fico assim: “o cara do som, o Laroça”, não tem ideia que tem uma equipe trabalhando, a gente tá com essa equipe trabalhando, mas a gente vem formando essas pessoas há muito tempo , só para você ter uma ideia , nesses oito anos de estúdio, eu não sei direito, de repente eu tenho que contar, a última vez que a gente contou já tinha passado de cinquenta , a gente já passou de sessenta pessoas aqui dentro.

Maurício - O Loco!

Laroça - Sério!

Maurício - Mas por qual motivo?

Laroça- Vários, eu vou te falar, porque essa é a coisa mais difícil do mundo, cara! Então o que acontece, tem gente que ficou uma semana, tem gente que ficou cinco anos assim, tem um monte de coisa que é complicado, eu vou te dar um exemplo.

Você gosta de futebol?

Maurício - Gosto!

Laroça - imprensa não entende de futebol, porque a imprensa só sabe analisar individualmente o jogador e sob o ponto de vista técnico , se o cara é habilidoso , eles podem até olhar aquele cara dentro de um esquema tático, mas eles não entendem o que significa um jogador dentro de um grupo, eles não sabem o que significa o dia-a-dia dentro de uma empresa, ou alguma coisa assim, é muito pra um jornalista pensar sobre isso, então se você pegar hoje e falar, você tem alguma deficiência no seu time? Sim, eu preciso de um lateral esquerdo! Tá, então olha aí pro mercado e contrata um lateral esquerdo, Ah vou te dá um exemplo aqui, eu preciso de um meio-campo, então olha pro mercado, e vê o que você precisa de meio-campo? Ah o Carlos Alberto e o Ricardinho tão dando sopa, porque o Carlos Alberto saiu do Grêmio e o Ricardinho saiu do Atlético Mineiro, Bicho!!! Não é tão simples assim! Você tá trabalhando com ser humano cara! Aonde tem inveja, tem orgulho, tem companheirismo, tem doação , tem comprometimento, tem um monte de coisa em jogo. Chega um cara que não integra, cara é só merda! aí você percebe que o cara é bom em um determinado fundamento, mas naquele esquema tático ele não funciona, junto com aquele grupo, com aquele jogador, o número de combinações é uma coisa absurda, é ridículo, e não é tão simples, então montar um

equipe é uma coisa complicadíssima, pra montar uma equipe que trabalha junto o tempo inteiro, então o que acontece, você coloca uma pessoa, essa pessoa vai muito bem num departamento, ai você precisa dela para um outro departamento ela já não funciona naquilo, ela é boa tecnicamente, mas não consegue ver dramaticamente, ai ela gosta de um tipo de filme e não gosta de outro, num estilo se encaixa bem e num outro não se encaixa, ai de repente o cara precisa trabalhar junto com outra pessoa eles não se integram não falam a mesma linguagem...cara é um inferno. Então é assim, dessas pessoas que já trabalharam aqui dentro a gente já teve pessoas boas, e não deu certo, a gente teve pessoas que a gente foi formando elas pareciam que iam bem, ai chega em um momento que elas encontram uma barreira e não desenvolvem.

Maurício - Laroca, o que você acha fundamental para uma pessoa trabalhar no seu estúdio?

Laroca – Bom, falando ainda de futebol, eu torço para o Coritiba.

Maurício - tomamos de 6 de vocês, eu sou Palmeirense

Laroca - O Coritiba monto um time agora que não tem nenhum nome de peso, e de repente nesse primeiro semestre, deu uma desandada agora, por algumas razoes ali, que são essas coisas que precisam ser corrigidas, e a gente fica sabendo umas coisas de bastidores também, mas a coisa é mais ou menos assim, como você consegue fazer um time de elenco médio, com salario médio fazer funcionar? Cara é mais ou menos assim, você tem que perceber o que cada um pode dar, tem que achar as características de cada um, tentar adaptar ao seu sistema tático, fazer um negócio que o Vanderlei Luxemburgo fazia na época do Palmeiras da Parmalat, fazer com que o esquema se adapte ao jogador e não o jogador ao esquema tático, ele sabia aproveitar as características de cada jogador, você tem que ficar trabalhando nesse tipo de coisa, e você tem fazer os caras trabalharem integrados, com doação e com comprometimento, o técnico do Coritiba usa este termo o tempo inteiro, o jogador tem que estar comprometido. Cara você não pode ter panela no grupo, por exemplo, terminado o Tropa, só para você ter uma ideia, os três tops do estúdio, que eram os salários mais altos, depois de mim e do Eduardo que somos os sócios aqui, eles saíram da equipe, a gente precisava disso, então a gente mudou a equipe e parou, ficou dois meses parados bancando essa equipe aqui e fazendo treinamento, dai a gente percebeu uma serie de falhas que não conseguia corrigir, pois era um filme atrás do outro, então a gente parou o estúdio pra corrigir essa coisas, então o que a gente começou a perceber, que elas estavam em um crescimento vertical, elas começam a ficar especialistas demais, como a gente precisava delas para um outro jogo, a gente precisava mudar a tática e se precisava dela em uma nova função ela não vinha, elas começaram a ficar técnicas demais, porque quando você começa fazer coisas por repetição, quando você começa a criar departamentos, você perde a noção do todo, então a gente começou a corrigir, olha vocês precisam ter noção o que o outro esta fazendo , o que acontece com essa coisa de departamento, departamento é assim...Quando eu fazia faculdade eu li um texto de um filosofo da USP, o nome dele era Eduardo Zubirates, o Zubirates

