

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais
Linha de Pesquisa: Práticas de Cultura Audiovisual e Comunicação

ROSANA STEFANONI IWAMIZU

“Foley no Brasil”

Área de Concentração: Práticas de cultura audiovisual e comunicação

Orientação: Prof. Dr. Eduardo Vicente

SÃO PAULO
2014

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais
Linha de Pesquisa: Práticas de Cultura Audiovisual e Comunicação

ROSANA STEFANONI IWAMIZU

“Foley no Brasil”

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Meios e Processos Audiovisuais, na linha de pesquisa Práticas de cultura audiovisual e comunicação, sob a orientação do prof. Dr. Eduardo Vicente.

SÃO PAULO

2014

Agradecimentos

Aos entrevistados: José Luiz Sasso, Mirian Bidermann, Luiz Adelmo, Kiko Ferraz, Alessandro Laroca, Guta Roim, Felipe Burger, Renato Galimberti, Ricardo Reis e Roger Hands. Obrigada por dividirem comigo suas histórias. Esse trabalho se apoia na contribuição de cada um de vocês, que foram generosos ao extremo em compartilhar seus conhecimentos tão abertamente. Que a conversa continue, aqui e na vida.

Ao meu orientador e grande amigo, Professor Eduardo Vicente. Meu maior incentivador desde a graduação. Obrigada por acreditar em mim e por me mostrar os caminhos.

Aos meus chefes tão legais, primeiro Luiz Adelmo e depois Alan Zilli, que seguraram as pontas durante minhas aulas, entrevistas e dissertação.

Aos professores Eduardo Santos Mendes e João Godoy. Em suas aulas descobri que era isso que faria da vida.

À amiga querida Mariana Galante, sempre pronta a me dizer que faltava muito pouco. Obrigada pelo apoio durante todo o processo e pela presença tão constante.

À boa e velha equipe da “Casablanca Sound” (2008-2012), que me ensinou a fazer, pensar e viver som. Especialmente à Luiz Adelmo – pra sempre “chefe” – que foi sem dúvida minha maior inspiração; e à Guta Roim, com quem fiz muito *foley*, mas isso é o de menos. Obrigada, amiga.

À minha família, que agora vai ter três mestras.

Resumo

Esse trabalho discute o *foley* brasileiro através da apresentação de aspectos técnicos, estéticos e históricos dessa atividade. A partir de entrevistas com profissionais da área e da experiência profissional da autora em *foley*, é traçado um panorama da atividade que compreende: os usos do *foley* na trilha sonora cinematográfica; técnicas de gravação; o desenvolvimento da atividade no país dos anos 1950 até hoje; e a observação dos estúdios e artistas de *foley* brasileiros mais proeminentes em atividade.

Palavras-Chave: Som para cinema; *Foley*; Cinema Brasileiro.

Abstract

The present work discusses the Brazilian foley by presenting technical, aesthetic and historical aspects of the activity. Through interviews with foley professionals and the professional expertise of the author, this overview of Brazilian foley comprehends: the use of foley in the film soundtrack, recording techniques, the development of the activity in Brazil since the 1950's, and the observation of the most prominent foley studios and foley artists in Brazil at the present.

Keywords: Film Sound; Foley; Brazilian Cinema.

Sumário

| | |
|---|-----------|
| INTRODUÇÃO | 7 |
| Capítulo I - O <i>Foley</i> dentro da Trilha Sonora Cinematográfica | 11 |
| 1.1 Trilha Sonora Cinematográfica | 11 |
| 1.2 A Construção da Trilha Sonora Cinematográfica Ficcional | 13 |
| 1.3 O som como matéria prima..... | 18 |
| 1.4. A divisão vertical da trilha sonora no trabalho de edição de som..... | 21 |
| 1.5. <i>Foley</i> – Definição e Jurisdições dentro da trilha sonora | 24 |
| Capítulo II – <i>Foley</i> na prática | 26 |
| 2.1. Os usos do <i>foley</i> em um filme | 27 |
| 2.1.1 <i>O foley como narrador</i> | <i>27</i> |
| 2.1.2 <i>O foley como recurso técnico</i> | <i>34</i> |
| 2.2 - As categorias de organização do <i>foley</i> | 38 |
| 2.3 - A construção do <i>foley</i> – da primeira exibição à mixagem..... | 41 |
| Capítulo III –Um pouco de História | 72 |
| 3.1. A história do (Jack) <i>Foley</i> no cinema norte americano..... | 74 |
| 3.2.A evolução do <i>foley</i> brasileiro | 81 |
| Capítulo IV- O profissional de <i>foley</i> e a atividade no Brasil..... | 94 |
| 4.1. Effects Films, 1927 Audio,Kiko Ferraz Studios e Casablanca Sound..... | 94 |
| 4.2. O Artista de <i>Foley</i> Brasileiro | 105 |
| 4.2. Jana Vance: perspectiva do <i>foley</i> na indústria norte-americana em comparação com a atividade no Brasil | 116 |
| <i>Considerações finais</i> | 120 |
| <i>Referências</i> | 123 |

Conteúdo do CD anexo

- SASSO, José Luiz. Entrevista com José Luiz Sasso. [06 de março de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

Entrevistas: “Fundadores”

- BIDERMAN, Miriam. Entrevista com Miriam Biderman. [11 de maio de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

- LAROCA, Alessandro. Entrevista com Alessandro Laroca. 20 de julho de 2014. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

- FERRAZ, Kiko. Entrevista com Kiko Ferraz. [02 de julho de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

- MANZANO, A. Entrevista com Luiz Adelmo Manzano. [27 de junho de 2014]; São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

Entrevistas: “Artistas de *foley*”

- HANDS, Roger. Entrevista com Roger Hands. [03 de junho de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

- REIS, Ricardo. Entrevista com Ricardo Reis. [14 de junho de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

- ROIM, Guta. Entrevista com Guta Roim. [08 de fevereiro de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

- BURGER, Felipe e GALIMBERTI, Renato. Entrevista com Felipe Burger e Renato Galimberti. [02 de junho de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

INTRODUÇÃO

O tema desse trabalho é o *foley* brasileiro. Uma técnica originalmente norte-americana utilizada na pós-produção¹ de som que é praticada no Brasil desde pelo menos os anos 1950.

Essa técnica, que surge já nos primeiros anos do cinema sonoro, consiste na gravação de sons para a trilha sonora de um filme que são performados em sincronia com a imagem, na fase de pós-produção do filme. Geralmente, a gravação é feita em um estúdio especialmente preparado para isso e, durante a reprodução da imagem do filme em uma tela, um artista de *foley* imita os movimentos da imagem, fazendo a performance dos sons em sincronia com o que vê. Essa performance captada por microfones é editada e mixada, passando a fazer parte do filme, junto com os diálogos, a música e os efeitos da trilha sonora.

No Brasil, ela foi introduzida com o nome de “ruído de sala”, referindo-se aos ruídos que eram gravados em estúdio (sala) para os filmes. Esse nome cai um pouco em desuso nos anos 2000, quando o termo em inglês “*foley*” ganha força entre os produtores dos filmes e entre os profissionais de som. Ainda há quem use a nomenclatura em português, já que ambas são reconhecidas, mas o termo *foley* ganha espaço e, ao que parece, vai substituir “ruído de sala” completamente. Nesse trabalho, utilizarei o termo *foley*, seguindo essa tendência do mercado.

O termo *foley* refere-se tanto à técnica de gravação quanto ao conjunto de sons em que essa técnica resulta. Quando necessário, explicitarei essa diferença ao longo desse trabalho.

Segundo os dados do site Filme B², no ano de 2013 foram vendidos no Brasil cerca de 141,3 milhões de ingressos de cinema. Um número expressivo que se mantém nesse patamar desde 2011. O *market share* do cinema nacional no ano de 2012 – também segundo dados do site Filme B – foi de 10,2%, ou seja, cerca de 14,4 milhões de ingressos, uma fração pequena do todo, é verdade, mas ainda sim um número absoluto considerável.

Desses milhões de espectadores que vão ao cinema todos os anos, a imensa maioria não tem ideia de como o filme é feito, o que é muito natural. Porém, entre os profissionais de cinema, em suas diversas áreas de atuação, isso também acontece.

Trabalho com pós-produção de som há cinco anos e, durante esse período, foi comum encontrar produtores, diretores, fotógrafos e montadores que não entendiam bem o trabalho

¹ A fase de pós-produção compreende a montagem da imagem, a edição de som e a masterização do filme, sendo
² Disponível em: <<http://www.filmeb.com.br/portal/html/graficosetabelas.php>>. Acesso em: 06 jun. 2014.

com o som do filme. Eu mesma conheço muito pouco sobre direção, iluminação ou técnicas de montagem de imagem. Por experiência própria, posso afirmar que os profissionais esbarram mais na falta de tempo e na falta de informação do que na falta de interesse.

A realização dessa pesquisa sobre *foley*, minha área de atuação durante quatro dos meus cinco anos de carreira, tem essa motivação: o profissional de cinema, principalmente das áreas técnicas, dificilmente se dispõe a produzir material sobre seu próprio fazer, e a pesquisa, quando é feita, normalmente não envolve o seu dia a dia, o trabalho prático, pautando-se mais pela observação de casos.

Entre os próprios profissionais de *foley* brasileiros, o intercâmbio de experiências é pequeno, ficando restrito a encontros casuais em palestras, premiações ou *workshops*. Visando, então, aumentar a discussão sobre a área e gerar material para os interessados em estudar o som do cinema brasileiro, o tema desse trabalho é o *foley* praticado no Brasil, abordando suas funções na trilha sonora cinematográfica, sua prática, sua história e o perfil de seu profissional.

O *foley* também é feito para outros produtos audiovisuais, como a ficção televisiva, as web séries e os jogos interativos (videogames), o que faz com que seja um mercado crescente. Entretanto, o foco desse trabalho será o *foley* para cinema, que é o seu lugar de origem.

Para abordar o tema, a dissertação está dividida em quatro capítulos, cada um tratando de um aspecto importante da atividade.

O capítulo I é sobre conceitos básicos de som para cinema, levantando algumas funções do som na narrativa fílmica, explorando algumas características físicas do som e mostrando a anatomia de uma trilha sonora cinematográfica. As fontes de pesquisa são livros técnicos e teóricos sobre som cinematográfico e som em geral, como *Sound for Film And Television* (2010), de Tomlinson Holman; *Audio-vision* (1990) de Michel Chion e *O Som e o Sentido* (1989), de José Miguel Wisnik. A importância desse capítulo é mostrar como o *foley* se insere no contexto maior do filme, sendo tratado como parte indissociável da narrativa.

O capítulo II aborda os usos e funções do *foley* na trilha sonora em sua perspectiva prática. Para descrever as técnicas e os métodos que estão em uso nos estúdios de *foley* brasileiros, valho-me da minha experiência profissional para conduzir esse capítulo. No período de 2008 a 2012 fui artista de *foley*, técnica de gravação e editora de *foley* no estúdio *Casablanca Sound*, sendo responsável – em parceria com a também artista, técnica e editora, Guta Roim – pelo *foley* de 15 longas metragens, inúmeros curtas metragens e episódios de séries de televisão. O objetivo desse capítulo é registrar as práticas vigentes nesse período,

para que os interessados em *foley* e em cinema em geral conheçam o dia a dia de um profissional de *foley*.

Minha experiência profissional não representará a totalidade das práticas aqui apresentadas. Para ampliar o recorte, entrevistei os principais artistas em atividade no país, sendo eles: Ricardo Reis, Felipe Burger, Renato Galimberti, Roger Hands e Guta Roim. Seus relatos estão inseridos nesse capítulo para trazer outros pontos de vista sobre a prática.

O capítulo III faz uma breve retomada histórica do *foley*, nos Estados Unidos e no Brasil. Abordar a história do *foley* nos Estados Unidos se faz necessário porque foi lá que o termo foi cunhado. A californiana Vanessa Theme Ament, uma artista de *foley* e estudiosa de som para cinema, autora do livro *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Films, Games and Animation* (2009), será a principal referência para esse trabalho de reconstrução da origem da atividade nos Estados Unidos. Recorrerei principalmente ao levantamento feito por Vanessa sobre a vida de Jack Foley, o pioneiro de som que emprestou seu nome à técnica.

Assim como Vanessa Ament entrevistou personagens importantes da história do *foley* norte-americano, entrevistei para essa pesquisa o mixador José Luiz Sasso, que iniciou sua carreira em 1968 e permanece em atividade até hoje. Por ser uma figura importante na história do som do cinema nacional, conhecido por, no Estúdio Álamo, ser o primeiro técnico de som³ credenciado pela *Dolby Laboratories, Inc.* da América Latina e por ser um dos primeiros profissionais a usar ferramentas digitais no seu processo de trabalho, Sasso foi um entusiasta e uma testemunha da evolução técnica e estética do *foley* no Brasil, mixando o *foley* de diferentes equipes ao longo de seus 46 anos de profissão. Por tudo isso, ele será a principal referência para o trabalho de reconstrução da história da técnica no Brasil que desenvolvo aqui. Seu depoimento abarca a evolução do *foley* brasileiro do ponto de vista paulistano.

Para abarcar o período anterior à entrada de José Luiz Sasso no mercado e um pouco do que acontecia no Rio de Janeiro, faço uso das informações presentes no documentário *Geraldo José, O Som Sem Barreiras*, feito em 2003 por Severino Dadá. Geraldo José foi um sonoplasta da Rádio Tupi que em 1950 começou a atuar no cinema fazendo “ruído de sala” para as chanchadas da Atlântida⁴. Sua experiência deu tão certo que ele migrou de vez para o cinema e se tornou o primeiro artista de *foley* profissional do país.

O relato de Miriam Biderman, fundadora do estúdio produtor de *foley Effects Films*,

³ Enquanto técnico do Estúdio Álamo.

⁴ Fundada em 1941, a Companhia Cinematográfica Atlântida era focada na produção de filmes populares, ficando famosa por produzir as Chanchadas de Oscarito e Grande Otelo e atingindo seu auge a partir de 1947, com a entrada de Severiano Ribeiro na sociedade (GIANNASI, 2007, p.42-45).

faz a ponte entre o passado analógico e a era digital dos anos 2000.

Para finalizar, o Capítulo 4 propõe-se a observar os produtores de *foley* atuais, trazendo os perfis dos principais estúdios e artistas de *foley* em atividade no Brasil desde a década de 2000 até hoje.

Foram entrevistados também para esse capítulo os fundadores de quatro estúdios de *foley* brasileiros: Miriam Biderman, do *Effects Films*; Kiko Ferraz, do *Kiko Ferraz Studios*; Luiz Adelmo, do *Casablanca Sound* e Alessandro Laroca, do *1927 Audio*.

Essa visão abrangente da atividade a que esse trabalho se propõe, que inclui questões teóricas, estéticas, históricas e técnicas, foi escolhida para expor o tema e abrir caminho para novos estudos. A literatura sobre *foley* é pequena, e sobre o *foley* brasileiro é ainda menor, por isso, essa pesquisa visa iniciar essas discussões, mesmo sabendo que certamente não esgota o tema.

As entrevistas realizadas com os profissionais de *foley*, com os fundadores dos estúdios e com José Luiz Sasso foram transcritas na íntegra e estão disponibilizadas no CD anexo.

CAPÍTULO I - O FOLEY DENTRO DA TRILHA SONORA CINEMATOGRAFICA

1.1 Trilha Sonora Cinematográfica

A trilha sonora cinematográfica é a união de todos os sons de um filme num único fluxo, todos os elementos – a grosso modo: voz, música e ruídos – são amalgamados na trilha sonora e tornam-se um corpo único a ser registrado em mídia óptica, arquivo digital ou mídia magnética, dependendo da plataforma de exibição.

Durante a exibição de um filme, imagens e sons parecem interagir numa relação de causa e consequência, mas esse efeito é ilusório, construído e planejado pelos profissionais de cinema através dos 87 anos do cinema sonoro⁵ ou mesmo antes disso, quando o cinema era tecnologicamente silencioso, mas contava com o acompanhamento sonoro ao vivo⁶.

De fato, a imagem do filme é muda e o som do filme não é gerado pelas imagens que vemos na tela. A ilusão de movimento e continuidade da imagem do filme é gerada pela exibição em sequência de uma série de fotografias estáticas mudas. O som do filme, como o temos atualmente nos cinemas, é a reprodução em um sistema de alto falantes de sons gravados e organizados numa determinada ordem no tempo. Quando justapostos e sincronizados, esses dois elementos de características distintas criam significados novos e únicos, narrando e comunicando emoções e ideias.

Por terem naturezas muito diferentes, som e imagem são registrados e trabalhados em mídias e formatos próprios. Sua união se dá via sincronia, quando a imagem e o som são reproduzidos em velocidade correspondente a partir de uma posição predeterminada.

É claro que ao assistirmos um filme não precisamos estar conscientes de nada disso. Na grande maioria dos filmes, todo o extenso trabalho sobre imagem e som é pensado justamente para que a obra seja plenamente audiovisual, com imagem e som codependentes.

⁵ Considerando o lançamento de *O Cantor de Jazz* (1927, Direção de Alan Crosland) como marco inicial do cinema sonoro, em 1927.

⁶ Alan Williams, no texto “Historical and Theoretical Issues” discorda da posição teleológica de que o som tenha sido uma demanda do público por maior realismo, reconhecendo que o acompanhamento sonoro sempre existiu, e que o chamado “cinema sonoro” surge mais pela necessidade da indústria padronizar sua produção do que por uma demanda por som sincrônico: “Um único trabalho poderia existir em diferentes versões: preto e branco ou colorido por um ou vários métodos; longa, curta ou média metragem; acompanhado por uma grande orquestra usando partituras cuidadosamente planejadas ou por um pianista bêbado” (WILLIAMS, 1992, p.128, tradução nossa). Ver: WILLIAMS, Alan. “Historical and Theoretical Issues in the Coming of Recorded Sound to the Cinema”. In: ALTMAN, Rick. *Sound Theory: Sound Practice*. New York: Routledge, Chapman, and Hall, 1992.

É preciso forçar a percepção para separar imagem e som em uma obra finalizada e assim desvendar sua construção. Esse exercício de abstração, porém, é fundamental para entender e trabalhar os conceitos da trilha sonora cinematográfica.

Para dar um exemplo, se prestarmos atenção somente ao *foley* de um filme, deixando de lado as falas, a música e as imagens, é surpreendente perceber que cada passo ouvido na trilha sonora não foi gerado pelos pés do ator visto na imagem do filme, mas sim gravado em um estúdio, meses depois das filmagens por um artista de *foley*. Esse artista escolheu um sapato e uma superfície condizentes com o que está registrado nas fotografias que compõem a imagem e fez uma performance de passo tão convincente que podemos jurar que cada passo foi gerado pelos pés daquele ator naquele momento. Ou seja, ele nos fez crer que aquela imagem e aquele som são um evento único, indissociável, quando na verdade a única relação entre os dois é a sincronia no momento da reprodução do filme, sincronia essa planejada pelos profissionais de som.

Mesmo quando conseguimos deixar por um momento a imagem de lado e nos atemos somente aos sons, a complexidade da trilha sonora, com suas diversas camadas e categorias de som, não é de fácil percepção. É comum encontrar quem acredite que o som que vai para o cinema é exclusivamente captado na filmagem, sem tratamento algum, apenas acrescido de música; mais comum ainda é encontrar quem nunca parou para pensar em como os sons foram parar no filme.

Independentemente do grau de consciência que se tenha disso, a trilha sonora – em um filme sonoro – é peça fundamental da narrativa, e, apesar de ser trabalhada em função da imagem no fim do processo, a sua construção deve ser planejada desde a elaboração do roteiro para resultar num filme pleno.

Esse capítulo parte da apresentação do processo geral da trilha sonora para depois dar atenção exclusiva à construção do *foley*. Primeiro veremos brevemente como caminha o som dentro do cronograma da produção cinematográfica; depois observaremos o som como matéria prima a ser trabalhada para então entender a divisão prática do trabalho na elaboração de uma trilha sonora até chegar finalmente ao trabalho do *foley* e sua interação com o todo da trilha sonora.

1.2 A Construção da Trilha Sonora Cinematográfica Ficcional

Existem muitos modos de trabalhar a trilha sonora cinematográfica ficcional. Há, nos extremos, aqueles que prezam pelo controle total dos elementos sonoros e aqueles que visam a menor manipulação possível, manuseando apenas o material captado nas filmagens. O estilo a ser trabalhado nessa dissertação tende ao controle dos elementos, seguindo uma linha de produção mais “hollywoodiana”, encontrada em guias práticos como *The Practical Art of Motion Picture Sound* (2011), de David Yewdall, *Sound for Film And Television* (2010), de Tomlinson Holman, ou *Dialogue Editing for Motion Pictures* (2007), de John Purcell. Esse recorte é pertinente visto que o *foley* tem sua origem nesse modo de trabalhar a trilha.

A construção de um filme de ficção (imagem + som) divide-se em três etapas fundamentais: pré-produção, produção e pós-produção⁷.

Na pré-produção dá-se a formulação do roteiro e a preparação para a produção, com a assinatura de contratos, os testes de elenco, a execução dos cenários, as visitas às locações, entre outros preparativos. A etapa da produção é quando ocorre a captação principal de imagem e de som. Por fim, o material captado entra na pós-produção, etapa em que será selecionado, organizado e manipulado até sua forma final, o filme finalizado (RODRIGUES, 2007).

O som está presente nas três etapas. Vejamos o desenvolvimento do som de um filme nessas três etapas.

Pré-produção de som

O trabalho com som começa na elaboração do roteiro. Partindo do óbvio, temos no roteiro a descrição das falas do filme, que darão origem ao elemento mais proeminente da trilha sonora: o diálogo. A quantidade de diálogo⁸ escrito fornece uma boa ideia de como vai soar o filme. Uma comédia romântica costuma contar muito mais com as falas dos personagens do que um filme de ação, por exemplo. E em um mal exemplo, se o roteiro de um filme prevê muitas cenas em que um narrador fala com um fundo musical, logo vem à lembrança aqueles documentários sobre a natureza, no geral entediantes.

⁷ Mais sobre as fases da produção cinematográfica pode ser encontrado no livro *O Cinema e a Produção* (2007), de Chris Rodrigues.

⁸ Diálogo é o termo utilizado para definir todas as intervenções de linguagem falada que aparecem no filme. É o elemento a ser substituído numa dublagem em outro idioma.

O som da voz sempre se destaca, comunicando através da linguagem falada, mas não é só de falas que um roteiro é feito. Tudo o que se escreve carrega uma dimensão sonora. Quando em um roteiro uma porta bate, um carro arranca, ou explode-se uma base aérea, um som é evocado e a dinâmica desse conjunto de sons vai influenciar a narrativa.

Ao escrever, o roteirista precisa estar ciente da dimensão sonora de suas cenas. Randy Thom, responsável pelas trilhas sonoras de *Os Incríveis* (2004, direção de Brad Bird), *Guerra dos Mundos* (2005, direção de Steven Spielberg), *Forest Gump* (1994, direção de Robert Zemeckis) entre outros, escreveu um importante texto para os profissionais de áudio e de cinema em geral chamado *Designing a Movie for Sound*, no qual expõe seu ponto de vista sobre a importância de se escrever roteiros para se ouvir, e não só para se ver. Ele ressalta que:

Muitos diretores que acreditam apreciar o som ainda possuem uma ideia bastante restrita do papel do som na dramaturgia. O ponto de vista mais comum é o da utilidade de se ter um “bom som” para potencializar as imagens e/ou para “enraizá-las” numa realidade temporal. Mas isso não é colaboração, isso é escravidão. Desse modo, o produto resultante será menos complexo e interessante do que seria caso o som fosse, de alguma forma, liberto para ser um participante ativo no processo. Somente quando um setor influencia todos os outros setores da produção é que um filme começa a ganhar vida própria. (THOM, 1999, tradução nossa).

Filmes como *A Conversação* (1974, direção de Francis Ford Coppola) e *Wall-e* (2008, direção de Andrew Stanton) são bons exemplos de roteiros extremamente sonoros. No filme de Francis Ford Coppola o som é a obsessão e a ruína do personagem principal, que inclusive trabalha com gravações sonoras. Em *Wall-e* temos personagens que não falam língua alguma, são robôs agindo numa Terra abandonada. Durante a primeira hora do filme ouvimos apenas os ruídos da Terra e dos robôs, que são muito eficientes ao comunicar sentidos e emoções sem o uso da linguagem falada, e através dos ruídos entendemos o enredo e nos identificamos com os personagens.

A trilha sonora de um filme só pode crescer na medida em que o roteiro lhe abre espaço. Quando um roteiro equilibra sua narrativa entre as imagens e os sons, fazendo uso criativo dessa relação, a trilha sonora resultante desse filme refletirá esse equilíbrio.

Ainda na fase de pré-produção, o roteiro pronto é levado para a análise técnica das equipes. Na análise técnica são levantadas as necessidades da produção e feitos os acertos para que tudo corra bem nas gravações, orquestrando as diversas equipes para a próxima fase. A equipe de Som Direto e – em algumas produções – o Supervisor de Som recebem esse roteiro e levantam as necessidades que dizem respeito à sua área. João Batista Godoy de Souza, técnico de som direto e doutor em som pela Escola de Comunicações e Artes da

Universidade de São Paulo, descreve a pré-produção dessa maneira: “Nesse momento, o técnico de som direto detalha todas as demandas necessárias e define as estratégias de captação, considerando os equipamentos, a equipe e os materiais necessários” (SOUZA, 2011, p.87).

Analisando o roteiro, podem-se prever situações complicadas para a captação de som, como um show ao vivo, uma conversa entre muitas pessoas ou uma locação ruidosa, e assim providenciar os equipamentos e os tratamentos sonoros necessários para garantir uma boa gravação de som.

Para melhor elaborar a estratégia, o técnico de som deve participar da escolha das locações das filmagens, podendo inclusive vetar locais onde a gravação de som fique muito prejudicada.

Som na Produção

A captação de som na produção é de importância fundamental para a estruturação da trilha sonora. Por estar diretamente relacionada com o que foi feito e principalmente dito em cena, ela é a base da construção da trilha, mesmo quando serve apenas como guia para a pós-produção.

O som bem captado tem a vantagem de ser a tradução exata da ação captada na imagem, mantendo as características de atuação e de ambientação do momento. Se houver no *set* de filmagens as condições necessárias para uma gravação de som de qualidade, esse som será utilizado no filme e passará a ser denominado som direto, ou seja, na definição de João Godoy: “o som captado e registrado em sincronia com as imagens em uma realização audiovisual” (SOUZA, 2011, p.76).

A função primordial da captação de som durante a cena é registrar os diálogos. Quando isso não é possível, devido a ruídos indesejados ou falhas de qualquer natureza na captação, torna-se necessária a dublagem das falas, ou seja, a regravação sincrônica em estúdio do que os atores disseram em cena. O som captado no *set* passa, nesse caso, a servir de som guia, pautando a dublagem. Gravar uma dublagem sem o som guia é bastante difícil, implicando em leitura labial e na reescrita de falas, por isso a captação de som no *set* é importante, mesmo quando ele não vai para a cópia final.

O técnico de som direto precisa zelar pela boa captação dos diálogos, mas também deve dar atenção a outros detalhes presentes somente no momento da produção: ambientação, objetos de cena ruidosos, ou grandes elementos disponíveis apenas para a produção, como submarinos ou carros antigos, por exemplo. Para cobrir esses detalhes são feitas as “coberturas de som”, que são gravações de som independentes da imagem, que servirão para facilitar e enriquecer a edição de som. Essas coberturas de som são gravadas pela equipe de som direto na melhor condição de silêncio possível no *set* e catalogadas no boletim de som⁹, para que sejam mais facilmente localizadas pela equipe de pós-produção.

João Godoy aponta em sua tese¹⁰ que:

Numa realização audiovisual convencional, espera-se que o áudio gravado pelo som direto: a) tenha um registro de voz claramente inteligível; b) ocupe um plano sonoro verossímil à imagem correspondente ou que possa ser manipulado em pós-produção para alcançar essa verossimilhança; c) entre os planos que constituem uma sequência, tenha continuidade de timbre e adequação com o espaço fílmico representado; d) forneça os elementos necessários para a edição de som, com os ambientes próprios das locações, com os planos sonoros de cobertura e com os ruídos de características especiais, difíceis de serem recriados na pós-produção (SOUZA, 2011, p76).

Um técnico de som direto normalmente usa um gravador multipista, gravando as cenas e as coberturas de som com microfones variados, de forma que a pós-produção tenha material suficiente para trabalhar.

Em suma, o material captado durante o período da produção, seja ele diálogo, eventos sonoros do momento ou coberturas de som, é uma fonte importante de sons para a composição da trilha sonora do filme.

Pós-produção de Som

Depois da produção, o material captado segue para a edição de imagem onde os pequenos trechos são arranjados.

É já na edição de imagem que a trilha sonora começa a aparecer. Cada trecho de imagem carrega seu som sincrônico e esse fluxo é a base para a construção de toda a trilha. Nessa fase, não há grande preocupação com volumes ou com ruídos, o material sonoro está

⁹O boletim de som é o relatório das gravações de som realizadas num projeto audiovisual durante a produção. De responsabilidade do técnico de som direto, o boletim contém as informações de todas as gravações de som, identificando cena, plano e *take*, bem como as coberturas de efeitos sonoros e ambientes.

¹⁰ João Godoy Souza é técnico de som direto e professor de som no Departamento de Cinema, Rádio e Tv da ECA-USP. Sua tese de doutorado intitula-se *Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas metragens brasileiros Contratados e Antônia: a técnica e o espaço criativo* (2011).

sem qualquer acabamento. É usual utilizar durante a edição da imagem algumas músicas e alguns efeitos sonoros para a melhor construção do fluxo narrativo das imagens do filme. Essas músicas e efeitos podem ser apenas referências a serem substituídas na pós-produção de som ou se tratarem de elementos definitivos, que surgem na edição de imagem e permanecem até o filme finalizado. Uma vez editada a imagem do filme, chega a hora da pós-produção de som.

O processo de construção de uma trilha sonora respeita um pensamento, um conceito que é definido entre o diretor e o supervisor de som. Seguindo uma das definições de Tomlinson Holman em *Sound for Film and Television* (2010) para o termo em inglês *sound designer*¹¹, aqui adaptado como “supervisor de som”, temos que esse profissional supervisiona todo o trabalho das equipes de edição de som, certificando que todos os elementos da trilha sonora sejam coerentes com um conceito geral. O supervisor de som é o responsável pela execução da trilha sonora, tanto do ponto de vista estético quanto técnico, regendo uma equipe de profissionais de som, dentre eles os artistas de *foley*.

Quando o filme entra na pós-produção de som, o som gravado no *set* é organizado, limpo e lapidado, os canais gravados são escolhidos e editados para criarem um contínuo homogêneo, resultando em um fluxo que soe natural. Os sons gravados no *set* que sobrevivem a essa lapidação, passam a constituir o som direto do filme.

São adicionados os ambientes sonoros (fundo do mar, parque de diversões, etc.) os efeitos sonoros (portas, carros, máquinas, etc.), o *foley* (passos, beijos, roupas, etc.) e a música definitiva. Todos os elementos são então mixados, adequando volumes, equalização e espacialização para criar a trilha sonora do filme.

A pós-produção de som é a última etapa de trabalho criativo sobre o filme, dela sai o filme pronto, como será visto e ouvido pelo público. Vale lembrar que essa prática não é uma regra rígida, e que cada filme terá demandas diferentes de som.

¹¹ Tomlinson Holman dá ao termo Sound Designer duas definições: “sound designer é aquele que trabalha ou supervisiona todo o trabalho com o som, do começo da pós produção, pelas pré-mixagens até a cópia final, para manter um conceito geral na trilha sonora. A segunda definição é para aquele que fornece efeitos sonoros especiais criados para trechos específicos de um filme, como a voz processada de um personagem ou objeto, ou outro uso criativo de som, frequentemente envolvendo gravação original” (HOLMAN, 2010. p.145, tradução nossa). Com o desenvolvimento da técnica, alguns estúdios de pós produção de som mantiveram o termo *sound designer* para designar apenas a segunda definição apresentada, e passaram a utilizar o termo *sound supervisor*, para a primeira definição. Nessa dissertação, a primeira definição de *sound designer* apresentada por Holman será aplicada ao termo em português “supervisor de som”, e a segunda definição ficará sem tradução, por entender que as duas funções são distintas e separá-las facilita o entendimento.

1.3 O som como matéria prima

Os sentidos que o filme carrega são lidos na imagem e no som simultaneamente. Michel Chion, em *Audio-vision: Sound on Screen* (1990), fala do “valor agregado” que ele define como sendo o valor que o som agrega a uma imagem para criar a impressão final no espectador. Do texto de Chion:

Cada elemento sonoro entra em uma relação vertical simultânea com os elementos narrativos contidos na imagem (personagens, ações), incluindo as texturas e condições dos elementos retratados. Essas relações são muito mais diretas e proeminentes do que qualquer outra relação que o elemento sonoro possa ter com outros elementos sonoros. É como uma receita: mesmo que você misture os ingredientes sonoros separadamente antes de jogá-los na imagem, uma reação química ocorre para que os sons se separem e reajam por si só com o campo da visão (CHION, 1990, p.05, tradução nossa).

A leitura da imagem depende do som e a leitura do som depende da imagem, o que leva Chion a dizer que não existe trilha sonora para além das questões técnicas, que uma trilha sonora desvinculada de sua imagem não carrega um sentido próprio (CHION, 1990, p.40).

Em relação à imagem do filme, cabe ao som contribuir na caracterização dos espaços, tempos, personagens, objetos e climas, além da transmissão das mensagens previstas no roteiro, principalmente as faladas.

Sabemos que som é onda, que os corpos vibram, que essa vibração se transmite para a atmosfera sob a forma de uma propagação ondulatória, que o nosso ouvido é capaz de captá-las e que o cérebro a interpreta, dando-lhe configurações e sentidos (WISNIK, 1989, p.17).

Partindo dessa definição simples do músico e estudioso de som José Miguel Wisnik para o que é o som, vemos que, assim como a imagem possui cor, brilho, contraste e textura para transmitir sentido, o som também carrega propriedades físicas que podem ser manipuladas para contar a história.

Vejamos algumas dessas propriedades e o modo como o ser humano as percebe:

- **Frequência e Altura** – som é vibração que movimenta o ar. O número de vezes por segundo que essa vibração acontece é sua frequência, e essa frequência é percebida por nós como altura. As frequências podem ser graves, médias ou agudas, e elas afetam nossa percepção de modo diferente. Um som agudo, como o raspar de unhas numa lousa, pode

provocar arrepios na pele, uma voz com predomínio de frequências graves pode passar mais confiança que uma que tenha característica aguda. Frequências agudas ou graves que atuam continuamente podem nos deixar em estado de atenção, recurso muito utilizado em filmes de terror. Em média, o ouvido humano jovem percebe frequências de 20Hz a 20000Hz, mas o limite superior cai pra 15000Hz ou 10000Hz com o envelhecimento. A sensibilidade é melhor de 1000Hz para cima e ótima entre 2000Hz e 3000Hz (NISBETT, 1962, p.22). A trilha sonora pode ser trabalhada dentro dessa tessitura, explorando da melhor maneira possível o espectro de frequências que a mídia e o ouvido humano oferecem.

- **Timbre** – todo som é composto por frequências simultâneas, e todo som possui características únicas no espectro das frequências que o compõe. José Miguel Wisnik descreve o timbre como o resultado singular do feixe de ondas que um objeto produz (WISNIK, 1989). Essa particularidade faz com que percebamos informações da fonte sonora. A voz de cada pessoa tem um timbre reconhecível, os instrumentos de uma orquestra são distinguíveis pelo seu timbre, mas não é só nesses casos que o timbre é útil: um som de batida de porta, por exemplo, carrega o timbre dessa porta, que pode nos dizer se ela é de vidro ou de madeira, grande ou pequena. Ao reconhecermos esses padrões sonoros, podemos prescindir da imagem para reconhecer os elementos, os sons se tornam assim reconhecíveis por si só. Num filme de ficção científica ou numa animação, por exemplo, o timbre do som assume muito da responsabilidade de trazer realidade aos elementos visuais, dando dimensão sonora a texturas de imagens artificiais.

- **Intensidade** – A intensidade de um som é a medida da energia acústica exercida sobre uma determinada área por segundo (NISBETT, 1962, p.14), o conhecido “volume”. Uma porta que bate forte terá som mais intenso, e isso pode denotar o estado de espírito de um personagem. Sons de pouca intensidade podem causar relaxamento extremo ou tensão extrema, dependendo da narrativa. O trabalho com as intensidades vai definir a dinâmica do som do filme, que pode transitar entre o silêncio total e a capacidade máxima das caixas de som.

- **Duração** – o som acontece no tempo. Essa propriedade se liga muito ao ritmo, que é óbvio na música, mas que também está presente nas falas e nos ruídos. Além do ritmo, a diferença na duração do som também altera nossa percepção. Um estampido curto tende a ser mais assustador que uma longa explosão, um som de longuíssima duração pode nos fazer perder a referência de sua fonte. Em *O Iluminado* (1980, direção de Stanley Kubrick),

podemos observar o trabalho com ritmos para criar tensão, utilizando elementos como um triciclo, uma bola quicando ou uma máquina de escrever.

- **Propagação esférica** – Diferente da imagem, que emana da tela e é percebida dentro do limite do quadro, o som sai das caixas e toma o espaço de forma esférica, nos envolvendo e fazendo nosso corpo vibrar. O som tem assim papel importante no envolvimento com o filme, é ele que nos põe de certa forma “dentro” do filme.

- **Audição seletiva** – A audição seletiva é uma característica da percepção humana que também é importante na construção de uma trilha sonora. Diferente dos nossos olhos, que podem se fechar, os ouvidos nunca param de ouvir, nem mesmo durante o sono. Nesse mar ininterrupto de informação, cabe ao cérebro fazer uma triagem do que deve ou não tomar nossa atenção, e esse direcionamento da atenção para um som ou outro pode ser manipulado na edição de som. Michel Chion, no livro *Audio-vision* (1990), diferencia a percepção ativa da percepção passiva, ressaltando que a audição consciente é apenas uma parte de um campo maior de percepção (CHION, 1990). Um som que tem longa duração sai do nosso foco de atenção depois de certo tempo, mas continua atuando sobre nossa audição, de forma não consciente. Eventos que perturbam a atmosfera predominante rapidamente se tornam nosso foco. Esse direcionamento da atenção do espectador via audição pode ser usado para potencializar a narrativa, para direcionar a leitura da imagem.

Rick Altman, no texto “The Material Heterogeneity of Recorded Sound”, presente em seu livro *Sound Theory: Sound Practice* (1992), mostra-se contrário ao uso de termos emprestados do âmbito musical para conceituar ruídos de maneira mais ampla, por conceber que o som em geral vai muito além de notas individuais produzidas por instrumentos musicais (ALTMAN, 1992). O som que percebemos no mundo é muito mais complexo do que uma nota musical com tom definido, e o uso de termos musicais acaba por simplificá-lo demais. Nas palavras de Rick Altman:

O que chamamos de “um som” não é feito apenas por um conjunto de frequências [timbre], mas sim composto por múltiplas fundamentais¹² produzidas num período de tempo. Pense nos seguintes sons familiares: uma geladeira, um ronco, um cortador de grama, o vento, uma porta rangendo. Pensamos em cada um como um som único, mas nenhum deles é único da mesma forma que uma nota Lá de 440Hz produzida por um diapasão. Cada um desses sons constitui um evento que acontece através do tempo, envolvendo múltiplos sons separados que estão organizados de uma forma familiar e reconhecível. Dada a importância dos

¹² “Fundamental” é o termo musical para a principal nota de um acorde dentro do sistema tonal. No texto o termo é aplicado aparentemente para determinar a frequência principal de um som, a partir da qual se relacionam os demais harmônicos.

elementos rítmicos e melódicos para nosso reconhecimento de cada um desses sons, seria mais apropriado compará-los a frases musicais do que a notas individuais (ALTMAN, 1992, p.18, tradução nossa).

É possível perceber nesse trecho que Rick Altman admite a importância do timbre (conjunto de frequências) e da duração (ritmo) para a percepção dos eventos sonoros (conjunto de sons através do tempo), que ele aproxima de “frases musicais”. Na falta de terminologia específica para som de cinema, farei uso da terminologia musical em alguns pontos dessa dissertação, porém, isso será feito levando em conta que não se trata de uma simplificação dos eventos sonoros, mas sim de uma adaptação dos termos que não descarta essa visão mais complexa que Rick Altman apresenta.

Conhecer como o som se comporta enquanto matéria prima é o ponto de partida para manipulá-lo dentro de uma trilha sonora. Os diferentes profissionais da pós-produção de som partem dessa matéria-prima para criar uma só trilha sonora. Vejamos agora quais os elementos de uma trilha sonora e como uma equipe se organiza para editar o som de um filme.

1.4. A divisão vertical da trilha sonora no trabalho de edição de som

A manipulação do som para dirigir a leitura do filme é uma ferramenta narrativa que foi ganhando importância e precisão com o desenvolvimento dos profissionais (roteiristas, diretores e editores de som) e da tecnologia.

A sistematização do trabalho dos profissionais na trilha sonora criou especializações e a tecnologia, agora digital, permite uma liberdade cada vez mais crescente no manuseio das propriedades sonoras. Essa segmentação levou a organização da trilha sonora, durante seu processo de construção através dos anos, à seguinte divisão: diálogos, ambientes, efeitos sonoros, *foley* e música¹³.

Todos esses elementos são sonoros, logo possuem as propriedades sonoras já explanadas. Eles se relacionam para mover a narrativa, direcionando não só os sentidos diretos, como também conduzindo as emoções. A divisão serve para facilitar o trabalho técnico, já que a trilha sonora e a imagem devem formar um conjunto sólido.

¹³ Essa divisão tradicional pode ser encontrada em *The Practical Art of Motion Picture Sound* (2011), de David Yewdall e em *Sound for Film and Television* (2010), de Tomlinson Holman. Ela é praticada no Brasil, com nomes diferentes, pela maioria dos profissionais de pós-produção de som, entre eles, os do Estúdio Casablanca Sound. O método de trabalho da Casablanca Sound é a principal fonte de informação sobre o processo de edição de som apresentado nesse trabalho.

Em maior ou menor número, a equipe de pós-produção de som, em um filme que siga uma linha de edição mais hollywoodiana, é formada por: editores de diálogo, editores de ambiente, editores de efeitos sonoros, editores de *foley*, artistas de *foley* e técnicos de gravação de *foley*, mixadores e o supervisor de som. O músico também participa dessa fase, mas não faz parte da equipe de edição de som, prestando o serviço à parte.

O trabalho das equipes é muitas vezes simultâneo, entrecruzando-se em momentos chave. Os elementos da trilha¹⁴ são:

- **Diálogo** – O diálogo compreende todas as falas. Cabe à equipe de edição de diálogo organizar o material bruto e lapidar o fluxo de sons captados correspondentes às imagens do filme. Mesmo aquilo que, apesar de não ser fala, foi captado em cena e será utilizado no filme, fica sob responsabilidade da equipe de edição de diálogos. Os objetivos principais¹⁵ da edição de diálogo são a clareza da informação e a homogeneidade do fluxo. É também responsabilidade da equipe de diálogo qualquer gravação de voz adicional. Por exemplo, se o som direto não for inteligível ou despertar o espectador da imersão (fundos desiguais, sons indesejados) é preciso dublar, e a dublagem – ou ADR¹⁶ – está no domínio do diálogo. Qualquer outra interação de voz, como locuções, narrações, pensamentos de um personagem, falas adicionais e *walla*,¹⁷ são gravadas num estúdio especializado e supervisionadas pela equipe de edição de diálogo.

- **Ambientes** – “Ambiente, também conhecido como ‘backgrounds’ (BGs) é o som que produz um espaço onde o filme existir” (HOLMAN, 2010, p.163, tradução nossa). A edição de ambientes cuida da caracterização dos espaços do filme, desde os mais simples, como construir sonoramente uma praia ou um campo de guerra no século XII, até os mais sensoriais e psicológicos, que buscam despertar efeitos secundários no espectador, como medo ou tédio. Os ambientes são fundamentais para a imersão do espectador na história, dando homogeneidade, naturalidade e atmosfera emocional às cenas. O ambiente caracteriza o espaço sem chamar a atenção para nenhum ponto específico da imagem. Sua sincronia está ligada à troca de ambientes entre uma cena e outra, marcando a mudança da atmosfera. Sua

¹⁴ Como divididos e trabalhados no estúdio Casablanca Sound.

¹⁵ Para uma lista completa das principais funções da edição de diálogos ver: PURCELL, John. *Dialogue editing for Motion Pictures: A guide to the invisible art*. 2007, p.3.

¹⁶ ADR é a abreviação de *Automatic Dialogue Replacement*, termo norte-americano para dublagem.

¹⁷ *Walla*, ou *loop group*, é o nome dado aos sons de vozes que fazem parte do filme, mas que não estão em primeiro plano. O *Walla* está mais próximo dos ambientes do que do diálogo, sendo muitas vezes uma massa de vozes ininteligível, como o burburinho em um restaurante ou uma torcida em um estádio. A tradução para o português empregada no estúdio *Casablanca Sound* é “vozerio”.

edição é estereofônica, espalhando-se por todos os canais disponíveis. Os ambientes são de responsabilidade da equipe de edição de ambientes e efeitos.