escreveu um texto na época assim, A visão do intelectual renascentista morreu devido a complexidade social, então aquele cara que tocava violino, que era médico, que era astrônomo, que era filósofo, que era tudo ...tal, e conseguia fazer todas essas coisas, ele foi cedendo espaço ao especialista, por conta dessa complexidade que veio surgir na sociedade, hoje você tem medico especialista nisso, outro naquilo, cinema é muito complexo e você é obrigado a criar esses departamentos também pra dar conta, a única coisa é que esses departamentos foram criados dentro de uma escola Hollywoodiana, onde lá todo mundo é frella e funciona, então o cara se especializa como editor de diálogo do início, e ele vai fazer diálogo pro resto da vida dele e vai ser feliz fazendo isso, e ele sabe que ele vai ser um bom editor de diálogo e vai ser feliz, aqui se a gente colocar um cara só,... e detalhe, se você olhar para um *schedule* americano, pras grades deles , você vai ver que um supervisor de edição de som como Richard King ou Randy Thom, eles fazem dois filmes por ano, o mesmo editor de diálogo que trabalha com eles, faz 7 filmes em um ano, então a gente começou a perceber que de repente é, enquanto essas pessoas conseguiam trabalhar, razoavelmente sem pressão aqui dentro do estúdio, eu o Eduardo e o Armando, que é nosso parceiro em São Paulo com quem a gente mixa sempre, a gente tava fudido trabalhando 24 horas por dia, 24 não... vai, 16 horas, era um coisa assim, porque a gente tava muito sobrecarregado pra conseguir dar conta de um negocio que eles faziam menos, a gente parou o estúdio e falou: Vocês vão ter que ajudar mais.

Maurício - O Armandinho teve até um piripaque um tempo atrás?

Laroca - Teve, teve.....(risos)...era foda cara, a gente paro e falo não dá mais. Porque a gente não pode entrar nesse esquema de frella, porque a gente não tem especialista, se um editor de diálogo edita pra gente e ele tem que fazer outro filme, ele não tem aqui em Curitiba, e se ele tem no Brasil ele vai trabalhar com outra pessoa que trabalha em outro método , então a gente não consegue, e a gente é obrigado aqui, porque aqui a gente tem a legislação, aqui é Brasil, CLT, que todas as pessoas aqui no estúdio são registradas, tem 13 salario e ferias, então bicho você não pode ficar só como editor de diálogo, você não pode ficar só como editor de Foley, vocês vão ter que ajudar em mais coisas, Ah, vai ter que aprender mais coisas, a gente tem que saber ajudar mais, em mais etapas do negocio, então a gente começou a corrigir este tipo de coisa, porque nossa escola é hollywoodiana, eu não tô falando, eu vou dizer que sei lá....que o Mestre dos Magos é o melhor filme, eu estou falando que a nossa escola de organização ...

Maurício - Workflow de trabalho!

Laroca - Exatamente, abertamente inspirado, copiado e chupado da escola americana.

Maurício – Você acha que no Brasil não tem ninguém frella, que possa trabalhar com segundo editor de diálogo em um filme?

Laroca - Não, não, se chegar hoje e falar então você não quer o Carlos Alberto porque ele não integra no grupo, o Ricardinho é melhor, eu tava falando de questões maiores que envolve um ambiente maior, agora tecnicamente você fala hoje, assim tá se você puder escolher no Brasil qualquer editor de efeito, não tem nenhum, aí porque o cara que chegar hoje pra trabalhar com a gente, ele vai precisar de um tempo pra entender como a gente trabalha, porque existe um outro problema que é muito grande neste país, a gente está inspirado totalmente nessa escola hollywoodiana, mas só a gente trabalha no Brasil desse jeito, eu não estou falando que ele é maior, pior ou qualquer coisa, eu estou falando que só a gente trabalha desse jeito, então o que vai acontecer é que hoje no Brasil, as pessoas que trabalham, o Beto Ferraz, a Miriam, Luiz Adelmo, aí em São Paulo, cada um trabalha de um jeito, é uma zona esse país, a gente não tem padronização de método, então se você chegar no Estados Unidos, eu não estou falando de Hollywood, estou falando de Estados Unidos e falar assim: Qual a diferença entre a equipe do Kung Fu Panda para um filme independente alternativo, não sei que lá... é uma diferença de escala, um é maior, trabalho em um estúdio maior, com equipamento mais de ponto, com um equipe maior e talvez com outro prazo, os métodos são os mesmos, um filme independente ou um blockbuster usam os mesmos métodos, e isso você estende para fora do Estados Unidos, Canadá, Inglaterra, Austrália, a gente no Blindness teve que trabalhar com Canadense e foi fácil, não teve problema nenhum...