- **Efeitos sonoros** – os efeitos sonoros marcam os eventos pontuais do filme que têm relevância na imagem e/ou na narrativa. Por exemplo: os carros que passam, as portas que batem, as explosões e os telefones que tocam. Segundo Holman, a definição mais simples de efeitos sonoros é: “vê um carro: escuta um carro” (HOLMAN, 2010, p.161, tradução nossa). A equipe de edição de efeitos sonoros trabalha com bancos de efeitos pré-gravados e pode contar também com gravações adicionais e com as coberturas de som que o técnico de som direto oferecer. Diferente do ambiente, o efeito sonoro é bastante marcado, de curta duração e normalmente visa à atenção consciente do espectador, seguindo elementos da imagem ou sendo sozinho fonte de sentido, como uma campainha que toca ou tiros fora do quadro.

Dentro dos efeitos sonoros fica o *sound design*, entendido como criação de eventos sonoros através da manipulação de ondas sonoras, criando sons que não existem na natureza – *poings, zings, whooshs* –, mas que estão frequentemente presentes nos filmes, fazendo marcações dramáticas ou representações fantasiosas. Para editar efeitos são contratados editores de efeitos e *Sound Designers*, que fazem parte da equipe de edição de ambientes e efeitos.

- **Foley ou Ruidagem de sala** – o termo *foley*, como vimos, é aplicado tanto à técnica de gravação em estúdio dos sons da movimentação dos atores e/ou objetos em cena, que é feita em sincronia com a imagem do filme, quanto ao conjunto de eventos sonoros em que essa gravação resulta. Numa captação de som direto que vise essa divisão total dos elementos, deve-se privilegiar as falas e menosprezar os outros ruídos de cena, para assim obter maior controle sobre a voz. Portanto, esse som direto é carente de ruídos que não sejam a voz. Na pós-produção de som, os ruídos – como passos, roupas e tilintares – são recolocados de forma controlada, independente e em sincronia com a imagem, e isso é função do *foley*. De acordo com Tomlinson Holman, quando o *foley* surge “a ideia era que muitos sons podiam ser sincronizados ao tempo em que apareciam no filme simplesmente através da gravação da performance dessas ações em sincronia com a imagem” (HOLMAN, 2010. p. 162, tradução nossa), sendo assim até hoje. Assim como os efeitos, o *foley* também pode atuar de forma não imitativa da realidade, adaptando-se às situações e ao estilo do filme. A equipe de *foley* conta com artistas, técnicos de gravação e editores.

- **Mixagem** – a mixagem fica no fim na cadeia, ela dá o acabamento às edições dos diferentes elementos e à música e une tudo em um fluxo de som. Na mixagem são

definidos os volumes e as equalizações, de forma que as partes se harmonizem e potencializem a narrativa, é nessa fase que se ajusta a estereofonia, sendo as configurações mais comuns o 2.0, com os canais direito e esquerdo, e o 5.1, com três canais frontais, dois atrás do espectador e um canal para frequências graves. Na mixagem aplicam-se as especificações técnicas de cada janela de exibição e o material é conformado para os formatos desejados (cinema, TV, internet, etc.). Os mixadores se especializam nos diferentes elementos da trilha ou na mixagem final.

Partindo agora exclusivamente para o *foley*, observemos seu processo de construção, sua função dentro da trilha sonora e algumas interações possíveis com os diversos elementos de imagem e de som.

1.5 *Foley* – Definição e Jurisdições dentro da trilha sonora

Como já dito, a trilha sonora é tradicionalmente dividida em diálogos, música, ambientes, efeitos sonoros, e *foley*.

Para entender melhor qual a área de cobertura do *foley* – e onde entram os outros elementos –, imagine a seguinte cena: num bairro residencial à noite, um homem caminha na chuva. Um carro passa veloz e lhe dá um banho de água. Ele grita alguns improperios. Caminha mais um pouco e para na frente de uma casa. Toca a campainha. A porta se abre, ele cumprimenta a mulher que abriu a porta com um beijo e troca algumas palavras com ela. Os dois entram na casa e fecham a porta. A casa é aconchegante, com piso de madeira e tem a lareira acesa e a vitrola ligada.

Identificamos nessa cena dois ambientes distintos: noite chuvosa na cidade e casa aconchegante com lareira. Até o momento em que entra na casa, nosso personagem está envolto nos sons que o primeiro ambiente sugere: pingos da chuva, trovões, buzinas e carros distantes, algum cachorro que late e o que mais se achar necessário para caracterizar esse espaço. Assim que entra na casa e fecha a porta, o ambiente é completamente outro: os pingos da chuva agora soam através do filtro do telhado e das janelas e o crepitar do fogo na lareira aquece a atmosfera sonora. Essa representação do lugar do filme, onde se insere nossa ação, é a função primordial da edição de ambientes.

A imagem do carro que passa veloz sobre a poça d'água carrega com ela a necessidade do som do motor acelerando, da chegada e do afastamento desse som e do impacto com a

água que espirra. Vemos o carro e ele desempenha um papel narrativo claro – piorar o dia do nosso personagem. Os sons da campainha que o homem toca e da porta que se abre também são muito característicos e de destaque no andamento da cena. Esses eventos são do âmbito dos efeitos sonoros.

Os impropérios do personagem e sua breve conversa com a mulher ficam por conta dos diálogos.

A vitrola está ligada. Ouve-se uma música e essa música foi um dia composta e interpretada. Quem cuida, em conjunto com o diretor, da escolha do repertório e da sincronização das músicas, sejam originais¹⁸ ou não, é o departamento de Música do filme.

Vejamos finalmente o que cabe ao *foley* nessa cena. Nosso personagem está caminhando. Primeiro ele caminha numa calçada molhada e depois num piso de madeira. Cada contato do pé com o chão gera som, e cada som terá a característica física dos materiais que vemos na imagem. Essas características e o ritmo e maneira como o personagem anda podem ser reproduzidos num estúdio de *foley*.

O beijo e os toques do cumprimento são exemplos de pequenos contatos e atritos que a imagem sugere e que o *foley* deve representar sonoramente e em sincronia com a imagem. A roupa molhada de nosso personagem e a roupa seca da mulher também sugerem sons ao se movimentarem na imagem.

Quando leva um banho de enxurrada, cabe aos efeitos sonoros a representação do grande “splash” de água, mas o *foley* pode complementar essa cena gravando algumas gotas de água batendo nas roupas do homem. Essas sutilezas ajudam na fusão perfeita entre imagem e sons, criando uma sensação de naturalidade complexa.

Em resumo, o *foley* são os sons da trilha sonora que representam as ações mais delicadas e sutis da imagem, que são mais facilmente produzidos através da gravação em sincronia. Ele vai ser responsável por tornar audíveis os breves contatos, os movimentos e atritos que a imagem carregar.

O próximo capítulo é dedicado exclusivamente ao *foley*, considerando aspectos teóricos e práticos.

¹⁸ Compostas especialmente para o filme.

CAPÍTULO II – FOLEY NA PRÁTICA

Nesse capítulo será discutida a produção do *foley*, com a descrição de processos de gravação, edição e mixagem. A maioria desses processos foi aplicada por mim e por Guta Roim durante o período de 2008 a 2012 no estúdio de *foley* da *Casablanca Sound*¹⁹.

Os artistas de *foley* Felipe Burger, Renato Galimberti, Roger Hands, Guta Roim e Ricardo Reis, em entrevistas concedidas para este mestrado, revelaram também um pouco de suas experiências e técnicas, e esses exemplos estão incorporados aqui para aumentar o espectro dessa descrição. Além da experiência nacional, sempre que possível exporei exemplos e práticas descritos pela artista californiana Jana Vance, da equipe de *foley* do estúdio *Skywalker Sound*²⁰, que esteve no Brasil em maio de 2013 ministrando o *workshop* “A Arte do *Foley*”, na Escola Inspiratorium, do qual tomei parte. Também utilizei como referência o livro *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Films, Games and Animation* (2009), da artista de *foley* Vanessa Theme Ament.

Não existe uma forma padronizada de se fazer *foley*. Dentro da minha experiência profissional, aprendi que as formas de abordagem do *foley* seguem as necessidades do filme e do momento do estúdio. Questões como cronograma, projetos simultâneos, disponibilidade da equipe ou até reformas no vizinho e inundações no estúdio (!) influenciaram a maneira como gravamos o *foley* nos diferentes filmes feitos pela *Casablanca Sound*. Multiplicando esses elementos pela quantidade de estúdios de *foley* que existem, temos uma quantidade incalculável de formas de se fazer *foley*.

Na entrevista que Guta Roim me concedeu²¹, ela revela que desde a minha saída do estúdio muita coisa mudou no modo como ela grava. Sendo assim, a intenção aqui é apenas a de registrar a minha experiência de forma sistemática e disponibilizá-la àqueles que se interessam pelo assunto, criando um ponto de partida para novas discussões e práticas.

¹⁹ Fui artista de *foley* e técnica de gravação no estúdio Casablanca Sound de junho de 2008 a setembro de 2012. Nesse tempo produzi o *foley* de quinzelas-metragens, duas séries de tv, doistelefilmes, inúmeros curtas-metragens, além de ministrar cursos sobre o assunto. Atualmente trabalho com edição de som para séries de TV na O2 filmes, onde edito o *foley* de outras equipes. Ver: <www.imdb.com/name/nm3415719/?ref_=fn_al_nm_1>.

²⁰ O *Skywalker Sound* é um estúdio de som criado por George Lucas em 1975. Começando pela série *Star Wars*, o estúdio foi responsável pela trilha sonora da série *Indiana Jones* e de muitas das animações dos estúdios *Disney*, *Pixar* e *Dreamworks*.

²¹ ROIM, Guta. Entrevista com Guta Roim. [08 de fevereiro de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

Apesar dos procedimentos serem diversos, existem algumas diretrizes comuns ao *foley* de todos os estúdios, e buscarei abarcá-las nesse texto. Como a quantidade de eventos sonoros para se gravar e editar é sempre muito grande, o *foley* depende fundamentalmente de organização e de método para funcionar. E como estamos falando de narrativa fílmica, a eficiência dramatúrgica do *foley* é o ponto comum que todo artista de *foley* procura.

A divisão do *foley* em categorias e suas nomenclaturas variam de estúdio para estúdio, mas são similares. A divisão segue um mesmo conceito, já que garante a organização do material que vai para a mixagem. Essa divisão será tratada num tópico à parte, dando ênfase à linha geral que guia essas escolhas similares dos estúdios e mostrando o exemplo dos estúdios onde trabalham os artistas entrevistados.

Quanto aos métodos de gravação, esses costumam variar muito de artista para artista, de filme para filme e de estúdio para estúdio, e serão abordados através de casos que exemplifiquem as práticas.

Início o capítulo discorrendo sobre os usos do *foley* na trilha, antecedendo propositalmente a divisão do *foley* em categorias e seus métodos de gravação, para retomar o ponto de que a divisão dos elementos sonoros é apenas uma forma de otimizar o trabalho, e que o *foley* deve ser sempre considerado dentro do todo da trilha sonora e do filme

2.1 Os usos do *foley* em um filme

2.1.1 O *foley* como narrador

Além de entender o papel do *foley* dentro da trilha sonora, é necessário ampliar o recorte e entender o papel do *foley* na narrativa. Como já foi dito, a trilha sonora é a união dos sons de um filme, e o filme é a união de imagens e de sons, criando sentidos.

A mera reprodução da realidade não pode ser a única justificativa para a existência do *foley*. A performance do artista de *foley* diante do microfone é uma oportunidade de imprimir sentidos ao filme. Quando está à frente do microfone, o artista de *foley*, além de encontrar os materiais mais adequados para os sons que cria, deve também interpretar, como um ator. O desafio é transpor para o som não só o que a imagem mostra, mas também a história que ela conta.

Vanessa Ament (2009), dentro de sua experiência profissional, observa quatro maneiras de se explorar o *foley*, sendo elas: 1- dar suporte à realidade: acompanhar os movimentos da imagem e criar, junto com o som direto do filme, uma continuidade dos elementos; 2- realçar a realidade: somar elementos aos sons do filme que complementem e deem originalidade aos eventos sonoros; 3- substituir a realidade: fazer apenas com *foley* os sons que a imagem sugere; e 4- criar a realidade: fazer o uso criativo da estrutura do *foley* para desenvolver eventos sonoros especiais, sem relação com a realidade.

O artista de *foley* e editor de som Ricardo Reis²² descreve as funções do *foley* da seguinte maneira:

O poder do *foley* tradicional feito no estúdio é que você consegue ter o som puro, com uma relação sinal ruído²³ hiper apropriada. Ele tem a função de cobrir a deficiência do som direto, ajudar a criar o corpo dos personagens, focalizar ruídos que no ambiente natural você não consegue captar e eu também considero muito a questão da banda internacional²⁴: se você tem a intenção de fazer a banda internacional sem descaracterizar o desenho do filme, sem o *foley* isso é praticamente impossível. (REIS, 2014)

Essa descrição acompanha os preceitos de Ament de continuidade, complementação e criação de ruídos originais, adicionando a isso questão da banda internacional, que será discutida adiante.

No início do projeto, a equipe de *foley* assiste ao filme para entender a história e fazer suas escolhas baseadas no todo. Um mocinho que termina vilão pode ser sonoramente tratado de forma diferente do mocinho que permanece mocinho. Um objeto que ganhará importância no decorrer da história pode soar “especial” desde o começo. A condução do espectador pela história passa também pelo *foley*. Um bom exemplo são as ações que ocorrem fora da tela, das quais temos notícia apenas pelo som criado no *foley*, como quando alguém bate na porta ou derruba panelas numa cozinha distante.

Vejam algumas formas de como o *foley* interfere na narrativa do filme, observadas a partir da minha experiência profissional e dos relatos dos artistas e fundadores de estúdios.

²²REIS, Ricardo. Entrevista com Ricardo Reis. [14 de junho de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

²³ A relação sinal-ruído refere-se à diferença de intensidade entre o ruído indesejado inerente ao sistema de gravação e o sinal desejado. Essa relação será retomada no tópico de “gravações”.

²⁴ A banda internacional é a versão da trilha sonora feita especialmente para a dublagem em língua estrangeira e será discutida nesse capítulo.

Caracterizando um personagem

Para narrar, um filme de ficção conta com personagens, que agem e interagem, movendo a história. Tão importantes quanto as ações dos personagens são suas características próprias. Plano a plano, o filme apresenta seus personagens, buscando criar com o espectador identificações ou recusas. O artista de *foley* deve entender o jogo criado pelo filme e colaborar com ele. Vanessa Ament aponta que: “o *foley* deve servir à visão do diretor e dar apoio aos atores, ao editor de imagem e ao editor de som” (AMENT, 2009, p.20, tradução nossa).

A gravação em sincronia com a imagem tem muita relação com os personagens. O *foley* segue as ações das figuras em cena. Essas ações têm intenções dramáticas, significam, expressam ideias e emoções. O *foley* será a dimensão sonora desses sentidos, não sendo neutro na percepção do espectador.

As variações de humor, intenção e personalidade são traduzidas no som em variações de intensidade, frequência ritmo e timbre. Quando um personagem que caminha quer passar despercebido, ou quando está inseguro ou desconfortável na cena, seus passos e movimentos de roupa podem soar como tal. Um personagem irritado tende a ser mais brusco e intenso em seus movimentos e o som vai ressaltar isso. Um vilão pode ser caracterizado pelo timbre de seus passos – mais grave ou agudo, de couro ou de borracha. Para um personagem que foge, o som de sua corrida vai aumentar o ritmo da cena. E se o personagem caminha muito devagar, a cadência de passos na trilha sonora vai ressaltar essa vagarosidade.

Kiko Ferraz²⁵, fundador do estúdio *Kiko Ferraz Studios*, exemplifica a relação do *foley* com o personagem:

Eu acho que a função do *foley* depende do filme. Eu gosto sempre de lembrar do “Cisne Negro” [2010, direção de Darren Aronofsky], que é um filme super delicado e tenso. O *foley* tem uma função tão importante naquele filme porque nos aproxima da personagem: a gente ouve o pé dela batendo no chão, a gente sofre quando a unha dela quebra, a gente ouve aquelas asas. Naquele filme o *foley* tem uma função, na minha opinião, de nos aproximar do personagem. (...) Eu diria que a função do *foley* é nos aproximar dos personagens e nos jogar pra dentro do filme, mas se a gente perceber o *foley* enquanto *foley*, isso acaba nos afastando do filme, então é uma ciência bem difícil (FERRAZ, 2014).

Em *Jean Charles* (2009, direção de Henrique Goldman), que tem o *foley* das artistas Guta Roim e Fernanda Nascimento, o personagem principal anda o tempo todo com uma

²⁵FERRAZ, Kiko. Entrevista com Kiko Ferraz. [02 de julho de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

corrente, onde pendura sua chave, e em diversos momentos podemos ouvir o tilintar dessa corrente enquanto ele caminha, o que se torna sua marca registrada.

Mesmo o pedestre que passa ao fundo ou o garçom que serve um drink tem intenções e características a serem reinterpretadas na gravação de *foley*.

Em filmes de animação o poder de caracterização do *foley* tem muito espaço para ser explorado. Dificilmente um som criado para um personagem de animação estará desvinculado de suas características subjetivas. Na trilogia *Toy Story* (1995, 1999, direção de John Lasseter e 2010, direção de Lee Unkrich), o *foley* é muito preciso em transpor para o som não só o material de cada brinquedo, como também a personalidade dos mesmos. Jana Vance²⁶, artista de *foley* dessa trilogia, contou em seu *workshop* que, ao fazer o *foley* desses filmes, ela e sua parceira Dennie Thorpe dividiram os personagens entre si e criaram as características sonoras de acordo com a personalidade do personagem. A título de curiosidade: Jana foi Buzz Lightyear e Dennie foi Woody, durante os três filmes da série.

A caracterização do personagem no *foley* o acompanha pelo filme inteiro, em alguns casos até em suas sequências, como em *Toy Story*. Essa marca sonora que cada personagem recebe ajuda a criar a unidade do filme, em que os elementos têm continuidade e trajetória.

Caracterizando um objeto ou momento

Por vezes o *foley* é utilizado para sonorizar objetos ou momentos importantes na narrativa, sem relação com personagens. Alguns planos de objetos, quando sonorizados, ganham novas dimensões. Em uma cena de *Boca do Lixo* (2010, direção de Flávio Frederico), por exemplo, o personagem principal pinga gotas de água em formigas que estão no parapeito da janela de seu quarto. A representação sonora desse momento, feita no estúdio de *foley* por Guta Roim e eu, conta com gotas de água intensas e com o esforço das patas das formigas na água para dar amplitude à cena, permitindo que, pela metáfora da formiga, o espectador perceba o quanto o personagem principal se afoga em seu mundo.

Outro caso interessante é o da festa sem música, do filme *VIP's* (2010, direção de Toniko Melo), com *foley* de Roger Hands, em que ouvimos apenas os passos e o farfalhar das roupas, dispensando a música e jogando o espectador numa realidade paralela, onde está o personagem principal.

²⁶VANCE, Jana. A Arte do *Foley*. São Paulo, 10 de maio de 2013. *Workshop* ministrado na Escola Inspiratorium.

A força desses “momentos sonoros” é inegável e nesse momento o *foley* não fica escondido e mesclado com o todo, ele toma o primeiro plano da atenção do espectador, em um caso de substituição da realidade, como categorizou Ament (2009), sendo sempre uma ótima oportunidade para o artista usar a criatividade.

Direcionando o olhar do espectador

O som do *foley* pode ser empregado para chamar a atenção do espectador para os elementos da cena que conduzem a narrativa. Em seu livro, Vanessa Ament explica: “os melhores artistas de *foley* aprendem a discriminar o que deve ser ouvido e o que deve ser ignorado. Eles aprendem a ajudar no foco da cena com o *foley*, e não enchê-la de coisas desnecessárias” (AMENT, 2009, p.18, tradução nossa).

A pergunta: “o que deve ser ouvido?” é importante para direcionar a atenção do espectador sobre os elementos da história. Se o foco é o personagem, os sons de sua movimentação assumem o primeiro plano sonoro, deixando ambientes e personagens secundários menos aparentes. Uma intervenção pontual, como um brinde de copos, pode mudar o foco da cena de uma mesa de bar para outra, atraindo o olhar do espectador para o elemento da imagem que vai conduzir a narrativa em cada momento.

No filme *Meu Pé de Laranja Lima* (2010, direção de Marcos Bernstein), que teve o *foley* feito por mim e por Guta Roim, há uma cena em que uma pipa levanta voo sozinha, partindo do chão. Ao ser carregada pelo vento, a rabiola é arrastada pelo chão de cimento até começar a se elevar e não mais tocar o chão. O som do *foley*, nesse momento, guia o olhar do espectador para o ponto da imagem em que a pipa se separa do chão e finalmente voa livre. No mesmo filme, em uma cena noturna, temos um objeto pouco identificável jogado na rua de paralelepípedos. Esse objeto possui um guizo. No momento em que ouvimos o guizo, feito no *foley*, percebemos a cena toda: o menino, escondido, tem esse objeto preso por uma linha e vai puxá-lo para assustar os transeuntes assim que eles passarem. O som, nessa cena, denuncia o aparato da travessura.

Óbvios ou não, como no caso do guizo, os sons do *foley* reforçam os movimentos da imagem, servindo de guia para a atenção do espectador.

O uso dramático de timbres

As características que compõem um som carregam potencial dramático. Cada material vai soar com um feixe de frequências único (WISNIK, 1989), como uma impressão digital sonora. Além das intenções da performance, variando intensidade e ritmo, a escolha do material também vai influir na percepção dos sentidos do filme pelo espectador.

A sensação que um timbre causa é subjetiva e não é facilmente traduzível em palavras, o artista deve usar sua intuição e sua própria percepção para conduzir a escolha dos timbres. Ao descrever a escolha do som de um sapato, Vanessa Ament utiliza em seu livro termos como “rico” e “autoritário” (AMENT, 2009, p.78); esses adjetivos referem-se a questões subjetivas que direcionaram as escolhas, e fazer essas escolhas é função do artista de *foley* durante o filme inteiro.

O timbre nos fornece informações sobre a fonte sonora, seu material, dimensões e densidade. O metal emite sons muito diferentes da madeira, assim como uma grande caixa de metal emite sons diferentes dos que uma colher de metal é capaz, e uma bola de borracha oca tem um som característico que a difere de uma bola de borracha maciça.

Essas informações sobre o material e a constituição dos objetos podem ser relevantes para a narrativa. No filme norte-americano *Infidelidade* (2002, direção de Adrian Lyne), cujos artistas de *foley* foram James Moriana e Jeffrey Wilhoit, um *souvenir* de natal feito de vidro, plástico e água, servirá de arma para matar um homem. Desde o começo do filme esse objeto é caracterizado pelo som como pesado e robusto. Quando usado para golpear a cabeça desse homem, vira uma arma letal e permanece intacto. Nesse caso, conhecer previamente as características materiais do objeto ajudou a cena a fazer sentido. Quando o assassino pega o objeto, já podemos antever o desfecho e não ficamos surpresos pelo objeto não se desfazer durante o golpe.