Maurício - Eu li a entrevista que você deu para a Kira e gostei muito.

Laroca - Ah legal! Mas você entendeu isso cara, lá você precisa de um editor de áudio que trabalha, se tem ainda dentro dos Estados Unidos, uma coisa mais Los Angeles e Nova York se você precisar trabalhar com outro profissional você consegue. Aqui no Brasil se eu precisar de alguém, eu me dou bem com o Beto Ferraz outro editor do Rio, mas se eu precisar de alguém da equipe deles eu não consigo usar, por uma questão de método, aí eu vou ter que parar pra ensinar o nosso método...eu não estou dizendo que uma pessoa dessas não pode dar certo na nossa equipe tá, mas precisa de tempo de adaptação antes, eu não posso usar ele imediatamente num filme, coisas que lá agora eles conseguem fazer bem.

Maurício - Você acha um dia a gente vai ter um padrão? e um sindicato dos editores de som no Brasil, ou isso é muito utópico?

Laroca - Precisam morrer alguns ainda (risos).. é sério cara!... eu acho que pode mas precisa morrer alguns. O que está acontecendo é assim...eu estava falando com um amigo montador, a gente estava falando que a sensação que a gente tem é que ele vai sentir isso na montagem, a gente vai falar com o fotógrafo, se a gente for falar com um músico e se a gente for falar com um jogador de futebol é a mesma coisa...da a impressão assim, uma pessoa que se coloca no mercado hoje e pelo menos 80 por cento, do motivo dela estar trabalhando é: grana, trabalham por grana ou vaidade, é pra dizer que fez tal filme, voltando aquela frase do técnico de futebol,

falta comprometimento com o trabalho o rigor e a exigência com a qualidade final do trabalho, o envolvimento, o compromisso ético com o resultado que você vai botar lá na tela, cara! A maior parte dos profissionais, não tô falando de som, tô falando geral, as pessoas no mercado, não tem cara! Não tem isso, falta seriedade aqui assim...Ou a exigência é muito baixa, então como você falou assim: a evolução técnica... não é uma questão só de técnica, não sei o que acontece...um cara vai lá assiste um filme não sei de quem, e fala: Ah!!! É bom. Mas existe uma coisa aqui, que eu não sei, dentro dessa coisa da padronização do método a gente mistura um pouco a questão do estilo talvez, então o que acontece...é que assim...eu nunca assisti nenhum Senhor dos Anéis na vida...nenhum deles, mas eu já vi trechos dos três, já vários trechos, tenho aqui no estúdio, e uma coisa que a gente faz é comprar um monte de filmes, eu posso dizer que é um puta som, que é um puta trabalho, inclusive até chupei ideias de lá, assim...é referência...sem ter assistido nenhum, ai você vê esses...entre aspas, concorrentes, esses caras assim, chegam e falam assim: Ah!!! Isso aqui não tem nada a ver com a gente...Cara! a gente vai ficar sempre nessas de, mas isso aqui não tem a ver com o que eu quero, alguém escreveu na lista da ABC, lá um dia assim que : Ah!!! os filmes americanos são muito altos, meu filho foi assistir o Homem - Aranha, não sei que número, eu só assisti só um deles, e quase fiquei surdo, não sei como estava a sala de cinema ou não, mas o som dos Homem aranha são fantástico, então assim nós temos que valorizarr...as pessoas misturam essa variação técnica, conceitual, dramática e tal ...com um estilo a ser adotado ou não, porque um filme tem que ter um som, outro filme tem que ter outro tipo, não é isso... mas as pessoas misturam essa coisa de... Ah!!! O som do Homem Aranha não tem nada a ver....ou posso usar sim cenas de referenciado homem aranha pra uma outra situação e adaptar enfim...

Maurício - Mente aberta né? Os caras aqui no Brasil, ainda encaram o cinema como política né!

Laroca - Exatamente, mas ai entra na questão vaidade, que eu te falei lá, são muito vaidosas e elas são extremamente preconceituosas nessa questão porque assim...elas ainda dividem uuuu... a vida em direita e esquerda, ainda dividem, vivem uma guerra fria, assim...em socialismo e capitalismo e ainda dividem o cinema ou mesmo o som pra cinema entre indústria e arte, isso não é verdade...isso acabou, não tem mais...então a gente pode usar tudo ao mesmo tempo, então hoje o que esta acontecendo, é que assim, a gente tem quem acha que a escola Hollywoodiana é indústria e tal, não sei o que.... e eles usam este conceito ainda, que é muito usado na América Latina inteira, não é só no Brasil isso, a gente fala no Brasil não só isso, dessa coisa mais artesanal, de achar que tem que ter uma pessoa responsável pelo som direto, pela edição de som, pela mixagem, é só uma pessoa é conceitual, isso tá no Uruguai, tá na Argentina, tá no Chile, tá em Cuba, tá na Bolívia, tá ainda... sabe, ele ainda acontece, se você pegar, você vai ver que na Europa, na França você ainda tem essas duas escolas, a Espanha tem essas duas escolas, Portugal é bastante autoral ainda, e ainda eles estão dividindo uma coisa que pra gente já acabou...uma coisa é método, o resultado estético final independe disso, tem uma coisa que o Eduardo sempre fala assim que a gente usa aqui dentro é , a resposta do que temos que fazer com um filme, esta dentro do próprio filme, ou seja, a cena a gente vai fazer o que o personagem tá pedindo, ou o que o momento do filme tá pedindo, conceitualmente e dramaticamente a resposta tá ali dentro, mas

os recursos que a gente vai utilizar para isso, cara...se eu quiser tirar do Matrix, eu tiro...

Maurício - Pegando o gancho, entre os projetos que você trabalhou, quais o som esta já no roteiro? Quais vem com rubricas sonoras e dentre os diretores que você trabalhou, tem algum que se preocupa com o som no roteiro ou tem um buraco?

Laroca - Tem um buraco, tudo que agente faz no Brasil, os departamentos eles existem, mas existem abismos entre eles, né...então tem um buraco, essa coisa de pensar o som no roteiro, que é um problema mundial, não é só no Brasil, o próprio Randy Thom fala isso no artigo dele....como é que é mesmo...

Maurício - Desenhando o filme para o som....

Laroca - É...exatamente, ele fala que é uma coisa difícil mesmo....você não vê muito enfim não é uma coisa tão comum de se achar, mas já é bem mais desenvolvido que aqui....porque aqui existe muita dificuldade mesmo das pessoas começarem a imaginar o som antes, vindo do roteiro já com informações, rubricas tal não sei o que...mas vindo já com notas assim pro som, é muito raro...pode acontecer, mas são casos muito pontuais...na filmagem não se pensa nisso também, e o primeiro desenho de som, vem acontecendo na montagem, então eu tenho mania de dizer que o primeiro *sound designer* é o montador, porque é o que vem acontecendo aqui no Brasil, principalmente...notáveis exceções por exemplo, até o Randy Thom comenta no texto é Irmãos Cohen, que são os caras que já colocam o som no roteiro, é...que dizer eles escrevem o roteiro, eles filmam e eles montam, né! Você pega um Barton Fink, você já assistiu Barton Fink?

Maurício - Não....

Laroca - Cara...veja este filme é obrigatório , tem em locadora, e...tem ali cenas que você fala: Cara...não sei se isso tava no roteiro, montagem, ou sei lá...Claro, tava no roteiro, mas você tem uma cena...eu vou te falar de duas ali que são clássicas, que é o cara chega no motel, eu não vou te falar, depois veja com calma, eu só vou, só pra você saber a cena, o cara chega no motel e toca uma sineta pra chamar alguém que atenda na recepção, veja esta cena depois você vai entender o que eu quero dizer, depois ele tá no quarto do hotel, ele telefona pra recepção , reclamando do hóspede do quarto ao lado, e o cara vem conversar com ele, veja como foi feito aquilo, e ai você isso no *Aonde os fracos não tem vez* , enfim os irmãos Cohen é um prato cheio, eles são raros assim, são raros os casos em que o som é tão pensado antes, mas uma coisa clássica, é uma cara reagindo para o som, ele tá num...você tá numa cena qualquer, e o cara olha pro lado, porque ele ouviu um som...isso é muito raro no cinema brasileiro. A gente tem uma cena agora num filme que a gente tá fazendo que é o Xingu , que tem isso...os caras tão no meio da mata e de repente eles começam ouvir sons , que são os índios que começam a fazer sons, acontece em três ou quatro momentos no filme, mas isso é raro, é uma