Além dessas informações, o timbre é capaz de comunicar sensações não racionais. As diferentes combinações de frequências, mais graves ou agudas, irão indicar características subjetivas dos elementos do filme. É esse trabalho de timbres que permite a caracterização de personagens, como já dito antes, e também a caracterização de objetos, independentemente do movimento que façam.

Para dar um exemplo prático de minha carreira no *foley*: no filme *Super Nada* (2013, direção de Rubens Rewald e Rossana Foglia) o personagem principal é um ator, e por isso o filme conta com muitas cenas de ensaio. Um dos grupos com que o ator ensaia se reúne numa

sala com piso de linóleo. As cenas são leves, com momentos de dança e de relaxamento. Um piso de linóleo pode soar de muitos jeitos, pode ser oco e grave, pode ser agudo e seco, pode ranger. No caso, Guta Roim e eu optamos por algo discreto, sem muitas frequências graves e pensando em um piso mais maciço. As cenas pediam apenas a marcação do ritmo dos passos, ressaltando a leveza e a liberdade dos atores no momento dos exercícios. Se tivéssemos optado por um piso mais oco, a cada passo mais forte ou a cada salto, teríamos um estrondo grave que não seria condizente com o clima geral da cena. Já em outro momento do filme, quando o ator está no palco e se joga no chão, optamos por um som de madeira bastante oco e grave, para causar no espectador sensações mais ligadas ao susto e ao incômodo.

Não existe uma ligação direta e matemática de um tipo de som com a sensação que ele causa, o artista de *foley* precisa encontrar o timbre que melhor traduza a mensagem que se quer passar em conjunto com a imagem, levando em conta provocar sensações gerais, ainda que a audição seja algo completamente subjetivo.

Foley informativo

Por vezes cabe ao *foley* transmitir informações básicas da narrativa. Se alguém bate na porta, se alguém se aproxima ou se afasta, se uma janela range com o vento para mostrar que está aberta, entra o *foley* para informar o espectador.

Essas intervenções pontuais de *foley* para mover a narrativa têm uma característica em comum: devem ser claras, sem margem para dúvidas.

Quando a informação para o espectador está em jogo, é mais importante a representatividade do *foley* do que as sutilezas. Se em dado momento do filme é necessário que quem assiste saiba apenas através do som que um personagem pegou uma chave, destrancou a porta e saiu, é preciso que cada um desses sons seja óbvio e objetivo. A chave deve tilintar, a fechadura deve fazer “click” e os passos devem sair numa caminhada contínua que vai ficando distante. Se nesse momento o artista de *foley* resolve imprimir traços de insegurança ou timidez nas ações do personagem, ele corre o sério risco de deixar a mensagem principal nebulosa e prejudicar o andamento do filme.

A partir da minha experiência com o *foley*, pude perceber que a caracterização de personagens e objetos, o direcionamento do olhar, a indução de sensações e a transmissão de

informação são funções básicas do *foley* na narrativa fílmica. Isoladas ou combinadas, elas ajudam no desenvolvimento da história.

2.1.2 O foley como recurso técnico

Muitas vezes o *foley* exerce a função de outros elementos na trilha ou assume funções mais técnicas. A seguir, discutiremos as interações entre o *foley* e esses outros elementos da trilha, e na sequência abordaremos o papel do *foley* na dublagem e na banda internacional.

Interação com os efeitos sonoros

Por exclusão, cabe à edição de efeitos sonoros de um filme adicionar à trilha sonora os eventos sonoros sugeridos pela imagem e/ou pelo roteiro que não sejam diálogos, ambientes, música ou *foley* (HOLMAN, 2010). As diferenças entre efeitos e diálogos, efeitos e ambientes e entre efeitos e música tendem a ser claras, mas entre efeitos sonoros e *foley* existem semelhanças que complicam essa diferenciação.

Foley e efeitos sonoros têm como características marcantes: 1- a representação sincrônica dos eventos vistos na imagem; 2- a adequação à narrativa quanto à sua condução; 3- o trabalho com os timbres na representação dos materiais; 4- e a criação, quando necessário, de eventos sonoros que não tenham relação direta com a realidade.

No entanto, eles diferem na forma como são construídos na prática, levando em conta suas limitações e suas vantagens.

O *foley* é preferencialmente gravado em um estúdio preparado para isso. A gravação normalmente²⁷ segue a imagem, que é reproduzida no momento da gravação. Com uma infinidade de objetos e superfícies, é possível no *foley* reproduzir detalhes e nuances numa relação precisa com a imagem, criando sons originais e bastante específicos. Porém, o que se mostra vantajoso para a gravação de detalhes não será vantajoso para grandes eventos. Não é seguro performar uma explosão num estúdio fechado, por exemplo. Não é prático trazer para um estúdio de *foley* um carro toda vez que um personagem dá a partida em seu automóvel.

²⁷Existem bancos de sons, comerciais ou privados, com sons gravados em estúdio de *foley* (passos, roupas, manuseio de objetos diversos) que podem ser adicionados à trilha sem que tenham sido gravados para ela.

Tomlinson Holman (2010) elenca três fontes principais de efeitos sonoros em um filme, sendo elas: bancos de som comerciais ou privados; gravações originais; e a construção de elementos através da soma de camadas de sons para atingir maior nível de complexidade.

É possível dizer que o modo como trabalha um editor de efeitos sonoros é complementar ao modo como trabalha uma equipe de *foley* e vice-versa.

Os efeitos sonoros, como dito, também podem ser gravados exclusivamente para um filme, mas essa gravação não seguirá necessariamente os preceitos do *foley*. Cabe ao responsável pelos efeitos sonoros gravar os eventos grandes no lugar que melhor represente a situação do filme. Explosões, batidas de carro, o próprio carro com seus diversos ruídos, uma máquina pesada, o sino de uma igreja... Podemos perceber que no caso dos efeitos existe o movimento da equipe para buscar o som em campo, diferente da gravação no estúdio de *foley*. Note-se também que uma gravação de efeitos sonoros não é feita com a reprodução simultânea da imagem.

Apesar de importante, a gravação de som na construção de efeitos sonoros não é a regra, e aí reside uma grande diferença entre o *foley* e os efeitos sonoros. Claro que todo som utilizado numa trilha sonora foi um dia gravado, porém o editor de efeitos sonoros recorre a sons pré-gravados que ele seleciona de um banco²⁸ sonoro e adequa ao filme. Se lhe sobram intensidade, espacialização e diversidade, faltam-lhe, justamente, a delicadeza e a proximidade com a imagem que são possíveis na gravação de *foley*.

O que fazer então? Esquecer essa divisão tênue e unir o melhor dos dois mundos, complementar os efeitos sonoros pré-gravados com um *foley* preciso e original, e complementar o *foley* com elementos sonoros difíceis ou perigosos de se performar na frente do microfone. O supervisor de som Alessandro Laroca²⁹ dá um exemplo de como isso ocorre:

Existem coisas que *foley* grava para efeito, eles gravam e (...) o segmento onde ele vai ficar é “Efeito”. Nesse filme que estamos fazendo agora [“Do outro lado do paraíso” (sem data de estreia, direção de André Ristum)] a gente tem várias divisões, e tem uma das divisões que a gente chama de VH que são os veículos. (...) são vários grupos de veículos e tem um caminhão velho que está o tempo inteiro com o cara, ele carrega areia com aquele caminhão, e tudo o que você ouve da carroceria do caminhão foi gravado na sala de *foley*, só que ele foi editado como um efeito (LAROCA, 2014).

²⁸ As emissoras de TV e rádio, estúdios de cinema e empresas de efeitos sonoros mantêm arquivados os mais variados sons gravados para venda e/ou uso nas produções. O mais famoso banco de sons é o *Sound Ideas*, que conta inclusive com o banco de sons da BBC.

²⁹ LAROCA, Alessandro. Entrevista com Alessandro Laroca. 20 de julho de 2014. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

É comum, por exemplo, complementar a queda de uma pessoa que foi feita no estúdio de *foley* com um efeito sonoro de bastante impacto e com frequências que tragam peso ao evento, para que o artista não se machuque (tanto) a cada tomada (AMENT, 2009). Ao representar o som da queda de um avião, toda a intensidade será editada em efeitos sonoros, ficando para o *foley* o refinamento do som resultante, ao adicionar pequenas peças de plástico, malas caindo, sons metálicos próximos, mascaras de oxigênio balançando em sincronia com a imagem, etc.

No já citado livro sobre a prática do *foley* de Vanessa Ament (2009), esses elementos gravados no *foley* para complementação dos efeitos são chamados de “*sweeteners*”. Esse termo não possui tradução para o português, mas seria algo como “acabamentos”.

Não há regra nesse processo criativo. Em cada filme haverá uma dinâmica, um acordo entre a equipe de efeitos sonoros, a equipe de *foley* e o supervisor de som.

Complementação de ambiente

Os ambientes compõem a paisagem sonora do filme, acondicionando a ação em um espaço. Quando esse espaço comporta elementos que podem ser construídos no *foley*, o *foley* passa a fazer parte dos ambientes.

Esquecendo a sincronia, são produzidos sons para compor o ambiente. Se a cena se passa em um matagal, por exemplo, o *foley* pode prover o som das folhas se movendo ao vento, separadas do som do vento em si. O estúdio *1927 Audio* sistematizou uma categoria especial para essa interação entre *foley* e ambientes:

Existe uma categoria que a gente usa que a gente chama de *soundscape*. (...) Vou dar um exemplo clássico: um restaurante. Você está dentro do restaurante, tem as pessoas, vozes, walla, aquelas coisas. Os talheres e copos que você ouve próximos, ali na cozinha, mas internamente, eles são *soundscape*, e eles são feitos e editados no *foley*, (...) já com um certo reverb, mas no estúdio de *foley* (LAROCA, 2014).

Esse recurso traz grande controle sobre os elementos, o que facilita o trabalho do mixador.

Banda Internacional

Uma banda internacional, ou M&E – abreviação de Música & Efeitos – é a versão da trilha sonora sem as vozes dos personagens e sem falas reconhecíveis. Ela é feita na mixagem, na qual o elemento Diálogo, já separado dos outros elementos, é eliminado e são feitos alguns ajustes para que a trilha seja consistente sem as falas.

Com a banda internacional é possível dublar um filme, trocando o idioma dos diálogos sem que se perca o restante dos elementos sonoros: ambientes, efeitos, música e *foley*.

O uso do *foley* na banda internacional é de suma importância, dando detalhamento às ações e, assim, tornando a dublagem menos aparente. Na ausência de *foley*, a dublagem em outra língua fica mais descolada da imagem, chamando muita atenção para si mesma por ser o único elemento soando.

Por exemplo, quando ouvimos os passos de um personagem que está sendo dublado, isso de certa forma conecta som e imagem através da sincronia, reduzindo o estranhamento que a dublagem provoca. A dublagem para outro idioma estará inevitavelmente fora de sincronia, já que as palavras não coincidem. A presença de elementos em sincronia ajuda a “distrair” o nosso cérebro dessa falta de sincronia do diálogo, mantendo-nos conectados com a ação do filme.

É por conta da banda internacional que o *foley* precisa ser completo. Mesmo quando uma ação é audível no som direto, ela deve ser reproduzida no *foley* para que não se perca quando o diálogo for eliminado. Tomlinson Holman (2010) aponta a banda internacional como um dos motivos para a criação do *foley*, ele afirma que:

A dificuldade para fazer as dublagens em língua estrangeira era que elas ressentiam de todos os sons pouco intensos dos atores se movendo no set, sentando, servindo um copo d'água, etc. E apesar desses sons poderem ser feitos com edição de efeitos, era um processo muito tedioso, e dessa forma ficou formado o contexto para a invenção da gravação de *Foley* (HOLMAN, 2010, p.162, tradução nossa).

Imagine uma cena de aniversário, enquanto os personagens cantam o “happy birthday to you”, todos batem palma no ritmo. Palmas e canto foram captados juntos, portanto são inseparáveis nessa trilha. O que fazer para dublar essa cena na versão brasileira do filme? É preciso que se cante em português e que se bata palmas. Para facilitar esse processo, o *foley* do filme grava essas palmas e as deixa disponíveis para a banda internacional. Assim, quando o filme precisar trocar de idioma, apenas o canto estará “faltando” quando o diálogo original for eliminado.

A banda internacional, ou M&E (Music & Effects), é uma versão da mixagem obrigatória na maioria dos produtos audiovisuais; sem ela, a venda de uma obra para países onde não se fala a língua original do filme é praticamente impossível, sendo pré-requisito listado nos manuais de especificações técnicas de diversos canais televisivos, como *Fox Channel* e *Discovery Channel*³⁰.

Cenas dubladas no mesmo idioma

Nas cenas dubladas no mesmo idioma, por questões técnicas ou artísticas, o princípio é o mesmo: complementar o universo sonoro, dando maior credibilidade à dublagem. Todo som da movimentação dos atores precisa estar presente para embasar a dublagem que, por ser gravada em estúdio com microfones direcionais concentrados na voz, acaba com um aspecto muito asséptico, que não condiz com o mundo real.

Sempre que uma cena de um filme será dublada, a equipe de *foley* acaba gastando mais tempo com ela, buscando devolver sua naturalidade ao adicionar passos, roupas, toques e o que mais for pertinente.

2.2 As categorias de organização do *foley*

Organização é a palavra-chave na gravação de *foley*. Todo o material gravado precisa estar devidamente nomeado e categorizado para que qualquer editor ou mixador possa navegar pelo mar de eventos sonoros sem se perder.

Para facilitar a gravação e a posterior edição e mixagem, os eventos sonoros do *foley* são agrupados em diferentes categorias. Ament descreve as categorias de seu *foley* como: “*footsteps, hand props, cloth e special props*” (AMENT, 2009, p.37).

Os estúdios observados nesse trabalho também dividem seus *foleys* em quatro categorias similares, porém a tradução desses termos para o português varia de estúdio para estúdio. Após detalhar cada uma dessas categorias, apresentarei um quadro com as relações entre a nomenclatura da categoria e os estúdios brasileiros em questão.

³⁰ FOX. FOX Latin American Channels: HD & SD Program Specifications. Manual. P.10. DISCOVERY COMMUNICATIONS. DCL Global Technical Specifications. Manual. 2008. P.16.

O terceiro filme que eu fiz, que foi o “Eliana e o Segredo dos Golfinhos” [2005, direção de Eliana Fonseca], eu não sabia que tinha que separar passos, mumunhas e específicos, então, pra fazer a Fernanda Souza correndo com um monte de colar e uma bolsa, era eu de saltinho com um monte de colar e uma bolsa tentando fazer tudo junto, mas depois o pessoal foi dizendo... A gente aprendeu muito na raça (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

Felipe Burger fala nesse trecho da entrevista do contraste que pode haver entre a intuição de como se faz e a melhor técnica a se empregar. A divisão do *foley* por elementos pode parecer pouco natural, mas é a melhor forma de levar um *foley* para a mixagem.

Tomando como base a nomenclatura adotada pelo estúdio *Casablanca Sound*, os eventos sonoros do *foley* serão agrupados nesse trabalho em: Passos, Mumunhas³¹ de roupas, Mumunhas de mão e específicos.

Os **Passos** (“*footsteps*”) são a categoria mais clara: os atores caminham, correm e se movimentam durante o filme. Quando seu deslocamento com os pés precisa ser representado sonoramente, ele entra no conjunto de passos do filme. Outro nome empregado para essa categoria de sons é a sua versão em inglês, “*footsteps*”, que é adotada pelo estúdio curitibano *1927 Audio* (HANDS, 2014).

As **Mumunhas de roupas** (“*cloth*”) dos personagens também ganham um conjunto. A textura sonora dos tecidos é uma representação sutil, mas que faz diferença na forma como percebemos a imagem. Os ruídos de roupa do *foley* acompanham os movimentos dos atores, e por terem pouca intensidade (“volume”) e pouca variação dessa intensidade – um ruído de roupa nunca será muito mais intenso que outro ruído de roupa – ficam separados dos outros elementos. Na nomenclatura do estúdio *1927 Audio*, as mumunhas de roupa são “*Clothes*”, ou seja, “roupas”, em inglês (LAROCCA, 2014), e na nomenclatura do *Effects Films*, são tratadas por “Farfalhar” (REIS, 2014).

Mumunhas de mão (“*hand props*”) referem-se às mãos e ao corpo dos personagens. Tudo o que eles tocam brevemente, seja do material que for, vai para esse grupo, como uma mão que se apoia na mesa, um cotovelo na janela do carro ou os toques em um corrimão. Ficam nesse grupo também todas as formas de contato entre corpos, como apertos de mão, abraços, tapas ou carinhos. Os sons dessa categoria tendem a ser curtos, pouco intensos e com

³¹A título de curiosidade, José Luiz Sasso atribui o uso do termo “mumunhas” ao *foley* carioca, em seu período inicial, com os artistas Geraldo José e Antônio César. Essa palavra é um sinônimo de “artimanha”, ou de “mutreta”. Não se sabe ao certo o motivo do emprego desse termo, deduzo que remeta a leveza desses ruídos. Por ter sido aluno de José Luiz Sasso, Luiz Adelmo, fundador do estúdio, deu continuidade a essa tradição na nomenclatura do *foley* do estúdio *Casablanca Sound*.

um ataque inicial claro. Se o personagem faz mais com o objeto que apenas tocá-lo, o evento sonoro deixa de ser “mumunha de mão” e se torna um “específico”. No *Kiko Ferraz Studios*, as mumunhas de mão são a categoria “Corpo” (BURGER, GALIMBERTI, 2014), enquanto que no *1927 Audio*, recebem o nome de “Toques” (HANDS, 2014).

Os **Específicos** (“*special props*”) são assim denominados em contraponto com as outras categorias. Mumunhas de roupa, mumunhas mão e passos são muito comuns e parecidos sonoramente dentro de suas categorias, além de serem frequentes ao longo do filme. São “específicos” os eventos de *foley* mais complexos e que são de materiais variados, como as louças de um jantar, uma bola de futebol, papéis ou chaves. Dentro dos eventos específicos existem os subgrupos de material: madeira, vidro, metal, papel. Ainda que esses subgrupos não sejam determinados de forma explícita, através de nomenclaturas, eles são respeitados para organizar os específicos dentro da categoria. Os específicos são chamados de “Objetos”, no *Kiko Ferraz Studios* (BURGER, GALIMBERTI, 2014); e de “Props”, no *1927 Audio* (LAROCA, 2014).

Essa divisão, seja qual for o nome, tem como meta a mixagem. Elementos parecidos devem estar próximos, agilizando a localização de um determinado evento sonoro no todo da edição e facilitando o trabalho do mixador, já que o tipo de tratamento sonoro dado a um evento será parecido com o de outros eventos da mesma categoria.

Roupas são pouco intensas e praticamente onipresentes. Toques são breves e chamam a atenção por seu ataque, portanto não podem se perder no meio dos outros eventos. Os específicos, subdivididos por material, terão tratamentos sonoros mais diversificados. A “bolsa” deve estar separada do “saltinho” para que o mixador possa dosá-los.

Além dessas categorias fixas, as equipes criam, quando necessário, subgrupos que variam de acordo com a necessidade do filme, como exemplifica o artista Renato Galimberti: “às vezes a gente pega um filme que tem muitos passos de cavalo, então a gente acaba abrindo dois ou três canais pro filme todo que o nome é ‘passos de cavalo’” (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

Sobre as nomenclaturas, o quadro de correlações entre os principais estúdios de *foley* brasileiros e a prática de Vanessa Ament é esse:

| Casablanca Sound | Kiko Ferraz Studios | Audio 1927 | Effects | Ament |
|-------------------|---------------------|------------|-----------|---------------|
| Mumunhas de Mão | Corpo | Toques | Toques | Hand Props |
| Mumunhas de Roupa | Mumunhas | Clothes | Farfalhar | Cloth |
| Específicos | Objetos | Props | Objetos | Special Props |
| Passos | Passos | Footsteps | Passos | Footsteps |

Quadro 1: as categorias dos diferentes estúdios de *foley* brasileiros e a experiência de Vanessa Ament

2.3 - A construção do *foley* – da primeira exibição à mixagem

Partindo da minha experiência na área, dos relatos dos artistas entrevistados e da experiência das norte-americanas Vanessa Ament e Jana Vance, vejamos como é o trabalho de construção do *foley*.

Conceitos do diretor e do supervisor de som

A contratação de uma equipe de som pode ser feita no início do projeto, ainda na fase de análise técnica do roteiro, ou logo após as filmagens, quando o filme entra em pós-produção. Como já discutido, o ideal seria que a equipe, ou ao menos o supervisor de som, já estivesse escolhida desde o princípio do projeto, para que as questões de som sejam mais bem planejadas, porém não é o que acontece na maioria dos casos. Normalmente a produção do filme procura os estúdios de pós-produção de som durante a fase de montagem da imagem, e a equipe de edição som tem contato apenas com o filme já montado.

Nos Estados Unidos, Vanessa Ament descreve seu processo de contratação da seguinte maneira:

A maioria dos filmes possui um supervisor de som. A empresa produtora, a pedido do diretor ou do editor de imagem, normalmente é quem contrata essa pessoa. O ponto importante é que a primeira pessoa contratada para a pós-produção de som é o supervisor. (...) Os artistas de *foley* são contratados pelo supervisor (AMENT, 2009, p.36, tradução nossa).

Quando a produção do filme contrata a pós-produção de som com um estúdio ou com um conjunto de editores independentes, começam as reuniões conceituais do diretor do filme com o supervisor de som, que passa a ser a autoridade sobre o som do filme. O diretor faz

suas observações sobre estilo, momentos dramáticos importantes, ideias específicas e questões de continuidade (AMENT, 2009).

A equipe de *foley* – artista, técnico de gravação e editor –, quando tem pela primeira vez contato com o filme, observa-o procurando as necessidades do *foley*. Os elementos que merecem destaque dentro dessas necessidades são discutidos com a direção e/ou a supervisão de som. As equipes de ambientes, de efeitos e de diálogo fazem o mesmo. Nesse momento nada é definitivo, e a conversa é mais conceitual do que prática, lançando as bases para o começo do trabalho de gravação e edição. No caso da *Effects Films*, por exemplo, a reunião é feita depois que os trabalhos já foram iniciados, para que a equipe entre na reunião mais ciente das questões do filme. Sobre o início desse trabalho, Ricardo Reis conta:

A verdade é que na grande maioria [dos casos] é tudo muito livre e muito objetivo, o que é de dia é de dia e o que é de noite é de noite, o que é dentro é dentro, o que é fora é fora, não tem muito o que variar. Quando tem, o diretor sublinha e a gente vai acertando com ele. A supervisão é aberta, tem as discussões, mas todos têm bastante autonomia, é só ter um bom argumento e o resultado estar coerente (REIS, 2014).

No *Kiko Ferraz Studios*, as reuniões com os diretores e supervisores de som acontecem geralmente via vídeo conferência, já que o estúdio vende seu serviço de *foley* principalmente para fora de Porto Alegre, onde se situa. No *1927 Audio*, apenas Alessandro Laroça, o supervisor, tem contato com os diretores, fazendo uma segunda reunião no estúdio para instruir a equipe, que é o mesmo modelo relatado por Ament (2009) e Jana Vance³².