ferramenta dramática fantástica, mas poucos usam, então assim... existe a deficiência, só que isso...é assim, se eu falo que o primeiro *sound designer* é o montador, mas se ele perceber que ele pode usar o som como elemento dramático e como ferramenta importante para o corte dele, o cara que sacô muito bem isso aqui no Brasil e é um cara especial assim...que tá acima da nossa média que o Daniel Rezende, ele faz isso, ele usa o som pra montar e ele já vai utilizando isso pra montagem dele, então o corte dele é feito com som, a partir do momento que ele começa a fazer e utilizar esse recurso na edição, você já começa a perceber este tipo de coisa, então pegar o filme que o Dani montou ele já vem com muitas diretrizes pra gente, logico que agente aperfeiçoa os filmes nossos assim...no AVID ele trabalha *off-line*, ele faz de uma forma simples, mas ele já dá essa possibilidade, usar o som pra cortar é a mesma coisa que usar a música pra cortar, então assim... uma vez eu me lembro que eu tava na ilha de uma produtora de São Paulo, mas tava uma montadora famosa e o diretor chegou olhou, saiu e falou: “o que você achou”, e ele falou: “Desculpe eu preciso que você coloque a música, se não eu não vou conseguir saber”, ela não tinha colocado nem a música, porque ela é de uma escola mais antiga, onde achava que esse distanciamento existe, não existe! Os diretores não tem isso, você tem que entregar mais pra eles, a coisa mais pronta, pra que os caras consigam perceber, porque eles não conseguem perceber lá na frente. Então por isso a gente evita no nosso trabalho de edição de som, aqui a gente não fica mostrando o som cru, “O que você acha desse som de telefone”, você não faz isso, “O que você acha desse som de carro”, não pode, a gente tira o cara da edição de som, o diretor participa muito pouco, durante as pré mixes a gente não deixa o diretor participar, ele não entende o que a gente tá fazendo, é técnico...e inclusive edita na mix final, a gente gosta de mostrar já com a mix final feita assim... o cara já vê o som do carro no lugar, já vê o som da porta, do telefone, tudo no seu devido lugar, se ele ouve o som bruto, ele não sabe o que aquilo pode virar depois, ele não tem essa abstração, então talvez essa dificuldade e mesmo por uma certa ignorância em saber o que é que a gente tá fazendo, que talvez eles não consigam pensar isso no roteiro ou na hora de filmar...irmãos Cohen são exceção no mundo assim...eles conseguem ter um domínio de cinema de uma forma geral que é muito difícil...sei lá você assiste um filme do David Fincher e fala: “Esse cara entende de cinema”, todos os elementos ali tem um domínio absurdo, são raros cara...são raros... e no Brasil é muito pior de se ter isso...

Maurício – Nos projetos em que você trabalhou, vocês regravam muitos as vozes?

Laroca - Bom é assim, a gente tentar dublar o mínimo possível, porque? Porque dá trabalho, é chato, os atores não gostam de dublar, porque a gente não tem essa escola no Brasil, você deve ter assistido o *making of* do King Kong, aquela frase do Jack Black, “ a nossa segunda chance de atuar”...isso não existe aqui no Brasil, os caras.. quando você fala tem que dublar isso aqui, ele fala: “Mas porque não fico bom?” sabe é uma coisa assim, você é músico também, não?

Maurício - Eu não sei se eu sou musico, eu sou baterista, (risos..)

Laroca – Então você vai entender um negócio que eu vou falar agora, músico de rock, pop ou mesmo mpb gosta de estúdio, músico de orquestra detesta estúdio, o cara não suporta, um cara que toca cello por exemplo que ele precisa ficar muito próximo do ouvido ali, do instrumento e tal... e o cara se tiver que ir ao estúdio e colocar um fone de ouvido e tocar solo, o cara sofre, tem pavor de estúdio, ator é a mesma coisa, ator odeia estúdio de dublagem, eles acham frio, eles não entram no personagem, então tudo isso é problema para nós, diretor sempre acha que o ator não vai conseguir, que vai ficar falso, a gente tem aquele ranço dos anos setenta, com aquelas dublagens ruins, fora de sync, mal mixadas, enfim...tudo isso...por esse motivo a gente evita a dublagem, tudo o que a gente não puder dublar melhor, é... uma coisa, é que os filtros estão cada vez mais poderosos assim...a gente usa na mix os Cedar essas coisas, mas a gente já tá usando bastante em edição esses, rx ai, essas porra toda, pra limpar, então tudo isso tem melhorado, esse é o ponto que a gente evita de dublar, agora a outra questão, som direto é diálogo, tem que ser, e é uma coisa que o Guilherme Ayrosa veio pra cá e eu vou falar um negocio, tava falando assim: “Ah! As pessoas, o diretor, o roteirista não sabe o que a gente faz e tal... pior que isso... os técnicos de som direto não tem ideia do que é uma pós-produção, eles não sabem, técnico de som no Brasil não sabe o que é pós-produção, então o Guilherme quando veio pra cá, o Guilherme fez um trabalho belíssimo no Blindness, Guilherme quando veio pra cá, foi o seguinte, que ele já tinha ido quando a gente tava mixando o filme...oooo....Tropa, sei lá, ele tinha ido lá na Álamo com um dos mixadores do Blindness que era um canadense, ai a gente mostrou algumas coisas pro mixador, uns métodos de trabalho, o mixador disse: “é claro, a gente trabalha assim também no Canada”, e o Guilherme achou meio estranho, e tal... e ai eu me lembro que eu sai pra jantar com o Guilherme e a gente conversou sobre isso, e eu falei que seria legal se ele fosse pra Curitiba, pra você vê, pra você entender, mas eu vi que ele não entendeu algumas coisas, ai rolou uma coisa muito legal no Blindness, eles fizeram teste de câmera, isso é muito raro acontecer, mas eles fizeram teste de câmera, com som, beleza pra fazer teste de sincronismo, que é o que fazem sempre, só que o Fernando queria já fazer uns teste de como iria funcionar o momento que as pessoas ficavam cego, colocasse aqueles brancos, enfim...aquelas coisas toda, o Fernando já mando pro Dani montar, enfim já foi feito um laboratorozinho disso tudo, na hora que veio o som direto daquilo, pra funcionar do jeito que o Fernando estava imaginando, já fazendo os brancos e tal essas coisas... pra a gente sonorizar e finalizar aquilo ali, a gente dublo, então a gente pegou um teste de câmera e dublou cem por cento, quando eu falei isso pro Guilherme, o cara falou: “eu não acredito, mas como?”, então vem pra cá, ai a O2 pagou a passagem pra ele e o Armandinho veio pra cá e tal, e passou um dia inteiro aqui, ele não tinha assim, a ideia que esses caras tem, é que eles tem que resolver tudo no lugar.

Maurício - Bota microfone até no....

Laroca - Exatamente, só que os caras não percebem, tem uma linha naquele texto, Carta aberta do departamento de som, a filmagem com exceção das duas, três, quatro pessoas do som ali que estão fazendo o som, todas as pessoas e tudo que tá ali naquela filmagem, esta ali por causa da imagem, o cara não consegue domínio para o som, então o cara não consegue...pra ele conseguir ter o domínio de todas as coisas que acontecem, ele teria que colocar vinte microfones ali que ficariam

aparecendo em cena, ele não vai conseguir, então ele tem que se preocupar no que é mais importante, é uma questão de controle, que é esse diálogo, esse é o ponto um, é uma questão de logística, você não consegue, você não vai conseguir captar o som da porta, do carro que passa...beleza! A segunda questão sobre controle desse tipo, é que agora a gente tá entrando no cinema 3D, com força, o nosso som é 3D faz tempo, não por causa do 5.1, mas agente faz por simulação, a gente cria profundidade faz muito tempo...

Maurício – Os reverbs e tal...

Laroca – Exatamente, a gente precisa sentir uma pessoa em primeiro plano, segundo, terceiro e tudo mais...beleza, além disso a gente tem a nossa espacialidade em trezentos e sessenta graus, LCR, Left Surround, Right Surround, beleza...enato a gente trabalha em X, Y e Z faz tempo, e aí a gente trabalha na linha do tempo, a gente trabalha na nossa espacialidade e a gente trabalha na nossa profundidade pra trás da tela pra frente, mais próximo, terceiro plano, faz tempo que a gente faz isso, a partir do momento que você quer criar esse 3D pro som, e aí eu tô falando de questão conceitual de questão.....artística mesmo, a partir do momento que você tenta fazer isso tipo de situação, você precisa de um negócio chave e essa palavra tem que acompanhar a gente o tempo inteiro, você precisa de controle, só com controle você vai colocar o som aonde você quer, no tempo que você quer, na condição dramática que você quer, no desenho que você quer...enfim por isso chama desenho de som, porra! Então esse negócio, é assim..."cara! aqui tem um boa, você coloca uma buzina depois, eu consigo deixar mais tenso essa última frase que ela falou, se eu colocar ela então"...sabe, você consegue manipular isso de forma que você use isso dramaticamente, use isso com todas as suas nuances e intenções, se essas interferências já vêm no som direto, cara! Elas precisam ser ensaiadas então, quando elas vão pra montagem, aquele ensaio já não vale mais nada, é clássico você perceber o quanto pode mudar um filme entre o roteiro e ele montado, então neste teste do Blindness aconteceu exatamente isso, como o cara ficava cego, o Fernando invertia o eixo assim, vinha um branco e tal não sei o que... e depois quando cortava pra fora dos caras, tinha uma cena que era assim: os caras estavam andando na rua, não era no Viaduto do chá, ali perto, era um outro viaduto, ah esqueci o nome, e aí tavam andando ali e passava um carro de polícia por eles, passava por um lado o carro de polícia e por outro lado passava dois moleques jogando basquete e um cara ficava cego do nada, quando você filma, você não consegue sincronizar perfeitamente o tempo daqueles caras passando de um lado e o carro de polícia do outro, o Guilherme já gravou com o som do carro de polícia, com os caras de basquete, não deu nada certo, porque o Dani precisou manipular o tempo, ele esticou para o carro de polícia passar depois, só que na fala do cara que já tava cego, você já tava ouvindo o carro de polícia, só que o carro de polícia tava passando na direita e a voz tava no centro, e aí não dá sabe, então você não separa as coisas, você perde o controle, olha Guilherme que legal, o carro vai passar pela direita, o cara tá falando aqui e os moleques são pela esquerda, então nessa voz desse cara eu não posso ter bola de basquete, eu não posso ter sirene de polícia e eu não posso ter carro, se não eu perco esse 3D, eu perco essa possibilidade que eu vou ter, eu posso aqui retardar esse carro de polícia, agora como já tava na voz, eu não posso mais, enfim... você perde o controle, e isso é desenhado na edição e na edição de som depois na mix enfim... todas essas coisas, então é impossível

você trabalhar com esse tipo de coisa, todos esses caras autorais demais, que usam demais o som direto captando todas as coisas, você tem um som absolutamente mono, chapado, no centro, sujo e sem possibilidades de manipulação dramática, é isso.