Essas indicações dos diretores e supervisores foram comuns na *Casablanca Sound* durante meu período na equipe de *foley*, sempre que possível assistíamos ao filme com toda a equipe de som reunida, mais o diretor.

No *foley* de *O Palhaço* (2011, direção de Selton Mello), feito por mim e Guta Roim, as indicações do diretor Selton Mello diziam respeito ao conceito das cenas dos espetáculos do circo: a sonoplastia dos “Irmãos Lorota” devia ser feita de maneira artesanal, com elementos e traquitanas que pudessem estar de fato naquele circo. Já as indicações do supervisor de som Luiz Adelmo falavam da caracterização das três esferas principais do filme: o espetáculo, o circo no dia a dia, e a cidade. O espetáculo devia estar cheio dessa sonoplastia “rudimentar”; o dia a dia do circo devia ser engraçado nos timbres e detalhes, mas mantendo contato com a realidade; e a cidade era representada de maneira fiel a realidade. Essa opção é visível

³²VANCE, Jana. A Arte do *Foley*”. São Paulo, 10 de maio de 2013. *Workshop* ministrado na Escola Inspiratorium.

também na direção de arte do filme e nas atuações, e o som devia apoiar esse discurso. A partir dessa conversa, Guta Roim e eu tínhamos um critério a seguir na busca das sonoridades do filme.

O *foley* de *Hoje* (2013), de Tata Amaral, do qual participei como artista, não teve orientação direta da diretora, apenas do supervisor de som Eduardo Santos Mendes³³, que precisava que Vera, a personagem principal, fosse enchendo o espaço vazio do apartamento aos poucos. Esse filme contava muito com a movimentação fora de quadro dos carregadores da mudança de Vera, e essa movimentação devia ser construída também pelo *foley*. A tônica do filme era o silêncio, portanto tudo era realista e mínimo. Essas indicações nos fizeram optar por objetos e sapatos que não fossem tão “marcantes”, mas sim que produzissem sons discretos, transformando essa “falta de personalidade” dos sons na personalidade do *foley* de *Hoje*.

Em *As Aventuras do Avião Vermelho* (2014), outro projeto de Eduardo Santos Mendes dirigido por Frederico Pinto, um ursinho de pelúcia, um boneco de madeira e um menino saem em busca do Capitão Tormenta em um aviãozinho de brinquedo.

Ficou decidido nas reuniões que caberia a mim e a Guta Roim, no *foley*, caracterizar os personagens. Por se tratar de uma animação, todo o som da movimentação ficava a cargo do *foley*, já que não há som direto. Nas reuniões deixou-se o caminho livre para que nós da equipe de *foley* concebêssemos a sonoridade dos personagens de acordo com suas personalidades, como no caso da já citada trilogia *Toy Story* (1995, 1999, 2010).

Nesse filme em especial, a responsabilidade pelos conceitos foi depositada diretamente na equipe de *foley*, o que não é usual, mas é um bom exemplo da importância que pode ter o *foley* na equipe de pós-produção de som e no filme.

Todo filme começa com essa conversa com o diretor e/ou o supervisor de som e depois vai se transformando. A partir da conversa entra o trabalho criativo dos setores, que busca realizar os conceitos discutidos e propor novas leituras que surgem com a prática.

Cada setor trabalha separadamente, em paralelo com os outros, e é acompanhado de tempos em tempos pelo supervisor de som. É a ele que se recorre em caso de dúvidas ou acerto de conceitos.

Normalmente após aprontar uma pequena parte do filme, submetíamos o trabalho ao nosso supervisor Luiz Adelmo, que orientava o trabalho criticando o que já havia sido produzido no *foley*. Nessa primeira avaliação, era comum que o supervisor pedisse a revisão

³³ Ver: IMDB Eduardo Santos Mendes. Disponível em: <www.imdb.com/name/nm0578946/?ref_=fn_al_nm_1>.

de algum timbre, principalmente de elementos que estariam presentes ao longo de todo o filme, como o sapato de um personagem ou os complementos do andar de um carro. Jana Vance³⁴, no *workshop* “A Arte do *Foley*”, contou que essa exibição das parciais do *foley* é um de seus momentos preferidos no trabalho, pois só nesse momento o supervisor, ela e a equipe podem ouvir todo o *foley* tocando sozinho, sem a presença dos outros elementos.

Voltando ao caso do filme *As Aventuras do Avião vermelho*, no começo do trabalho de *foley* elaboramos algumas propostas do que seria o som dos personagens principais: o garoto, o ursinho e o boneco de madeira. Desenvolvemos três versões de ursinho, duas de boneco de madeira e duas para os passos do menino. Gravamos um trecho de cerca de dez minutos do filme com todas elas, para submetê-las ao supervisor de som, e enquanto não tínhamos o seu veredito, a gravação do *foley* dos personagens principais ficou paralisada.

Quando Eduardo Santos Mendes foi ao estúdio, ouviu e escolheu a versão que mais o agradava de ursinho, de boneco de madeira e do menino, pudemos gravar o restante do filme, jogando fora todas as outras versões. Isso mostra como a presença frequente do supervisor de som durante todo o trabalho é importante para a fluência do projeto, guiando e avaliando o trabalho das diversas equipes.

O *Kiko Ferraz Studios*, quando vende somente o *foley*, não participando do restante da edição de som, mantém o supervisor de *foley* Christian Vaisz como ponte entre a equipe de *foley* e o supervisor de som do projeto, para se certificar de que os pedidos do supervisor de som e do diretor sejam atendidos e que as dúvidas da equipe sejam sanadas.

Jana Vance³⁵ concorda que a conversa com o supervisor de som é fundamental em diversos momentos do processo, principalmente para que não se desperdice tempo em material que será eliminado ou que não agrada.

Com o tempo, uma equipe de *foley* vai aprendendo o estilo e o gosto dos supervisores de som e mixadores, e consegue direcionar seu trabalho para otimizar essas parcerias.

As Gravações – Equipamentos e equipe

Na figura 1, temos o estúdio de *foley* da *Casablanca Sound* em 2009, durante as gravações do longa *Além da Estrada* (2010, direção de Charly Braun). É possível observar um pouco das instalações, o isolamento acústico, parte dos objetos, os diferentes tipos de pisos –

³⁴VANCE, Jana. A Arte do *Foley*. São Paulo, 10 de maio de 2013. *Workshop* ministrado na Escola Inspiratorium.

³⁵Idem, *ibidem*.

piso frio, calçada, taco, carpete – e o aparato de gravação, que contava nessa época com o projetor de imagem e o microfone AKG 414 conectado à cabine técnica.



Fig 1. Estúdio Casablanca Sound, 2009. Fonte: Guta Roim

Em estúdios como esse – que podem variar nas formas e no tamanho – são gravados os sons do *foley*. Esse ambiente controlado e com diversos pisos permite que se façam trabalhos ricos de timbre e composição, buscando detalhamento e tessitura de som.

Equipamentos

Além da estrutura física, o estúdio de *foley* precisa contar com equipamento de qualidade para a captação do som. No caso do estúdio *Casablanca Sound*, no período de 2008 a 2012, contávamos com:

- 1 Microfone Sennheiser MKH-416: um microfone direcional, modelo *shotgun*, comumente utilizado na captação de som direto durante a produção. No *foley* ele é polivalente, servindo para gravação de passos, específicos e mumunhas, desde que se trabalhe adequadamente seu posicionamento. Todas as equipes entrevistadas trabalham com esse microfone.

- 1 Microfone AKG C414: um microfone condensador com diversas figuras de polaridade, muito utilizado para a gravação de voz em estúdio. No *foley* ele era utilizado na gravação de mumunhas de roupas, oferecendo uma gravação com mais detalhes e com mais sinal em comparação com o MKH-416. Por ser mais sensível, não era vantajoso para a gravação de específicos mais intensos.

- 1 Rack Digidesign 003: esse equipamento faz o processamento do sinal de áudio manipulado no *software* Pro Tools, além de receber e ampliar o sinal dos microfones de gravação.

- *Pro Tools*: Atualmente do fabricante AVID, esse *software* de gravação, edição, manipulação e mixagem de áudio é o mais usado mundialmente na pós-produção audiovisual. De fácil manuseio, é bastante prático para a gravação e edição de *foley*, e possui a vantagem de ser o mesmo *software* utilizado na mixagem final.

- 2 fones de ouvido Sony MDR-7506: esse fone de ouvido é amplamente utilizado em estúdios de som. No *foley* do *Casablanca Sound* ele é utilizado tanto na cabine de gravação quanto pelo artista durante as gravações.

- 1 caixa de som Alesis M1 MKII: a caixa de som era utilizada para checar o *foley* gravado, já que a reprodução do fone de ouvido é muito diferente da reprodução por caixas de som, que se assemelham mais ao resultado que se terá na sala de cinema.

Vanessa Ament conta que há alguns microfones que são o padrão dos técnicos de gravação de *foley* com quem ela trabalhou. O Sennheiser 416, que está presente em todos os estúdios consultados nesse trabalho, é citado por ela, além dos microfones da marca Neumann (AMENT, 2009, p.125). Seu relato sobre microfones no livro *The Foley Grail* (2009) é limitado, uma vez que sua função de artista de *foley* é bastante específica e restrita, e ela deixa claro que a escolha de microfones, diferentemente daqui, não é de responsabilidade do artista.

O microfone é uma peça bem ativa no resultado final da gravação. De acordo com o timbre e a intensidade do som gerado, técnico e artista procuram a melhor posição para o microfone e o melhor nível de gravação. Para saber se as condições de gravação estão corretas, não existe um objetivo além da satisfação dos ouvidos da equipe, que está ciente das

necessidades do filme, porém, existem as limitações técnicas inerentes a qualquer sistema de gravação.

Segundo Tomlinson Holman, “existem duas limitações na habilidade de qualquer item da cadeia de áudio para reproduzir o range dinâmico do menos intenso ao mais intenso. Na ponta menos intensa, o ruído é o fator limitante, na ponta mais intensa, a distorção é o limite” (HOLMAN, 2010, p. 47, tradução nossa). Portanto, ao gravar o *foley*, dois limites devem ser observados: o limite máximo de sinal para uma captação sem distorção e o limite mínimo de sinal para uma captação com boa relação sinal x ruído.

Sinal é o som transformado pelo microfone em impulsos elétricos, a ser gravado pelo equipamento. Todo microfone possui um limite máximo de pressão sonora (intensidade) que ele consegue reconhecer e transformar em impulso elétrico sem perder fidelidade, ou seja, sem distorcer o som a ser captado. Se um som é captado distorcido, não recupera mais suas características, é impossível consertá-lo. Portanto, na gravação de *foley* é preciso estar atento a esse limite e obedecê-lo.

Quando o som é pouco intenso, o que se deve observar é a relação sinal x ruído. Todo sistema de gravação possui um ruído constante inerente e, à exceção dos microfones de contato³⁶, todo microfone capta, além do evento sonoro desejado, uma boa porção do ambiente em que se grava. Isso resulta num “ruído de fundo” que convive com todo som gravado nesse sistema dentro desse determinado ambiente. Quando o sinal que se deseja tem uma intensidade muito próxima ou até abaixo da intensidade desse ruído constante, dizemos que a relação sinal x ruído está ruim. O problema fica claro quando esse som captado é amplificado: ele não se destaca do ruído constante e o resultado é um evento sonoro perdido em um emaranhado de chiado e ruído ambiente.

Ao gravar *foley*, é importante que o som criado pelo artista gere sinal suficiente para superar o ruído constante. Apesar de não ser utilizado pela *Casablanca Sound*, os outros estúdios pesquisados relatam o uso de um pré-amplificador de microfones para suas gravações. O pré-amplificador de microfone é um equipamento que recebe a saída do microfone e amplia seu nível para que seja processada pelos próximos circuitos da cadeia (HOLMAN, 2010), no caso a placa de áudio que grava o som no computador.

³⁶ Um microfone de contato não capta as vibrações do ar, mas sim as vibrações do próprio objeto a que está acoplado. O filme *Gravidade* (2014, direção de Alfonso Cuarón) fez uso desse microfone para gravar o *foley* das cenas que se passam no vácuo. Ver: The Sound of Gravity. Disponível em: <soundworkscollection.com/videos/gravity>.

Dentro do máximo de sinal e do mínimo de sinal que o sistema trabalha, o *foley* pode transitar livremente, manipulando as posições de captação da melhor forma para o filme. Sobre o uso de microfone, Guta Roim conta:

Ultimamente eu tenho variado a posição do microfone mais do que nunca. Eu deixo sempre bem direcional, porque por mais que nossa sala seja boa, ainda tem muita interferência externa, a gente está numa localização da cidade onde passa muito avião, passam algumas motos extremamente barulhentas, algumas coisas muito barulhentas, então eu deixo bem direcional. Eu tento evitar deixar muito perto, hoje em dia eu tenho aumentado mais a distância dos passos, conforme está o personagem na tela, eu tenho tentado fazer como se fosse um som direto no dia. Mas coisas pequenas ou muito sutis não, eu deixo próximo porque nossa sala ainda não permite que eu seja tão aberta a experiências (ROIM, 2014).

Renato Galimberti conta que no *Kiko Ferraz Studios* eles trabalham bastante não só com a posição do microfone, mas também com os tipos de microfone.

E essa coisa também do tipo de microfone: roupa, água, é legal ter um microfone com um diafragma grande. Se um rangido tem que ser grande e tem que ser grave, vamos aproximar o mic. Vamos usar um mic com o diafragma grande, vamos utilizar o que a gente tem (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

Em *Hoje* (2011), de Tata Amaral, os carregadores da mudança da personagem Vera movimentam móveis e caixas em cômodos vizinhos ao que vemos. Para ter um resultado bem natural, posicionamos o microfone no meio do estúdio de *foley* e performamos as ações – deslocamento de grandes caixas, móveis arrastando, ferramentas caindo – do lado de fora do estúdio. O som resultante ficou distante e reverberado, servindo bem ao propósito do filme.

Para o som das bolhas de sabão do filme *Meu País* (2011, direção de André Ristum), feito por Guta Roim e por mim, foi necessário aproximar muito do microfone um copo de plástico com sabão, que era soprado com um canudo. Essa interação entre o artista, o objeto e o microfone é o segredo de um *foley* funcional, já que é através dela que se obtém sons com intensidade e timbre adequados para a mixagem.

Esses dois exemplos são os extremos da captação, um trabalhando com o microfone muito distante, focando na reverberação do som no espaço mais do que no som em si, e o outro buscando o detalhe mínimo, com uma fonte sonora delicada muito próxima ao microfone. No meio termo, onde fica a maior parte dos ruídos do *foley*, o microfone costuma ficar entre meio metro e um metro de distância do que o artista está performando.

O artista faz seu posicionamento em relação ao microfone sempre com base do sinal que entra no sistema, que é monitorado pelo técnico de gravação e pelo próprio artista.

Durante a gravação o artista “testa” os posicionamentos, confiando em seu técnico de gravação para guiar seus movimentos.

Não é apenas a espacialização do som – mais perto ou distante – que determina a posição do microfone. O ângulo do microfone com o objeto afeta muito a sonoridade do evento. Imagine uma panela sendo percutida por uma colher. Se o microfone está de frente para a colher, teremos um som estridente e cheio de ataque. Mudando a posição do microfone em 180°, de frente com o “buraco” da panela, o som captado será outro, menos estridente e privilegiando a ressonância do metal da panela. Esse jogo entre o microfone e o objeto aplica-se a qualquer evento de *foley*, parte do trabalho do artista é encontrar esse “ponto ótimo” para o som que ele está captando.

Ricardo Reis discute com bom humor o trabalho com os microfones:

Uma coisa muito importante pra quem executa é essa intimidade, no bom sentido, com o microfone, porque aí dá pra escolher um microfone mais duro, mais largo, que é o grande barato dessa artesanaria, uma pesquisa diária: as coisas não estão lá fixas, às vezes mudam, e as mudanças dão a graça de continuar fazendo e não ficar chato (REIS, 2014).

Funções da equipe de foley

Uma equipe de *foley* no Brasil é composta das seguintes funções:

- **Artista de *foley*** – é quem faz a performance do *foley*, produzindo de fato os sons a partir dos objetos e de seu corpo.

- **Técnico de gravação** – é quem opera o equipamento de gravação durante as sessões e monitora os sons gravados.

- **Editor de *foley*** – é quem seleciona, altera as posições, garante o sincronismo e organiza o material gravado no estúdio de *foley*.

- **Pré-Mixador de foley** – é quem faz a pré-mixagem³⁷ do *foley*, manipulando os volumes, frequências e outras características físicas do som gravado para que ele se encaixe às situações do filme.

Essas quatro funções variam em número nas diferentes equipes de *foley*. No estúdio *Casablanca Sound*, eu e Guta Roim acumulávamos as funções de artistas, técnicas de gravação e editoras, enquanto a pré-mixagem do *foley* ficava a cargo de Luiz Adelmo ou de Sandro Costa, os mixadores do estúdio. No *Effects Films*, Ricardo Reis é o artista e o pré-mixador, enquanto Juliana Lopes faz a técnica e a edição (REIS, 2014). No *Audio 1927*, Roger Hands é o artista, existe uma pequena equipe de edição comandada por Anderson Tieta, e Alessandro Laroca cuida da pré-mixagem (HANDS, 2014).

Nos Estados Unidos, onde as equipes são maiores, Jana Vance³⁸ e Vanessa Ament (2009) têm ambas sua dupla de artistas, um técnico de gravação, uma equipe de edição e um pré-mixador exclusivo para o *foley*.

Segundo as entrevistas com os artistas de *foley*, a produção do *foley* para um longa-metragem de 100 minutos dura em média quatro semanas, sendo duas semanas de gravação e duas de edição. No *Casablanca Sound*, o tempo mínimo para a realização do *foley* de um filme foi de duas semanas, com *Quanto dura o Amor?* (2009, direção de Roberto Moreira) e o máximo de doze semanas, com *O Palhaço* (2011, direção de Selton Mello). Jana Vance³⁹, aponta para uma média de quatro semanas, citando *Avatar* (2009, direção de James Cameron) como o trabalho mais longo em que atuou, com 45 diárias, ou seja, nove semanas.

Preparando os objetos para a gravação

A primeira etapa da gravação de *foley* de um filme é fazer o levantamento dos objetos que serão utilizados.

Todo estúdio de *foley* possui um grande arsenal de objetos e sapatos dos mais variados materiais e modelos. Bolas esportivas, panelas, berços, baralho, bolsas, sapatos, fechaduras,

³⁷ Pré-mixagem é a etapa da pós-produção de som em que cada um dos elementos da trilha – diálogos, efeitos, ambientes, *foley* e música –, editados separadamente, são mixados para formar um componente completo para a mixagem final (HOLMAN, 2010, p.222).

³⁸ VANCE, Jana. A Arte do *Foley*". São Paulo, 10 de maio de 2013. *Workshop* ministrado na Escola Inspiratorium.

³⁹ Idem, *ibidem*.

abridores de lata, caixas de papelão, correntes, pedras, tudo é armazenado de forma organizada, geralmente por material (madeira, metal, plástico, etc.), e deve estar à disposição dos artistas e com fácil acesso para as gravações. É comum durante a etapa de escolher os materiais que se façam muitos testes, muitas combinações de objetos, e a melhor forma de deixar a criatividade trabalhar é manter ao alcance uma gama de opções. Com variados objetos à vista, o artista manuseia suas opções, experimentando até encontrar um timbre e um efeito sonoro que lhe agrade. Muitas vezes parte-se apenas de uma vaga ideia do que deva ser o som, e deixa-se que o ouvido guie a escolha final. Quando nada do arsenal do estúdio se prova suficiente, é hora de produzir objetos para o projeto. Nas palavras dos artistas Roger Hands e Guta Roim:

Na verdade o sonho de quem faz *foley* é ter um ferro velho, ter uma casa das fechaduras, ter uma cozinha, tudo pronto, mas como não tem, você tem que olhar o que tem na sala e tentar reproduzir aquilo (HANDS, 2014).

Como o *foley* não é uma coisa visual, no sentido de eu precisar ter aquilo que eu estou vendo, eu realmente faço associações muito rápidas do que eu vejo com o som das coisas que eu tenho. Então eu não preciso ter aquela cadeira [da imagem] pra ter o som, às vezes uma madeira batendo no chão seja o som daquela cadeira pra mim. Então eu estou muito acostumada com o que eu tenho. O dia em que eu trocar de sala e trocar de material, eu vou sofrer muito! Porque eu vou ter que redescobrir tudo. Não que eu não descubra coisas todos os dias... Porque às vezes você está cutucando [um objeto] e fala: Nossa! Que bonitinho isso aqui torcido de ponta cabeça e chacoalhado! (ROIM, 2014).

Nunca se sabe o poderá ser necessário em um filme, colecionar objetos que soem interessantes é dever do estúdio e do artista, mas por maior que seja o arsenal, quando um filme novo entra no estúdio de *foley*, invariavelmente alguns objetos precisam ser obtidos especialmente para ele. Nessa hora a equipe sai a campo – lojas, casas de amigos, baú da avó, lixeira do vizinho, etc. – testando e ouvindo os objetos até encontrar o que melhor se encaixe ao filme.

É através do manuseio e da combinação dos objetos – novos ou do arsenal do estúdio – que se descobrem os melhores sons e se vai definindo a identidade sonora do *foley* do filme. Os artistas entrevistados aconselham que se parta do objeto em cena até que se encontre a melhor tradução sonora da imagem; Roger explica um caso de preparação da sonoridade:

O certo pra quem não tem muito conhecimento é começar do zero, por exemplo: o cara está com uma luva de couro, você tem uma luva de couro, mas tua luva tem muito brilho, aí [você] muda o microfone, tenta usar uma outra coisa, usa um pano pra abafar... Então muda muita coisa. E depende de cena, de trilha, de distância... (HANDS, 2014).

A seleção prévia dos melhores objetos é feita para garantir o fluxo da gravação. Ela não é rígida, podendo ser alterada a quando o artista desejar, mas entrar na sessão de gravação sem a menor ideia do que usar a cada momento acaba prejudicando o processo de gravação, que deve estar focado mais na performance do que na busca por objetos perdidos.

Um exemplo em que tivemos esse trabalho de procurar sonoridades é o filme *Boca do Lixo* (Flávio Frederico, 2010), em que as armas têm papel importante. Para representá-las sonoramente precisávamos de objetos metálicos pesados e com engrenagens. Uma arma real não produz o som que esperamos de uma arma. Como no arsenal do *Casablanca Sound* nada agradou, partimos para as compras e foi em uma loja de ferragens que encontramos o alicate de pressão e a chave inglesa de ferro que juntos soavam melhor como arma.

Todo som de arma desse filme e dos seguintes foi feito com essa dupla de ferramentas, que de necessidade especial para um filme tornou-se parte importante do arsenal do estúdio.