Maurício – Vocês gravaram sons para o Tropa 1 e 2? E algum som foi aproveitado do tropa 1 no 2?

Laroca - Não...Ah sim... pro Tropa 1 agente fez 3 dias de gravação de tiro com o grupo tático aqui da policia civil aqui do Paraná, que é o grupo Tigre, isso foi feito para o Tropa 1, e ai gravamos em dois lugares diferentes, fizemos uma gravação no exercito e dois dias em uma escola de tiro da própria policia, que putz era longe da cidade assim, lugar aberto e tal, ai gravamos vários tiros de vários calibres e tal não sei o que... e fez um banco bem grande com isso, com muitos microfones, a gente gravo com uns dez microfones mais ou menos, com microfones próximos, médios, afastados, microfone longe pra caralho, enfim varias coisas assim... e esse banco a gente aproveitou, eu acho que tinha coisa nova dos tiros, mas...esse banco foi aproveitado....éé...a gente tem *library* compradas também, mas a gente sempre faz gravações especificas pra filmes e é claro isso fica no nosso banco então é possível que sim, que algum carro ou outro a gente tenha usado ainda de gravações antigas, mas a gente fez para esse tropa agora, fez gravações também... eu quase não saio pra gravar assim...

Maurício - Quem sai, são os outros....

Laroca - O Eduardo, ele que coordena a equipe de efeito assim, depois eu preciso perguntar pra ele, que eu não vou me lembrar agora o que especificamente foi gravado pro Tropa, mas eu sei que foram gravados.... eu não sei, eu gosto tudo de áudio, de editar qualquer coisa, mas puta eu tenho uma preguiça pra gravar... tem uma sala de foley aqui, e eu não gravo, gravar dublagem é a pior da historia...

Maurício - Você gosta mais de editar e mixar!

Laroca - Exatamente, mas é legal que tem a equipe, os caras gostam de sair e gravar e tal... mas eu preciso perguntar para o Eduardo, mas é isso a gente sempre vai fazendo nossos bancos, por exemplo, agora a gente foi...a gente tá fazendo o filme do Brenno também que tem um caminhão e eles saíram pra gravar, passaram o dia inteiro na fabrica da Volvo gravando caminhão, a gente foi gravar agora nas finais da copa do Brasil, a gente gravo torcida e tal, que a gente vai precisar pra jogo de futebol de um projeto ai pra frente, a gente fica fazendo gravações sempre, no Vips a gente teve que gravar avião, enfim...caro é uma coisa que a gente tá gravando sempre. Uma coisa muito importante cara sobre essa coisa de construção dos sons, Ah gravar tiros com dez microfones, a gente quase não aproveita, por exemplo no take, do diálogo e do carro, a gente pega o diálogo e joga fora o carro , mais existem muitos técnicos de som direto que ficam gravando ambiente, efeitos

off essas coisas, a gente aproveita muito pouco , quase não aproveita , e não é porque não quer aproveitar, é porque eles gravam errado, então é uma coisa que as pessoas não percebem se vai ter um som de carro, se tem que ter, som de motor, se tem que ter do pneu, tem que ter do saculejo dele, quando freia é outro som, são varias coisas assim, então o som é composto por camadas, por que isso? Por uma questão de *Range*, textura assim, a gente tem que compor sons em determinados *ranges*, então por exemplo, você tem um som de um carro, junto com uma situação que você tem uma música, por isso que agente pede as musicas em *Stems* , por exemplo, ai você fala: “Aqui esse carro é importante a gente ouvir a presença dela, mas a música já tá com muitos elementos graves, que você faz, você investe mais na vibração do carro, nos elementos agudos, você tem de novo o controle, você compõe um carro assim, um helicóptero, é um som tototo, o outro é tatata, o outro é sasasa sabe?, são varias coisas assim, tiro é a mesma coisa, é o *short*, é a bala é o som da bala voando, são muitos elementos é o impacto, enfim são varias coisas.

Maurício – É trabalhando o espectro de frequências né?

Laroca - Exatamente, e é o seguinte, pista pra caralho, por isso é tão importante agente fazer pré...

Maurício – Se não... não dá conta né?

Laroca - Não, você não pode chegar com tudo aberto numa mix final...

Mauricio – Se não você fica louco né?(risos)

Laroca - Exatamente...

Maurício - Porra Laroca, obrigado por você ter despendido uma hora e vinte minutos que já tamo falando, do seu tempo pra fazer uma entrevista comigo, obrigado mesmo foi foda

Laroca - Podemos fazer mais um se pintar duvida...

Maurício - Beleza, beleza, valeu mesmo

ANEXO 2

FILMOGRAFIA DE ALESSANDRO LAROCA

Meu Medo (2010)

(short) (sound re-recording mixer)

Direção de Murilo Hauser, 2010.

Tropa de Elite 2 – O inimigo agora é outro (2010)

(sound re-recording mixer, supervising sound editor)

Direção de José Padilha

VIPs (2010)

(sound re-recording mixer, supervising sound editor)

Direção de Tonico Melo

Nosso Lar – a cidade astral (2010)

(re-recording mixer: supervising sound editor)

Direção de Wagner de Assis

The Two Deaths of Quincas Wateryell (2010)

(sound re-recording mixer, supervising sound editor)

Direção de Sérgio Machado

As Melhores Coisas do Mundo(2010) *(sound re-recording mixer, supervising sound editor)*

Direção de Laiz Bodanzky

Filhos do Carnaval(TV series) (2009)

(sound re-recording mixer - 7 episodes)

– [O Legítimo](#) (2009) (sound re-recording mixer)

– [Love Boat](#) (2009) (sound re-recording mixer)

– [Vala Comum](#) (2009) (sound re-recording mixer)

– [Amigo Oculto](#) (2009) (sound re-recording mixer)

– [Os Reis do Rio](#) (2009) (sound re-recording mixer)

Direção de Cao Hamburger

Lula, o filho do Brasil (2009)

(sound re-recording mixer, supervising sound editor)

Direção de Marcelo Barreto/Marcelo Santiago

Besouro (2009)

(sound re-recording mixer, supervising sound editor)

Direção de João Daniel Tikhomiroff

Som e Fúria (TV series) (2009)

(sound re-recording mixer - 12 episodes, 2009) (supervising sound editor - 12 episodes, 2009)

- [Episode #1.12](#) (2009) (sound re-recording mixer, supervising sound editor)
- [Banhado em Sangue](#) (2009) (sound re-recording mixer, supervising sound editor)
- [A Vida Não é Justa](#) (2009) (sound re-recording mixer, supervising sound editor)
- [Monstros Raros](#) (2009) (sound re-recording mixer, supervising sound editor)
- [Tempo de Espera](#) (2009) (sound re-recording mixer, supervising sound editor)

[See all 12 episodes](#) »

Direção de Fernando Meirelles

À Deriva (2009)

(sound re-recording mixer, supervising sound editor)

Direção de Heitor Dhalia

Silêncio e Sombras (short) (2009)

(sound re-recording mixer, supervising sound editor)

Direção de Murilo Hauser

O Príncipe Encantado (short) (2009)

(sound re-recording mixer, supervising sound editor)

Direção de Sergio Machado/Maria Fatima Toledo

Blackout (2008)

(short) (sound re-recording mixer, supervising sound editor)

Direção de Daniel Rezende

Era uma vez no Rio (2008)

(supervising sound editor)

Direção de Breno Silveira

Blindness (2008)

(supervising sound editor)

Chega de Saudade (2007) *(supervising sound editor)*

Direção Lais Bodanzky

Cidade dos Homens (2007) *(supervising sound editor)*

Direção Paulo Morelli

Tropa de Elite (2007) *(supervising sound editor)*

Direção Jose Padilha

O cheiro do ralo (2006)

(supervising sound editor)

Direção Heitor Dhalia

O ano em que meus pais saíram de férias (2006)

(supervising sound editor)

Direção Cao Hamburger

Irma Vap - O Retorno (2006)

(supervising foley editor)

Direção Carla Camurati

All the Invisible Children (2005)

(supervising sound editor - segment "Bilu e João")

Direção Varios

2 Filhos De Francisco - A História De Zezé Di Camargo & Luciano (2005)

(supervising sound editor)

Direção Breno Silveira

Redentor (2004)

(foley supervisor)

Direção Claudio Torres

Capital Circulante(short)(2004)

(supervising sound editor)

Direção Ricardo Mehedeff

Olga (2004)

(supervising sound editor)

Direção Jaime Monjardim

Nina (2004)

(supervising sound editor)

Direção Heitor Dhalia

Acquaria (2003)

(foley supervisor)

Direção Flavia Moraes

O Preço da Paz (2003)

(sound editor)

Direção Paulo Morelli

Seu Pai Já Disse Que Isso Não É Brinquedo (2003)⁴² (short)

(sound re-recording mixer)

Direção Kiko Mollica

⁴² Seu pai já disse que isso não é brinquedo., 2003.

Cidade de Deus (2002)

(sound)

Direção Fernando Meirelles

Cidade dos Homens (TV series) (2002)

(sound re-recording mixer) (supervising sound editor)

Direção de varios

Aldeia (short) (2000)

(sound)

Direção Geraldo Pioli