Também nesse filme, uma personagem importante usava o tempo todo uma pequena bolsa de couro com alça de corrente metálica. Para fazer jus à personagem, compramos uma bolsa especialmente para o filme. Essa bolsa era muito maior que a da personagem, e não possuía uma corrente, mas sim algumas argolas metálicas na alça de couro. O que a fez perfeita para o papel foi a facilidade de seu manuseio: por ser grande, emitia mais som do que emitiria um bolsa do tamanho exato da que a personagem usava, e por ter apenas algumas argolas, e não uma grande corrente, o som metálico aparecia na medida certa, apenas sugerindo de vez em quando a existência de uma corrente.

O caso da arma e da bolsa são exemplares de uma regra básica do *foley*: um objeto nem sempre é sonoramente representado por esse mesmo objeto, é necessário ouvir e não ver. Felipe Burger⁴⁰ conta uma história parecida em sua entrevista:

É uma coisa que foi muito engraçada no “*Meu nome não é Johnny*”[(2008, direção de Mauro Lima)], que tinha uma cena de armas. Eles pediram e eu fui com um amigo meu, que é capitão do exército, com várias armas, e gravamos com arma real, e coisa e tal, só que arma não faz barulho. Mas tão aí, tão as armas, as engatilhadas, tá tudo aí (*sic*). Chegou lá no Rio pra mixar e eles quiseram uma coisa mais real, mais forte, mais real. Aí eu saí na internet procurando como é que os caras fazem, e eu resolvi com um grampeador e com um cabo de guarda-chuva, que era completamente surreal, e funcionou, os caras adoraram, ficou bem na cena (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

⁴⁰BURGER, Felipe e GALIMBERT, Renato. Entrevista com Felipe Burger e Renato Galimbert. [02 de junho de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

Ricardo Reis, quando precisou gravar o som de um orelhão, lançou mão de uma ducha de banheiro e uma bacia plástica (REIS, 2014). Roger Hands conta um caso engraçado que se relaciona com o assunto:

Na cena tinha um cara carregando um saco de cimento, e o diretor queria que eu carregasse um saco de cimento, e eu tirando sarro, porque coincidiu de na sala ter, e eu disse: 'beleza, então!' Peguei o saco e fiz com ele mesmo. A gente sabe que geralmente é o som, se você vai soltar no chão você precisa do peso, mas se você vai carregar você não precisa, porque esse peso [nas costas] não vai ter som (*sic*) (HANDS, 2014).

Para o *foley* de *O Palhaço* foram comprados e angariados muitos brinquedos sonoros, que foram usados na sonoplastia do circo: uma vitrolinha de plástico, apitos, um “fazedor de sons de galinha”, chocalhos, pandeiros... Tudo que encontrávamos no dia a dia fora do estúdio que nos remetia ao universo do filme era testado. Entre essas coisas, uma galocha de açougueiro número 42, que serviu para fazer os sapatos de palhaço.

É preciso estar atento ao que melhor representa sonoramente o objeto em questão. Para o filme *Shrek* (2001, direção de Andrew Adamson), Jana Vance⁴¹, em seu *workshop*, contou que, numa conversa com amigos, citou que precisava de uma armadura, e um desses amigos prontamente disse: “eu tenho uma!”. E foi essa a armadura utilizada no *foley* do filme. Felipe Burger, na entrevista, traz outro exemplo interessante: “se tem uma menina comendo alface, tem que comprar alface, não adianta... Tem que ter alface, não dá pra mentir alface” (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

Coletados os objetos, sejam do arsenal, sejam comprados ou sejam emprestados, começa a sessão de gravação de fato.

Logística de sessão de gravação

Um filme de longa-metragem (70 minutos ou mais) é composto por rolos de película que são exibidos em sequência. O fabricante de negativo vende rolos de filme de pouco mais de vinte minutos de duração, esse tamanho é padrão. Por conta disso, todo filme que será exibido em película precisa dividir seu conteúdo em trechos de até vinte minutos que serão emendados pelo exibidor para a projeção. Em média, um filme é composto de cinco a seis rolos (5x20=100 min, 6x20=120 min).

⁴¹VANCE, Jana. A Arte do *Foley*. São Paulo, 10 de maio de 2013. *Workshop* ministrado na Escola Inspiratorium.

Cada um desses trechos de até vinte minutos de imagem, denominado “rolo”, é entregue ao departamento de som num arquivo digital de imagem. Esses arquivos digitais são trabalhados separadamente. O *foley* de um filme é gravado rolo a rolo. Mesmo quando o filme tem captação e finalização digital, dispensando a película nesses processos, a divisão em rolos ainda é feita – como o parque exibidor não está totalmente digitalizado, é sempre possível que o filme precise de cópias em película.

É possível dividir a gravação em eventos simples e eventos complexos. Na *Casablanca Sound*, começávamos sempre pelos eventos simples, deixando o mais complexo para o final.

Listas de marcação para localizar rapidamente os eventos são feitas sobre a imagem recebida. Por exemplo: se todos os passos de um personagem estão marcados no decorrer do rolo, é possível gravá-los todos em sequência, sem que o artista troque de sapatos. Antes da era digital, essas listas eram feitas em papel, tomando como referência o tempo corrido do filme. A partir do uso do *Pro Tools*, a forma mais comum de listar elementos de *foley* é através do uso de *markers*, que são como bandeirolas amarelas que o técnico de gravação posiciona em sua sessão de gravação e pode acessá-las com apenas um click (AMENT, 2009). A lista é importante também para que haja continuidade ao longo de todos os rolos do filme; o artista Felipe Burger conta um caso típico da falta de lista:

Às vezes até é difícil, tu não tendo uma lista. Às vezes tu não vê o chão, tu ouve (sic) os passos no praticável [plataforma oca de madeira], tu tá fazendo isso no rolo dois e tu vai ver numa cena de cima lá do rolo cinco que era um piso de terra. E tem que fazer tudo de novo (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

Os eventos gravados são separados em pistas. Pistas são como prateleiras de som que servem para organizar e controlar os sons sem perder a visão e a referência do todo. A sessão de gravação digital – como um documento eletrônico – é composta de várias pistas que podem ser nomeadas pelo técnico de gravação. Segue um exemplo visual de uma sessão de gravação de *foley* ainda sem eventos sonoros, apenas com as diferentes pistas.

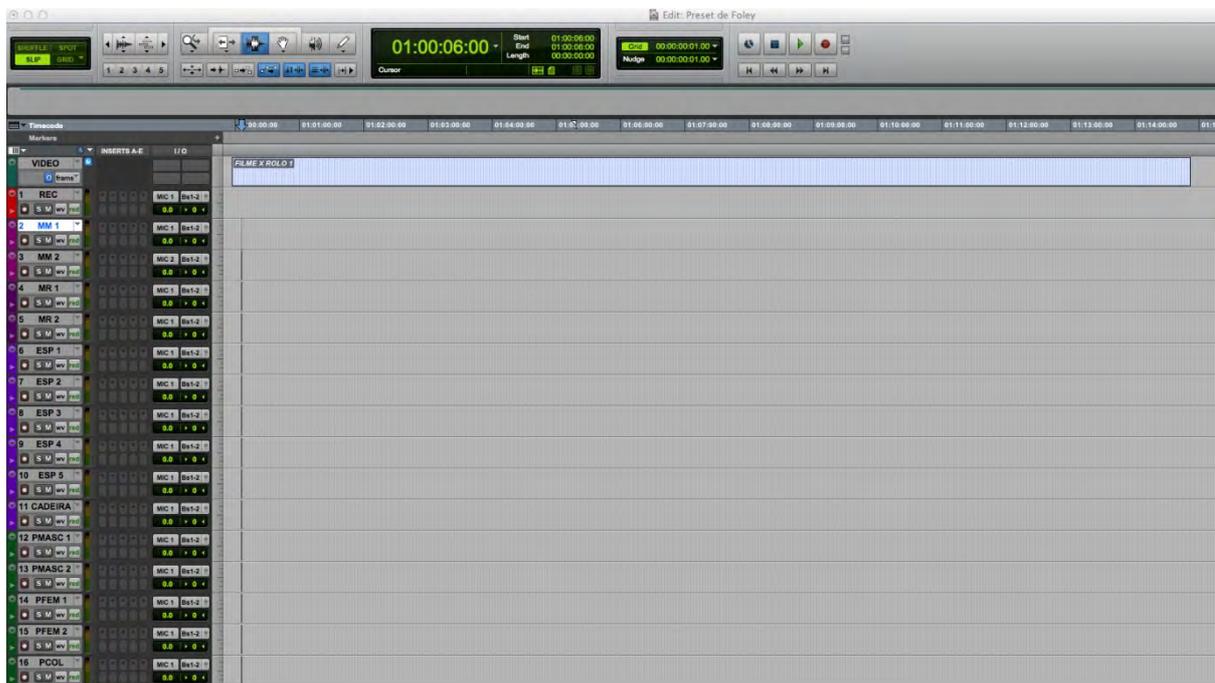


Fig.2 - Sessão de gravação de foley no Pro Tools 10, com as pistas de som nomeadas para receber os eventos de foley de acordo com a categoria

Na figura 2, é possível observar uma pista de gravação, nomeada como “REC”, e as demais pistas onde serão posicionados os sons gravados. O técnico de gravação, dentro do processo da *Casablanca Sound*, direciona o sinal sonoro para a pista de gravação, nomeia o evento a ser gravado de forma clara, faz a gravação e transporta o som gravado para uma pista na categoria correspondente, no caso MM (mumunhas de mão), MR (mumunhas de roupa), ESP (específicos), CADEIRA (sons de sentadas), PFEM (passos femininos), PMASC (passos masculinos) e PCOL (passos coletivos). O uso das cores diferencia as categorias já discutidas, sendo, no caso, rosa claro para mumunhas de roupa, rosa escuro para mumunhas de mão, roxo para específicos e verde para os passos.

Cada estúdio acaba criando sua logística própria, aquela que satisfaz melhor as necessidades e gostos dos envolvidos. O objetivo é sempre o de dinamizar o processo para ganhar tempo sem esquecer nenhum elemento.

Gravando os eventos sonoros – mumunhas de mão e de roupa

Mumunhas de mão e de roupa são elementos muito presentes do decorrer de todo filme, e dão oportunidade para a equipe (re)ver e (re)pensar as cenas enquanto as gravam. Nos estúdios *Casablanca Sound* e *Effects Films* elas são o primeiro elemento a ser gravado, pois é

durante esse processo que os outros elementos são listados. Já no *Kiko Ferraz Studios*, mumunhas são gravadas por último, para fazer uma revisão de tudo que foi gravado (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

A técnica de gravação de mumunha de roupas é simples: com o microfone a cerca de dois palmos do artista, as roupas são gravadas movimentando-se com as mãos diferentes tecidos em sincronia com a imagem. Para este tipo de som, um microfone com um diafragma de captação maior, que capte bem nuances sutis – como o AKG 414, citado na lista de equipamentos – é indicado, já que quanto mais sensível o microfone, menos esforço para “tirar som da roupa” o artista precisa fazer, tornando sua performance mais precisa.

Não é necessário gravar as roupas de todos os personagens separadamente. A roupa, no *foley*, tem o papel de marcar a movimentação das pessoas, mais do que de representar sonoramente os tipos de tecido.

É possível fazer uma “base” de roupas com um tecido grosso e de fácil controle, como um jeans ou uma sarja grossa. Nessa “base”, é feita a performance do movimento geral da cena, atendo-se aos movimentos e intenções mais relevantes em cada momento, sem enchê-la de ruído de roupa sem importância.

Depois da “base”, basta acrescentar os tecidos que sejam radicalmente diferentes – como um vestido de seda ou uma jaqueta de couro – e complementar com os movimentos de roupa chaves para a narrativa, como uma briga ou uma pessoa que se despe. Vanessa Ament afirma em *The Foley Grail* (2009) que gravar a base de roupas é o procedimento padrão entre os artistas de *foley* dos Estados Unidos, e que foi o artista de *foley* e editor Robert R. Rutledge⁴² quem pode ter dado origem a esse método, no começo dos anos 1980:

Alguns atribuem a Bob Rutledge a ideia da passada única de roupas. (...) Ele me ensinou a como usar uma única peça de roupa para seguir o movimento geral dos personagens enquanto eles andavam ou faziam gestos exagerados. Ele me explicou que isso complementaria os diálogos (AMENT, 2009, p.99, tradução nossa).

Os sons das roupas são colocados nas pistas de mumunhas de roupas.

A técnica de gravação das mumunhas de mão, ou toques, é a mesma das mumunhas de roupa. Com o microfone a cerca de dois palmos das mãos, o artista faz a performance das mumunhas em sincronia com a imagem.

Nos toques, é preciso tomar cuidado especial com o ataque dos sons, ou seja, com a intensidade do impacto inicial. Por serem muito curtos, podem acabar confundidos com

⁴² Ver: IMDB Robert Rutledge. Disponível em: <www.imdb.com/name/nm0752091/?ref_=fn_al_nm_1>.

defeitos técnicos, estalos indesejados. O ideal é que o toque tenha alguma duração e uma entrada mais suave.

Quando o toque não é na pele ou na roupa, mas em algum material que emita sons mais intensos, como o metal ou a madeira, é possível que seja necessário ajustar a posição do microfone e o ganho do equipamento de gravação. Isso é feito de modo a não exceder a capacidade do equipamento e manter a intensidade acima do nível de ruído da sala, assemelhando-se à gravação de específicos, que será explicada a seguir.

Gravando os eventos sonoros – Específicos

Os específicos são gravados com maior variação das posições do microfone e da intensidade da gravação (aquela regulada no equipamento).

A performance dos específicos depende de uma boa manipulação dos objetos e da coordenação entre olhos e mãos para atingir boa sincronia. Tirar sons variados e com personalidade de um mesmo objeto depende de prática. É preciso buscar com paciência a habilidade mecânica das mãos, o que não é um processo muito racional nem consciente: ao gravar, os olhos permanecem na tela, e as mãos, num misto de reflexos e performance, respondem aos estímulos que a imagem fornece.

Durante o *workshop* de que participei, perguntei a Jana Vance⁴³ no que ela pensava enquanto gravava. Ela respondeu que procurava sempre os pontos importantes de sincronia, marcando-os bem, e no resto, procurava dar intenção à cena, variando a intensidade e o modo de manusear os objetos de acordo com o que a cena propunha.

Essa intenção e o trabalho de sincronia valem também para as mumunhas de roupa e de mão, e serão muito importantes nos passos.

Gravando os eventos sonoros – Passos

Os passos do filme são gravados geralmente por personagem e pelo sapato escolhido, de forma que o artista não troque a cada hora de sapato e de personalidade. Cada ator tem um jeito homogêneo de andar dentro do filme – que pode ter sido construído especialmente para o

⁴³VANCE, Jana. A Arte do *Foley*. São Paulo, 10 de maio de 2013. *Workshop* ministrado na Escola Inspiratorium.

personagem – e esse jeito é reproduzido pelo artista de *foley*. Fazer todos os passos de um personagem do filme de uma vez ajuda na consistência da performance e na continuidade.



Fig. 3 - o artista dos anos 1930, Joss Taylor, da Warner Bros., com seus sapatos. Fonte: Foley Artistry Disponível em: <<http://filmsound.org/foley>>. Acesso em: 25 jul. 2013.

Para escolher o sapato, algumas informações são relevantes: que sapato o personagem usa de fato? Que tipo de sonoridade melhor combina com a sua personalidade? No arsenal de sapatos do estúdio de *foley*, normalmente os sapatos são conhecidos não só por seus modelos, como também por suas qualidades sonoras, sendo mais graves, mais agudos, com rangido, com bom ataque, etc. Dois sapatos de salto alto soam diferentes um do outro, e a variação da performance, através da distribuição do peso nos pés e da movimentação destes, também é capaz de mudar a forma com um mesmo sapato soa. Vanessa Ament conta que:

Quando um artista de *foley* escolhe os sapatos para uma performance, ele considera as escolhas de superfície, pois isso afeta o som dos sapatos. O microfone utilizado e a distância desse também afetam a performance. A característica acústica da sala afeta a performance. Então escolher um sapato para um personagem não é simples, mas com o ganho de experiência, eliminar sapatos impróprios vai se tornando mais fácil (AMENT, 2009, p.77, tradução nossa).

O artista de *foley* observa o personagem e escolhe o sapato que ele precisa. Muitas vezes os personagens usam calçados parecidos, mas têm personalidades muito diferentes, nesses casos, o contraste entre os passos é mais importante que a fidelidade à imagem.

Vestido literalmente e emocionalmente de seu personagem, o artista vai trocando de piso – madeira, carpete, concreto – de acordo com a cena.

A superfície tem total relevância no resultado do som: o cimento soa completamente diferente do asfalto, que soa diferente do piso frio, que soa diferente da madeira maciça, que soa diferente da madeira oca, que soa diferente da madeira oca e suja, e assim por diante. Os níveis de sujeira ou a cobertura que se dá a esse piso são de suma importância para a sonoridade dos passos. O caso dos passos na neve, que será descrito mais a frente, é emblemático da importância da superfície adequada.

Num estúdio de *foley* existem diferentes superfícies construídas lado a lado, os chamados “pits”.



Fig. 4–Imagem de pits. Fonte: Estúdio Nuray Pictures.

Uma variável fundamental da superfície é a construção da própria sala, a base do estúdio de *foley* imprime uma característica comum à todos os *pits* que nele forem construídos. Se a base do estúdio é oca, todos as superfícies soarão ocas – o que é pouco desejável. Se o estúdio é em uma rua movimentada, a vibração do trânsito pode chegar até o piso. Um bom estúdio de *foley* deve ser construído visando anular essas interferências, seja fundamentando seus *pits* diretamente no solo, ou isolando o estúdio com um bom sistema de amortecimento. Vanessa Ament comenta:

Se você não pode construir um piso flutuante, você pode usar tapetes dentro de seus pits para minimizar os sons enquanto você os usa. Você pode também usar tapetes debaixo do tripé do microfone. O seu técnico de gravação será o seu melhor guia para determinar o que funciona (AMENT, 2009, p.59, tradução nossa).

O posicionamento de microfone para a gravação de passos varia muito de estúdio para estúdio. No caso do estúdio do *Casablanca Sound*, o microfone ficava posicionado entre dois

e cinco palmos dos pés (30 centímetros a um metro) e a performance era feita dentro desse alcance. Isso porque a sala de *foley* era pequena, e um microfone mais distante acabava denunciando o ambiente de gravação: ou seja, a partir de uma certa distância entre o evento sonoro e o microfone, era possível perceber pelo áudio resultante que se tratava de um ambiente fechado, com cerca de 12m². O microfone ficava então posicionado perto o suficiente do evento sonoro para que a reverberação da sala não fosse perceptível no áudio gravado.

A sincronia dos passos é mais crítica que a dos específicos. Uma caminhada é uma sequência de eventos pontuais com uma relação bastante óbvia entre som e imagem – o pé toca o chão, o passo soa – e, portanto, a sincronia precisa ser muito precisa para que não chame a atenção do espectador. Passos fora de sincronia com a imagem são facilmente detectados e percebidos por quem assiste.

A coordenação entre os olhos e os pés se aperfeiçoa com o tempo, é possível que algum treino de dança, esporte ou performance musical ajudem, já que melhoram o controle motor do corpo, o domínio do ritmo e a flexibilidade (“molejo”) do artista. Todos os artistas citados praticam ou praticaram alguma atividade desse tipo.

A prática transforma a performance em uma espécie de reflexo, em que o movimento da imagem guia o movimento do corpo sem muita intervenção racional do cérebro, mas no começo vale a observação atenta da imagem para captar o sincronismo. Quando os pés estão visíveis na imagem, deve-se dar atenção exclusiva a eles enquanto se grava. Quando os pés não estão visíveis, os pontos de referências podem ser as pernas, os ombros, o sobe e desce da cabeça ou qualquer parte do corpo que indique a intenção do ator (AMENT, 2009). Quando a caminhada é pouco óbvia ou se torna uma corrida muito intensa, um truque eficaz é criar pequenos roteiros mentais para as ações, como contar o número de passos dados em uma corrida e fazer a performance pensando na quantidade correta, ou criar frases rítmicas mentalmente – como: “tatata, pausa, ta, pausa, tatatatata” – que façam com que o artista não dependa somente daquilo que vê para basear sua performance.

Um ajuste ou outro na sincronia sempre será necessário, e a edição de *foley* é responsável por isso, porém uma boa performance em termos de sincronismo poupa muito tempo de edição e garante um fluxo mais natural dos passos. Vanessa Ament aponta:

Alguém pode se perguntar porque o sincronismo não pode ser somente editado, deixando o artista livre dessa tarefa. A resposta está em lembrar porque o *foley* se desenvolveu como uma arte. Passos não possuem um impacto mensurável, cada ator tem um jeito diferente de andar, o artista reproduz essa performance sonoramente (AMENT, 2009, p.106, tradução nossa).

Pits maiores favorecem a naturalidade dos passos gravados, já que permitem que o artista se movimente mais livremente, sem ter que “marchar” no mesmo lugar. Ricardo Reis fala de suas técnicas de gravação de passo:

Às vezes é mais fácil você fazer a andada mesmo, então se você puder ter um metro, um metro e meio de caminhada, você consegue fazer um pra frente e pra trás e ir dando as intenções. E principalmente como eu me libertei do [limite] físico [a sala anterior tinha menos espaço], então eu mudo muito o trajeto, então eu consigo andar bastante focando no plano do som: se vem, se sabe que vai; se anda com o pé inteiro; se é secundário eu faço lá atrás, só com um pé, ou numa marcha mais fixa; vai tirando e entrando no eixo; vai dando já uma coloração (REIS, 2014).

Seja nas roupas, toques, específicos ou passos, o que se deve buscar nas gravações é um som complexo, rico em texturas de materiais. Uma boa forma de se alcançar isso é aproveitar ao máximo o espectro de frequências que o objeto oferece (procurando a robustez dos graves e o brilho dos agudos na mesma proporção) e variando a intensidade da performance. Nos passos isso se traduz numa relação entre o artista, o sapato e o piso. Para buscar um som rico e com personalidade, o artista precisa escolher bem o sapato, preparar o piso – mais sujo, menos, sujo, com folhas, com diferentes coberturas – e usar o corpo para que o sapato e o piso gerem um som interessante e uniforme.

Além disso, há a questão da interpretação, ou seja, a forma como o artista de *foley* se transforma no personagem e imprime intenção à sua gravação. É preciso estar sempre atento à dramaturgia, um *foley* com bons timbres e bom sincronismo não é necessariamente um bom *foley*. Passos, específicos e mumunhas devem ser entendidos como parte do contar a história, conduzindo o espectador o tempo todo. Sobre essa questão, Miriam Biderman⁴⁴ faz uma observação interessante:

Eram meninos excelentes [os artistas novos que Miriam contratou para a *Effects Films*], todos muito bacanas, mas faltava a intenção dramática. Eles tinham sincro, mas não tinham o ouvido pra saber que esse passo ou esse farfalhar não está com a intenção certa, e isso pra *foley* é como uma dublagem mal feita, em uma dublagem, se você não dubla exatamente com a mesma intensidade... O *foley* é igual, é uma dublagem corporal (BIDERMAN, 2014).

Vanessa Ament defende o mesmo ponto:

A maioria dos nossos célebres artistas de *foley* tiveram que trabalhar em muitos projetos para obter um bom sincronismo. É um objetivo válido a se perseguir. Isso leva tempo, paciência e olho crítico. Enquanto não se atinge esse objetivo, a ênfase deve ser na sensação, personalidade e ritmo da performance. Mesmo o melhor de nós

⁴⁴BIDERMAN, Miriam. Entrevista com Miriam Biderman. [11 de maio de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

nessa arte agradece aos editores e mixadores que auxiliam os nossos esforços (AMENT, 2009, p.108, tradução nossa).

Eventos de construção mais complexa – (ou como andar na neve no Brasil sem inundar o estúdio)

Dentro dos “específicos” ou dos “passos” podem aparecer eventos de construção mais complexa, geralmente sons que precisam de soluções mais criativas e de muitos testes antes do resultado final.

No longa-metragem *Another Silence* (2011, direção de Santiago Amigorena), uma produção França/Argentina/Canadá/Brasil, que teve o *foley* feito no *Casablanca Sound* por Guta Roim e eu, a personagem principal caminha na neve. Os passos na neve precisavam soar corretamente, ainda que nunca tivéssemos pisado neve na vida. Ouvindo bancos sonoros e pesquisando na internet, aprendemos um truque antigo: por anos na sonoplastia – desde o rádio –, pacotes de amido de milho fechados serviram de emuladores de passos na neve. Em busca da textura ideal, misturamos amido de milho com sal grosso e gravamos assim a primeira camada dos passos. Em seguida, apertando em sincronia um saco de tecido repleto de amido de milho, adicionamos os pequenos guinchos que descobrimos que a neve dá quando comprimida. Sobrepondo os dois sons, chegamos a um resultado interessante. Um funcionário da produtora que conhecia bem a neve foi nosso controle de qualidade, e quando o filme foi mixado em Londres, recebemos elogios pelos passos na neve.

Em *The Foley Grail* (2009), Vanessa Ament conta a história de um pedido interessante que a artista Joan Rowe⁴⁵ precisou executar. Para o filme *E.T.: O Extraterrestre* (1982, direção de Steven Spielberg), Spielberg gostaria que o som do corpo do E.T. fosse “líquido e amigável”. Joan descobriu indo ao mercado que um determinado pacote de fígado tinha um som “alegre” e passou a utilizar esse fígado como parte dos sons do corpo do E.T. A cada curto período ela precisava ir ao mercado escolher um novo pacote de fígado que soasse da mesma maneira, e o caixa do mercado a identificava como “a mulher que escuta o fígado” (AMENT, 2009, p.113).

De volta ao *Boca do Lixo*, que também teve o *foley* feito no *Casablanca Sound*, Hiroito, o personagem principal, injetava drogas na veia. Esses momentos foram retratados

⁴⁵ Joan Rowe é uma artista de *foley* norte-americana. Ver: IMDB Joan Wowe: Disponível em: <www.imdb.com/name/nm0746543/>.

com planos-detulhe muito próximos aos objetos e com alteração na velocidade da imagem. Os sons dessas cenas não existem na vida real, tiveram que ser pensados especialmente para as imagens.

Uma seringa enche-se da droga que é injetada no braço. Enquanto a droga entra, há refluxo de sangue para dentro da seringa, tingindo de vermelho o líquido transparente. Os movimentos do líquido e os sons da sucção e da injeção foram recriados com água, gelatina, canudos e seringas, buscando um efeito de ampliação da realidade, o que significou gravar muito próximo ao microfone com variações exageradas, para alcançar a dimensão da tela, e não dos objetos reais.

O pedido de Eduardo Santos Mendes para o *Hoje* era que o banho de torneira que a personagem toma fosse abundante e libertador. Para tanto, utilizamos muita água e um pouco de creme hidratante. Os respingos de água foram detalhados e, ao fim da gravação, tudo estava bastante molhado.

Para o filme *Reflexões de um Liquidificador* (2010, direção de André Klotzel), Felipe Burger e Renato Galimberti contam que para construir o som do corpo humano sendo serrado, eles colocaram um melão dentro de uma calça de brim e serraram o conjunto, produzindo bons sons e muita sujeira (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

Normalmente esses eventos ficam por último na gravação, por serem mais trabalhosos e/ou fazerem muita sujeira no estúdio. Nesse momento, o supervisor de som costuma ficar mais próximo, para dar um retorno rápido à equipe de *foley* e controlar a sonoridade do filme.

Banco de foley

Os eventos de construção complexa ou, no oposto, aqueles que são comuns e que dependem pouco de performance para soarem convincentes – como copos pontuais, toques, tilintar de talheres de um restaurante – são guardados em um banco de *foley* após a gravação.

No banco de *foley*, os arquivos de áudio são organizados em pastas de diversas categorias (passos, metal, quedas, água, etc.), de forma a ficarem facilmente acessíveis aos artistas e editores, que podem reutilizar esses *foleys* já gravados quando necessário. Guta Roim e Renato Galimberti⁴⁶ afirmam em suas entrevistas que o banco é bastante útil em casos de emergência, sendo utilizados principalmente quando não há tempo para a gravação.

⁴⁶ ROIM, 2014. BURGER, GALIMBERTI, 2014.

Mas o mais importante em um banco de *foley* é guardar os sons difíceis e/ou perigosos de se gravar, seja pela sujeira, seja pelo risco que oferecem. Um elemento constante no banco de *foley* dos estúdios é a água. No estúdio *Casablanca Sound* há um tanque de lavar roupa com uma torneira funcional; mesmo assim, sempre que possível recorriamos ao banco de sons de água já gravados para evitar molhar o estúdio e piorar o nível de humidade da sala.

Felipe Burger conta que:

Pra lidar com água, por exemplo, o que puder roubar do meu banco do “Eliana em o Segredo dos Golfinhos” [2005, direção de Eliana Fonseca]... Porque foi uma das coisas mais arriscadas que eu fiz: encher uma piscininha da Turma da Mônica dentro do estúdio que era de madeira com lã de vidro embaixo. Molhou? Desmonta o estúdio e passa um mês sem gravar! (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

Roger Hands⁴⁷ conta em sua entrevista que chegou a ficar colado ao microfone, recebendo uma descarga elétrica, enquanto gravava passos na água. Eu e Guta Roim inutilizamos o estúdio por cerca de cinco dias, ao gravar passos na água em uma bacia que transbordava. Ricardo Reis⁴⁸ mantém um banco de cacos de vidro, para não ter que quebrar garrafas frequentemente. Eric Ribeiro, enquanto artista de *foley* na *Casablanca Sound*, cortou as mãos ao gravar ossos de galinha sendo quebrados. Esses sons ainda estão disponíveis no banco de *foley* do *Casablanca Sound*.



Fig. 5 –Kiko Ferraz Studios em dia de gravação de água.
Fonte: Felipe Burger.

⁴⁷ HANDS, 2014.

⁴⁸ REIS, 2014.

base para a edição, nele são inseridos trechos de outros *takes* que substituem os pedaços insatisfatórios até criar um evento fluido e melhorado. Para Vanessa Ament: “A tarefa do editor de *foley* é pegar os *takes* das performances e aperfeiçoá-los. (...) o editor de *foley* não deve intervir demais e arriscar deixar a característica da performance asséptica” (AMENT, 2009, p.133, tradução nossa). Todos os artistas relatam que disponibilizam para a edição dois *takes* de cada evento em média, para reduzir a manipulação sobre suas performances.

É comum que um artista de *foley* grave separadamente diferentes sons para um mesmo evento sonoro, fazendo camadas simultâneas de som. Quando o evento foi gravado com várias camadas de sonoridades, é na edição que são escolhidas e organizadas essas camadas, compondo o som final do evento.

Vejamos um exemplo de *Meu Pé de Laranja Lima* (2013, Marcos Bernstein), em que o personagem principal anda a cavalo em seus sonhos. Esse cavalo é um cavalo branco perfeito, e precisava ter um galopar envolvente e robusto.

Na composição do cavalo foram gravadas as seguintes camadas:

- 1 – Rédeas
- 2 – Sela de couro chacoalhando
- 3 – Correntes de metal chacoalhando
- 4 – Impactos do menino na sela de couro
- 5 – Passos traseiros do cavalo com cascas de coco seco na terra
- 6 – Passos dianteiros do cavalo com cascas de coco seco na terra
- 7 – Passos traseiros do cavalo com solado de borracha grave
- 8 – Passos dianteiros do cavalo com solado de borracha grave



Fig. 7 – Sessão de foley do cavalo de “Meu Pé de Laranja Lima”

Essas oito camadas possuíam em média 2 *takes* que foram combinados. Depois de editadas, a sincronia exata de cada camada com a imagem não resultou num conjunto sonoro agradável. O realinhamento entre as camadas, fazendo com que os passos de trás e da frente tivessem uma cadência rítmica mais constante e com os movimentos da sela seguindo a mesma marcação gerou um efeito mais satisfatório, ainda que não obedecesse ao sincronismo com a imagem. Nesse caso, a sincronia dos passos dianteiros comandou a edição do restante dos sons.

Em um outro exemplo de *foley* com muitas camadas, Renato Galimberti, do *Kiko Ferraz Studios*, descreve o processo de gravação dos passos nos jogos de futebol de *Heleno* (2011, direção de José Henrique Fonseca) da seguinte maneira:

No futebol na chuva – e como era de época, era um campo meio terroso, não era uma coisa como é hoje, um tapete de grama – a gente fez grama, depois a gente fez uma outra soma que era mais terra, depois a gente fez uma opção mais molhada, mais grudenta, e eu me lembro também que ele passava em poças, umas poças volumosas, então também teve água. Então imagina isso: numa corrida do jogador, que ele arrancava do meio de campo e ia até o ataque, ele passava por esses quatro tipos de piso, isso num jogo que tem 11. Foi trabalhoso, mas foi muito bonito o resultado (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

Trabalhar a sincronia no sistema não linear de edição é simples, já que basta buscar, fotograma por fotograma, o momento exato dos impactos que geram o som. No fotograma em

que o pé toca o chão é que se posiciona o ataque sonoro do passo, o mesmo princípio aplica-se aos outros elementos do *foley*. Para uma boa edição, é importante também perceber o movimento geral da imagem e ressaltar os pontos mais claros de sincronia. As roupas, por exemplo, dificilmente terão um ponto exato de sincronização, sua edição segue mais a duração do movimento e a intenção.

Em entrevista, Miram Biderman⁴⁹ conta que nos Estados Unidos, onde ela começou sua carreira, todos os editores de som começam como assistentes de edição de *foley*. Segundo ela, isso acontece não pelo *foley* ser mais simples ou fácil, mas sim porque ele guarda a base da edição de som, que consiste em adequar um som ao movimento da imagem, e a edição de *foley*, principalmente através dos passos, permite que o editor entenda e domine o aparato de forma bastante funcional.

Em resumo, a edição de *foley* potencializa e realiza as intenções da gravação, trabalhando em conjunto com ela.

Aspectos da Pré-mixagem de foley e da Mixagem final

Depois de gravado e editado, o *foley* parte para a pré-mixagem. O mixador trabalha som a som, regulando os volumes e dando espacialidade aos eventos. Os principais instrumentos da pré-mixagem de *foley* são a compressão, a equalização e a reverberação artificial. Alessandro Laroca fala um pouco da importância de seu trabalho de pré-mixagem de *foley*:

80% do que a gente ouve é gravado muito próximo do microfone, e então pra você conseguir uma naturalidade, você é obrigado a trabalhar com reverb e coisa desse tipo. Tem um trabalho de reverb bacana, tem outra coisa que é bacana, é que sala de *foley* tem muito tom, então a gente tem sempre que filtrar, ficar tirando tom. Então acaba sendo muito volumoso. E eu mexo muito em pré-mix na interpretação, do momento em que o artista de *foley* faz até o momento em que eu estou pré-mixando, muita coisa na edição de som do filme já apareceu, e a gente tem que lembrar que por mais que se criem essas categorias, a gente tem um range ali de 20hz a 14kHz que é onde vai estar todo mundo, vai estar diálogo, vai estar ambiente, vai estar *foley*, vai estar efeito e vai estar a música. Então você tem que separar as coisas, tem que pôr dentro de uma organização e de uma sonoridade onde as coisas não virem uma massa (LAROCA, 2014).

Um compressor faz com que os picos de intensidade a partir de um ponto pré-determinado sejam reduzidos proporcionalmente para aproximá-los dos pontos menos

⁴⁹ BIDERMAN, 2014.

intensos, deixando o som com menos diferenças de dinâmica. Isso é importante para que os sons menos intensos apareçam e os picos não chamem tanta atenção (HOLMAN, 2010).

A equalização serve para regular as frequências de cada som e minimizar ruídos de fundo. O som de papel, por exemplo, costuma ter muitas frequências médias e altas em sua composição (entre 800Hz e 5kHz), e esse som irritante pode ser atenuado num equalizador. As frequências muito graves, que normalmente representam o ruído de fundo do estúdio, também são eliminadas com um *Highpass Filter*⁵⁰, isso porque os sons do *foley* dificilmente alcançam frequências muito graves.

A reverberação artificial, em união com a intensidade e a equalização, é o que posiciona o *foley* no espaço. O mixador emula no computador o modo como se comportaria o som do *foley* num espaço diferente do estúdio do *foley*. É possível aplicar ao som as características que ele teria se estivesse soando em uma catedral, por exemplo. Com base na cena, o mixador aplica o efeito de reverberação levando em conta o tamanho do ambiente – ou a falta dele, no caso de uma cena externa – e o material do revestimento. O resultado é a transformação do som neutro e chapado gravado no estúdio em um som que parece soar dentro do espaço da cena.

Eu preparo o meu *foley* com o objetivo de servir às necessidades dos mixadores no estúdio de mixagem. É ali que as responsabilidades param. Independentemente de quem gravou o som direto, de quem supervisionou a edição, de quem desenhou efeitos de som especiais, de quem gravou as dublagens com os atores, de quem compôs e editou a música e de quem era o responsável pelo *foley*, é o mixador quem tem o diretor, o produtor, o editor de imagem e às vezes um comitê do estúdio fazendo julgamentos e contando horas e dólares (AMENT, 2009, p.140, tradução nossa).

O que Ament aponta nesse trecho de seu livro é que a trilha sonora é uma só e que o filme tem um dono. Todo o trabalho das equipes, não só do *foley*, precisa fornecer material para que o mixador possa entregar o filme que o cliente deseja.

A fase final do trabalho com o *foley* é a mixagem final. Tudo o que foi gravado, editado e pré-mixado tem esse propósito. O modo de organizar a sessão, de separar os sons, de trabalhar com as frequências e intensidades, de posicionar o microfone, tudo isso tem como objetivo a mixagem. Nesse estágio, os sons do *foley* que já foram regulados entre si serão trabalhados em conjunto com os outros elementos da trilha, para criar a versão final da trilha sonora.

Ricardo Reis discorre sobre o material de *foley* que ele entrega para o mixador:

⁵⁰ “O *Highpass filter* é utilizado para eliminar o ruído da sala, que é frequentemente concentrado nas frequências baixas” (HOLMAN, 2010, p.179, tradução nossa).

[o importante] é ele não chamar a atenção quando não deve chamar, e ser *power* (sic) quando tem que ser. Porque você tem que pegar pela surpresa, na verdade, tem que estar lá presente pra causar um estranhamento quando você tira, ou causar um estranhamento quando você exacerba.

A gente faz com as nossas intenções, com as nossas interpretações da história, mas acho que o correto é – e eu fico tranquilo – que eu sei que se o diretor quiser tirar o diálogo, vai ter alguma coisa que vai condizer, se ele quiser criar uma outra realidade, ele vai conseguir.

E outra coisa que acho importante você ter controle é a dinâmica sonora do filme, nem tudo muito alto, nem tudo muito baixo, se você tem os elementos bem maleáveis, você cria essas sensações físicas [na mixagem final] (REIS, 2014).

O *foley* pré-mixado funciona como uma “cama” de sons a ser acionada pelo mixador final de acordo com as necessidades da narrativa, definidas pelo diretor junto ao supervisor de som.

Na mixagem final, muito do *foley* fica quase imperceptível, dando apoio à representação sem chamar atenção para si. Sua presença discreta junto aos outros elementos dá à imagem um senso de realidade que não é percebido racionalmente pelo público, mas que o envolve e ajuda a mantê-lo imerso na história. Em cenas dubladas isso é muito claro. A dublagem não carrega nada além da voz e quando tocada sozinha com a imagem causa grande estranheza. Ao adicionar o *foley* à cena dublada, imediatamente sente-se um conforto, uma melhor sedimentação das vozes sobre a imagem. Alessandro Laroca afirma que o *foley* tem o poder de fazer com que um diálogo que sozinho soa mal, passe a soar bem (LAROCA, 2014).

Quando vai para a mixagem final, o *foley* sai do controle da equipe de *foley* para ser parte do fluxo de som da trilha sonora cinematográfica, terminando, assim, o seu processo de construção.

Porém, acompanhar a mixagem final é uma atividade muito instrutiva para a equipe de *foley*. Ao aprender a forma como o seu trabalho é utilizado na mixagem final, a equipe de *foley* torna-se cada vez mais capaz de otimizá-lo, entendendo como ele se encaixa no todo do filme. Cada mixador tem um jeito diferente de trabalhar o *foley* e a equipe de *foley*, conhecendo o mixador, pode direcionar seu trabalho para melhor servi-lo.

Renato Galimberti conta:

Mumunhas [de roupa] a gente queria fazer de uma forma bem natural, só o que a gente viu, e é a minha opinião, foi que os mixadores trabalham a mumunha de uma outra forma, os mixadores gostam daquela mumunha que está ali mas não incomoda, e quando tem que pintar ela salta e dá aquele pico. Então a gente gravando ela de uma forma mais natural, vamos dizer, ela tinha um comportamento mais homogêneo, não tinha tanta variação, e quando se comprimia isso vinha muito ruído, e não ficava uma coisa inteligível quanto ao movimento. Então a gente mudou, a gente faz a coisa mais forte já pensando nisso, já vendo que o mixador provavelmente vai ter essa atitude na mix (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

Todos os artistas entrevistados confirmam que assistir à mixagem final é importante para entregar um melhor *foley* nos projetos seguintes. Ricardo Reis⁵¹ afirma que seu envolvimento com as mixagens fez com que ele aprendesse a se precaver. Guta Roim⁵² conta que acompanhar a mixagem a fez repensar a quantidade de toques que ela gravava, já que na mixagem final tudo parecia exagerado.

Esse processo vivo e contínuo de apuração do *foley* é o que acaba construindo a sonoridade de cada equipe, a experiência é fundamental e insubstituível. O ciclo de tentativa e erro é inevitável pois, como Ricardo Reis coloca, o *foley* é uma artesanaria.

As práticas de *foley* aqui descritas são bastante atuais e basearam-se na minha experiência pessoal e nos relatos de artistas brasileiros e norte-americanos. Mas isso não foi sempre assim, o próximo capítulo é dedicado às origens da atividade e sua evolução nos Estados Unidos e no Brasil.

⁵¹ REIS, 2014.

⁵² ROIM, 2014.

CAPÍTULO III –UM POUCO DE HISTÓRIA

O intuito desse capítulo não é escrever a história completa da arte do *foley* no Brasil, mas apresentar pontos do seu desenvolvimento que considero importantes para melhor contextualizar e entender a prática atual. Serão abordados temas como: a criação da técnica, sua entrada no Brasil, sua evolução tecnológica, seus personagens de destaque no país, a influência da política da Era Collor e o novo modelo que a partir de então se instaurou, sempre do ponto de vista de São Paulo, com base na entrevista de José Luiz Sasso.

Antes de falar do Brasil, gostaria de começar pela história do *foley* nos Estados Unidos, onde a terminologia nasceu, apresentando uma breve biografia de Jack Foley, um pioneiro do cinema sonoro norte-americano que, por sua importante colaboração na área, acabou involuntariamente emprestando seu nome à técnica.

Hipóteses sobre o surgimento da técnica

Pela falta de registros e pela efervescência do mundo do cinema nos seus anos iniciais, não é prudente afirmar que Jack Foley inventou a técnica que iria depois ter o seu nome, mas é inegável a sua importância no processo.

No final dos anos 1920, quando as funções da equipe de som de cinema ainda não haviam sido definidas, todos que entendiam e trabalhavam com som eram tratados como *soundmen*. E esses “entendidos em som” muitas vezes migravam de outras mídias para o cinema. Um *soundman*, como explica Vanessa Ament, era apenas um “homem do som”, sem diferenciação entre funções (AMENT, 2009).

Bob Mott, um *soundman* com vasta experiência no rádio e autor do livro *Sound Effects: Radio TV and Film* (1990), defende a proximidade dos efeitos sonoros de rádio, televisão e cinema com a tradição do *vaudeville* e do teatro. Em seu livro, Mott diz que a sonorização ao vivo, mesmo a do cinema silencioso, remonta aos efeitos produzidos nos teatros e shows de variedade, quando os *soundmen* – geralmente músicos – utilizavam música e traquitanas sonoras para contar a história junto com os atores. Essa tradição foi incorporada pelo rádio e logo depois pelo cinema e pela TV, inclusive aproveitando-se das mesmas traquitanas – máquinas de chuva, chapas de metal, máquinas de rangido (MOTT, 1990).

Por serem meios de comunicação contemporâneos, não é possível precisar como rádio, TV e cinema se influenciaram mutuamente, mas é perceptível que possuem uma raiz comum, já que o vocabulário sonoro é bastante parecido. No livro *Sound Theory, Sound Practice* (1992), o estudioso de som de cinema Rick Altman, no final do capítulo “Sound’s Dark Corners”, que trata das questões pouco estudadas pelos pesquisadores de cinema, aponta também para este caminho:

Os estudiosos de som deram pouca atenção, por exemplo, às diversas mídias que contribuíram com o som de cinema – não apenas as óbvias, como rádio e televisão, como também tudo o que há entre as canções ilustradas, o vaudeville, a música gravada e os reforços sonoros do teatro (ALTMAN, 1992. p.177, tradução nossa).

Robert L. Mott, em seu livro, levanta outra hipótese interessante sobre a origem do *foley*: o fato dos estúdios trabalharem com microfones omnidirecionais, ou seja, microfones que captavam o som em todas as direções de forma homogênea, fazia com que muitos passos, toques e objetos fossem captados junto à voz e, para manter a continuidade de som, surgiu a necessidade de “completar” a trilha sonora com sons dessa natureza (MOTT, 1990, p.97).

As origens do foley no Brasil

Seja para mover a narrativa ou para dar continuidade às cenas, o cinema sonoro parece naturalmente apresentar essa necessidade de gravação adicional de ruídos que precisam ser performados na pós-produção, em sincronia com a imagem. E foi seguindo essa necessidade de completar a trilha que o *foley* também passa a ser praticado no Brasil, ainda que não com o mesmo nome.

Por aqui, a influência do rádio foi mais forte, tendo na figura de Geraldo José, um sonoplasta da Rádio Tupi, seu maior expoente. Ele trabalha profissionalmente no cinema a partir dos anos 1960, no Cinema Novo, e mantém-se em atividade até 1998⁵³.

Antônio César, também ex-sonoplasta de rádio, é outro nome importante que atuou no Brasil como artista de *foley* de pelo menos 1970 até o ano de 2007⁵⁴. Não há muita informação disponível sobre sua vida, apenas relatos esparsos de profissionais que trabalharam a seu lado. Nesses relatos, é possível perceber que durante os anos 1980 e 1990,

⁵³ *Geraldo José: O Som sem Barreiras*. 2003. Direção de Severino Dadá.

⁵⁴ Datas levantadas a partir do currículo de Antônio César no IMDB. Ver:

<www.imdb.com/name/nm0194678/?ref_=fn_al_nm_1>. Acesso em: 08 jul. de 2014

Antônio César dominou o mercado de *foley* do Brasil (SASSO, 2014; BIDERMAN, 2014; MANZANO, 2014; REIS, 2014).

Segundo José Luiz Sasso⁵⁵, não há, no início de nosso cinema sonoro, muita influência do cinema norte-americano por conta da grande presença de técnicos europeus no país. A forma de se gravar sons adicionais no Brasil acaba seguindo uma tradição mais europeia, que tem somente a intenção de completar a narrativa – o que não exclui a influência de Jack Foley, já que ela estava estendida ao mundo.

A técnica que estamos chamando atualmente de *foley* era conhecida no Brasil como Ruidagem de Sala, ou seja, os ruídos gravados numa sala ou estúdio. Essa nomenclatura ainda é utilizada em alguns estúdios e estudos.

Vejamos como Jack Foley começou a fazer *foley*.

3.1 – A história do (Jack) *Foley* no cinema norte americano

Vanessa Theme Ament (2009) desenvolve um trabalho de pesquisa sobre o assunto. O primeiro capítulo⁵⁶ de seu livro, *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Films, Games, and Animation*, é dedicado aos profissionais que iniciaram essa prática, em especial Jack Foley. Suas fontes de pesquisa foram principalmente as entrevistas que ela fez com a neta de Jack Foley e com pessoas que trabalharam próximas a ele. Vanessa teve dificuldades em encontrar fontes de pesquisa, nas palavras dela:

Os profissionais da área estão ocupados trabalhando e lhes sobra pouquíssimo ou nenhum tempo para documentar a história de sua arte ou sua forma de trabalhar. (...) Aqueles que estudam e registram a história do *Foley* ou qualquer outro aspecto sobre som de cinema e que não fazem parte dessa cultura, acabam vendo esse mundo por lentes diferentes, e conseqüentemente observações e conclusões diferentes, daqueles que viveram a história (AMENT, 2009, p.04, tradução nossa).

A partir das descobertas de Vanessa, vejamos como o *foley* nasceu e começou a caminhar.

⁵⁵ SASSO, 2014.

⁵⁶ AMENT, Vanessa Theme. “Holy *Foley*: The Evolution of a Craft”. In: AMENT, Vanessa Theme. *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Pap/DVD edition. Estados Unidos: Focal Press, 2009. p. 03-15.

Jack Foley e sua entrada no mundo do cinema



Fig.8 – Jack Foley. Fonte: Catherine Clark.

Segundo a pesquisa de Ament (2009), Jack Donovan Foley nasceu em 1891 em Yorkville, no estado de Nova Iorque, e morou parte de sua vida em Long Island, no mesmo estado, onde conheceu sua futura esposa, Beatrice Rehm.

Beatrice era protestante e Jack, católico, por conta disso as famílias eram contrárias ao casamento. Para resolver a questão, em 1914 Jack e Beatrice mudaram-se para o outro lado do país e se casaram. A cidade escolhida foi Bishop, na Califórnia (AMENT, 2009).

Na cidade de Bishop, Jack envolveu-se com o teatro da comunidade, participando como ator, dramaturgo e diretor. Além disso, ele escrevia artigos para revistas e era quadrinista. Ao que tudo indica, Jack Foley sempre teve um lado artístico forte, o que pode ter colaborado para seu envolvimento com o cinema que era feito na Califórnia.

Vanessa conta que quando Bishop perdeu sua principal fonte de renda, os direitos sobre as águas das fazendas da área, Jack Foley convence a cidade a tentar a sorte no cinema e vai com um grupo para Los Angeles fazer propaganda de Bishop, tentando levar as pequenas produtoras a usar a cidade como locação de filmes de faroeste. O empreendimento funciona, e Jack Foley vai ficando mais e mais envolvido com o cinema, passando a trabalhar na produtora *Universal Studios*.

Nessa época, o cinema tinha um desenvolvimento irregular e desordenado, muitos encontraram no cinema a possibilidade de empreender, criando e desenvolvendo as práticas. As funções dentro desse novo mercado não eram definidas, e cada um fazia aquilo que suas

habilidades permitiam. Quando começou sua carreira no cinema, Jack Foley foi dublê, assistente de direção e diretor de curtas metragem no *Universal Studios*.

Com a onda do cinema sonoro no final dos anos 1920, a *Universal Studios* precisa incorporar a nova tecnologia para não ficar para trás da concorrência. A produção *Show Boat* (1929, direção de Harry A. Pollard), um musical silencioso, estava em fase de finalização e é o filme escolhido pela *Universal Studios* para ser seu primeiro longa-metragem sonorizado. Embora possa parecer estranho o fato de um filme silencioso retratar um musical, Vanessa Ament (2009) explica que esse fato deve-se ao grande sucesso e fama dos espetáculos da Broadway da época. Qualquer visão que se pudesse ter dos espetáculos, mesmo a silenciosa, era bem recebida por um público que dificilmente tinha acesso à Broadway. Mesmo *O Cantor de Jazz* (1927), que é um marco do cinema sonoro, apoia-se no ídolo da Broadway, Al Jolson.

Com a missão de aprender a nova tecnologia, Jack Foley vai para a *University of Southern California*⁵⁷ fazer um curso de som, junto com representantes de outros estúdios. A produtora *Universal Studios* aluga um equipamento chamado *Fox-Case Sound Unit* para fazer a sincronização de som de *Show Boat* e começa assim a carreira de som de Jack Foley.

Num estúdio de som, orquestra, cantores e sonoplastas sonorizam *Show Boat* em tempo real. Muito do filme permaneceu silencioso, já que foram adicionados apenas alguns números musicais e efeitos sonoros. Jack Foley estava entre os sonoplastas, fazendo passos, aplausos, alguns sons com objetos e vozes de fundo.

Talvez por conta de sua experiência com roteiro e direção, Jack percebia a importância desses elementos sonoros na narrativa e passou a ser o responsável por essas gravações na *Universal*. Ament conta que no começo ele gravava em um estúdio semelhante ao estúdio das filmagens e contava com o mesmo aparato de captação de som óptico da produção (AMENT, 2008).

A ele era destinada apenas uma pista de som, o que ditou o desenvolvimento de sua técnica. Jack costumava manter um pedaço de tecido no bolso e uma bengala a seu alcance, usada para multiplicar seus passos, e saía gravando de uma só vez todos os eventos que considerava importantes. Não havia regras e nem tradição, os sons que ele fazia agradavam e eram bem aceitos pelo estúdio, que podia contar com essa arma secreta:

É importante notar que o que Jack fazia era segredo. Mesmo sua família não sabia ao certo o que ele fazia na *Universal*. Quando alguém o visitava no lote, encontrava

⁵⁷ Fundada em 1929, a *University of Southern California* foi a primeira universidade norte-americana a oferecer um curso de cinema. Ver: USC Cinematic Arts. Disponível em: <cinema.usc.edu/about/history/index.cfm>. Acesso em: 08 jul. 2014.

Jack de terno, sentado em um banco trabalhando na sua coluna de *showbiz* ou no escritório. Sua família nunca o viu trabalhar. Foi apenas perto de sua aposentadoria que sua verdadeira profissão foi divulgada (AMENT, 2009, p.08, tradução nossa).

Segundo Vanessa, conforme os outros estúdios foram contratando profissionais que tiveram contato com o trabalho secreto de Jack Foley na *Universal Studios*, a prática foi se espalhando e cada estúdio foi desenvolvendo o seu sistema de gravação de ruídos em sincronia com a imagem, mas todos tinham em sua base o que Jack fazia.

É por conta desse pioneirismo que a prática se confundiu com o homem e seu nome passou a ser identificado com a atividade. Quando ainda trabalhava na *Universal*, Jack ganhou um estúdio só para si, que ficou conhecido como “*Foley’s Room*” ou “*Foley’s Stage*” (AMENT, 2008, p.11) e, com o tempo, o nome se popularizou e se tornou oficial.

Jack Foley nunca editou som, mas posteriormente ele se tornou membro honorário do sindicato de editores, que apenas em 2006 reconheceu a profissão “artista de *foley*”. Jack Foley faleceu em novembro de 1967.

Drácula, 1931

O filme *Drácula*, dirigido por Tod Browning em 1931, foi um dos trabalhos sonorizados por Jack Foley. Segue agora uma breve análise desse filme levantando algumas características dos ruídos utilizados na trilha sonora.

Drácula foi concebido como filme sonoro e a sua narrativa deixa isso claro, fazendo uso de elementos sonoros como forma de mover a história; ou seja, sem som esse filme não faz sentido. Analisando *Drácula* poderemos ter uma ideia do pensamento de Jack Foley sobre o filme. *Drácula* está disponível gratuitamente na biblioteca digital *The Internet Archive*⁵⁸.

Análise do trabalho de Jack Foley em Drácula (1931, direção de Tod Browning)

Baseado no livro de Bram Stoker, *Drácula* conta a história do advogado Renfield e seu envolvimento com Drácula, um conde excêntrico que se alimenta de sangue, dorme em um caixão e só pode sair à noite.

⁵⁸*The Internet Archive* é um site sem fins lucrativos fundado para funcionar como uma biblioteca virtual que disponibiliza coleções históricas digitalizadas. Ver: <archive.org/details/Dracula1931>. Acesso em: 25 jul. 2014.

É impossível afirmar categoricamente o que é ruído gravado e o que é som direto na trilha sonora de *Drácula*, uma vez que não temos acesso às pistas de som desse filme. Porém, a qualidade timbrística dos ruídos do filme sugerem um caminho.

É perceptível que alguns ruídos são mais presentes, com muitas frequências médias e maior intensidade, enquanto outros estão mais distantes do microfone, mais agudos e menos intensos. Os ruídos que ocorrem fora do quadro⁵⁹, que muito provavelmente foram adicionados na pós-produção, são do tipo presente, médio e intenso, daí deduz-se que todos os ruídos com essas características tenham sido adicionados na pós-produção. Supondo que esses ruídos presentes, médios e intensos tenham sido gravados por Jack Foley, faço agora uma breve análise dessa ruidagem.

No geral, a quantidade de ruídos gravados é pequena, pontuando a narrativa apenas nos momentos de maior importância e representando as ações fora do quadro.

O primeiro rolo do filme é o mais sonorizado, muitas das ações do personagem Renfield estão audíveis, e isso chama a atenção o tempo todo para a sua figura na tela. É possível ouvir suas malas sendo manuseadas na carruagem, o sacolejo da carruagem na estrada, ele abrindo a valise, retirando papéis para o Conde Drácula e fechando a valise. Quando Renfield chega ao castelo de Drácula, a porta que se abre rangendo é marcante e certamente foi adicionada em pós-produção.

Sobre a sonorização da carruagem, a regra parece ser: quando a carruagem está em plano médio ou próximo, o ruído existe; quando está distante ou com a câmera dentro da carruagem, ele não é sempre necessário. Logo no começo do filme acontece algo divertido: estamos ouvindo o sacolejar da carruagem, uma moça se desequilibra e cai no colo de um dos passageiros. Nesse breve momento, o sacolejar para, ouvimos a queda da moça, e o sacolejar retorna. Duas hipóteses: 1 – o som da queda não seria ouvido se o sacolejar não parasse, então fez-se uma pausa; 2 – Jack Foley estava sozinho na gravação e não poderia fazer os dois sons ao mesmo tempo.

À medida que o filme segue, a sonorização diminui e apenas marca abertura de portas – nem todas –, quedas dos personagens e movimentações fora do quadro.

Esse é um aspecto muito interessante: o filme tem pouquíssimos passos em sincronia com a imagem, porém, quando algum personagem se afasta ou se aproxima fora de quadro, estão lá os ruídos de passos. Em diversos momentos ouvimos o que acontece fora do quadro e

⁵⁹ O quadro aqui se refere à imagem vista na tela. A expressão “fora de quadro” será utilizada para definir uma ação que se desenrola fora dos limites do quadro, mas dentro do mesmo ambiente retratado na cena, e a expressão “dentro do quadro” se refere àquilo que vê-se na imagem.

não se faz a mesma sonorização do que estamos vendo. Ao que parece, essa era uma das funções do que Jack Foley fazia, deixar claras as ações fora do quadro.

Quando o filme se aproxima do desfecho, novamente ele é mais sonorizado. Assim, o trabalho de Jack nesse filme concentra-se na abertura e no encerramento.

Perto do fim, num momento de silêncio e de tensão, Renfield aproxima-se com uma lamparina, que range muito; podemos ouvi-la a muitos metros de distância, num plano geral. Nesse momento, o ruído da lamparina é absolutamente narrativo, muitas coisas que aconteceram próximas à câmera, durante todo o filme, não foram sonorizadas; já a lamparina, que tem uma função dramática bem clara, está lá sonoramente representada.

Em resumo, entendo que a sonorização desse filme, feita por Jack Foley, tem a função de: envolver o espectador com os personagens no início do filme; informar a movimentação fora do quadro; ressaltar momentos-chave, como o fechamento de uma porta ou a queda de um personagem; e adicionar dramaticidade aos momentos de tensão.

O *foley* de *Drácula* é bastante escasso e informativo e parece estar pautado pelas possibilidades técnicas da época.

A ponte com o presente

Ainda segundo Vanessa Ament (2009), quando Jack Foley se aposentou (não há informação sobre a data), a atividade já estava mais bem estabelecida nos Estados Unidos e enquadrada no campo da edição de som, tendo regras claras sobre a carreira, que eram definidas pelo sindicato dos editores.

Nos anos 1960, John Post assume o cargo de artista de *foley* na *Universal*, no estúdio do Foley. Mesmo sem ter trabalhado diretamente com Jack, John Post foi treinado dentro das especificações que Jack ajudou a estabelecer, passando esse conhecimento para frente, para as gerações de artistas que o seguiram. Em entrevista para Ament, John fala de sua entrada na *Universal*, quando as determinações do sindicato eram muito rígidas. Nas palavras de Ament:

Era pré-requisito que um candidato servisse oito anos como assistente de edição de som antes de editar de fato. Aos editores iniciantes seriam delegadas tarefas fáceis de edição. Apenas os editores experientes tinham permissão para performar *foley* (AMENT, 2009, p.11, tradução nossa).

Usando o exemplo da *MGM Studios*, Vanessa Ament conta que uma equipe de gravação de *foley* nos anos 1960 contava com nove integrantes: três artistas, um projetorista,

um microfonia, um mixador, um técnico de gravação e duas pessoas para lidar com os objetos. Com o tempo, isso foi sendo reduzido. Quando a própria Vanessa começou a trabalhar, em 1980, a equipe já estava reduzida a cinco integrantes e, hoje em dia, essa equipe foi reduzida a quatro: dois artistas, um técnico de gravação e um mixador.

As mudanças tecnológicas foram fundamentais para o desenvolvimento do *foley*. Como visto em *Drácula*, o que era feito por nove pessoas em apenas uma pista de gravação analógica sem chance de correção era muito mais limitado e menos preciso do que o que pode ser feito hoje em dia por quatro pessoas em plataformas digitais com canais infinitos e pronto acesso a qualquer evento sonoro do filme.

A ideia de se gravar os sons em sincronia com a imagem, que norteou o trabalho de Jack Foley e que muito possivelmente remonta à sonorização teatral, continuou a mesma, adequando-se às novas tecnologias à medida em que elas surgiam, passando da gravação de som óptica, em película, para a gravação de som magnética, em fita, e, por fim, para a gravação de som digital, em *hard drives*.

Em sua participação na Semana ABC de 2012, durante a mesa intitulada “O som no cinema contemporâneo: conceitos e novas tecnologias”⁶⁰, o Professor Doutor Eduardo Santos Mendes ressaltou que a mudança na tecnologia de som no cinema permitiu uma ampliação do uso do som. A redução de ruídos do sistema *Dolby B*, lançado em 1971 nos cinemas, e a tecnologia de áudio óptico *Dolby Stereo*, lançado em 1975, ambos da *Dolby Laboratories*⁶¹, aumentam o range dinâmico e de frequências do cinema sonoro tanto na produção quanto na exibição, libertando os profissionais para experimentar e criar universos.

Com o uso das novas tecnologias o *foley* também se amplia, ganhando detalhamento e novas funções dramáticas. Esse caminho que a tecnologia abre também pode ser observado aqui no Brasil. Nossa história do *foley*, com alguns anos de defasagem, percorreu o mesmo percurso que o *foley* norte-americano.

⁶⁰ Disponível em: <http://www.dotcine.com.br/abc/2012/2012m09.mp4>

⁶¹ Fundada em 1965 por Ray Dolby, a empresa *Dolby Laboratories, Inc.* foi responsável por importantes inovações tecnológicas no campo de gravação, transmissão, codificação e reprodução de áudio para meios audiovisuais, notadamente o cinema. Ver: Ouvindo e Liderando. Disponível em: www.dolby.com/br/pt/about/listening-leading.html.

3.2 A evolução do *foley* brasileiro

Não existe referência bibliográfica específica sobre o *foley* no Brasil. Esse texto é a primeira tentativa de construir a narrativa dessa história através de depoimentos de pessoas que participaram desse processo.

Para buscar entender um pouco essa história, entrevistei José Luiz Sasso, que fez um relato de suas percepções sobre o *foley* de 1968 até os dias atuais, a partir do ponto de vista de São Paulo. A escolha dessa figura tão importante na história do cinema brasileiro fica justificada pela visão ampla do *foley* no Brasil que ele pôde construir através de seu trabalho como mixador. Por suas mãos passou o *foley* da grande maioria dos artistas que atuaram no país.

José Luiz Sasso é um mixador paulistano, nascido em 1950, que iniciou sua carreira de som como estagiário na Arte Industrial Cinematográfica, a AIC – São Paulo, em 1968. Em 1970 ele se torna mixador assistente e em 1976 é convidado para trabalhar no Estúdio Álamo, onde fica até 1993, quando abre seu próprio estúdio, a JLS Facilidades Sonoras.

Ele também foi editor de som, supervisor de som e artista de *foley*, além de ter sido professor de som na Escola de Comunicações e Artes da USP no período de 1993 a 1997⁶², sendo uma das grandes referências em som para cinema no Brasil.

Sasso, nesses 46 anos de profissão, passou pela transição do som óptico para o magnético e do magnético para o digital. Sua carreira está diretamente ligada à história da trilha sonora cinematográfica brasileira e sua evolução técnica, sendo ele o primeiro técnico credenciado pela *Dolby Laboratories* para mixar filmes com som *Dolby Stereo* na América Latina.

Sobre *foley*, Sasso fala especificamente do cenário paulistano, dando apenas algumas referências do que ocorria em paralelo no Rio de Janeiro, que – segundo ele – sempre estava alguns passos à frente de São Paulo. Seria importante fazer uma pesquisa mais profunda sobre o *foley* na perspectiva carioca, mas infelizmente isso não foi possível dentro desse mestrado.

Para complementar um pouco essa lacuna, conto com o relato de Geraldo José, o grande artista de *foley* brasileiro desse primeiro período, que contou a sua história no documentário de 2003, *Geraldo José: O Som sem Barreiras*, dirigido por Severino Dadá.

A partir do relato de José Luiz Sasso⁶³, podemos perceber que após 1976, com a abertura do estúdio Álamo, os cenários paulista e carioca parecem entrar em sincronia e

⁶² Ver: Estúdio JLS. Disponível em: <www.estudiojls.com/site/>.

⁶³ SASSO, 2014.

caminham assim até a extinção da Embrafilme, pelo Presidente Fernando Collor, em 1990, quando a produção fica muito prejudicada e boa parte dessa história fica em suspenso.

Em 1995, com a Lei do Audiovisual, e com a passagem para o som digital, o *foley* vai tomando outros contornos, até chegar aos estúdios em funcionamento hoje.

Foley no Brasil – de 1970 aos dias atuais

José Luiz Sasso deixa sempre claro em sua entrevista que toda a técnica está intrinsicamente ligada ao contexto histórico do país e que é impossível separar as condições econômicas e políticas da produção cinematográfica brasileira.

Ele começa seu relato⁶⁴ descrevendo a situação dos estúdios de som de São Paulo no início dos anos 1970: o equipamento, por conta da falta de uma política nacional de importação de equipamentos especializados, era sucateado e ultrapassado, oriundo dos anos 1940, herdados principalmente dos estúdios das produtoras Maristela e Vera Cruz⁶⁵. Eram máquinas que despendiam muita energia elétrica, com sistema de sincronia baseado na corrente elétrica (60Hz), gravação óptica de má qualidade e sem sistema de “vai e volta”, que obrigava os técnicos, em caso de erro, a refazer rolos de filme inteiros.

Por conta dessa precariedade, o *foley* não era visto como é hoje. A ruidagem de sala em São Paulo era feita de forma improvisada e pontual:

O *foley* não era visto como é hoje. Era feito o muito, muito básico. As pessoas faziam... De repente... Bater na porta quando precisava, atender um telefone, coisas muito básicas que eram muito evidentes na imagem. Abrir uma porta de guarda roupa, uma veneziana, enfim, não tinha toda essa preocupação de fazer passos e mais passos, e arfares e timbragens de roupas, coçando o cabelo, isso era ridículo porque inclusive o próprio sistema da época nem se dava a esse luxo (SASSO, 2014).

Esse conceito e essa técnica se parecem com o que Jack Foley fez em *Drácula* de 1931, quando o equipamento e o suporte de gravação acomodavam pouco som e o que norteava o trabalho era a complementação da narrativa somente. Assim como o brasileiro, o *foley* norte-americano não nasceu como é hoje, também se transformou através dos tempos.

Sasso conta que não havia artistas nem técnicos de gravação de *foley*, as pessoas que faziam essa ruidagem em São Paulo eram: o montador, o mixador, o produtor, o diretor, quem

⁶⁴Idem, ibidem.

⁶⁵ Cinematográfica Maristela (1950-1958) e Cinematográfica Vera Cruz (1949-1972) foram importantes produtoras de cinema paulistanas que, na sua época, eram modernamente equipadas.

estivesse disponível! E o intuito era simplesmente adicionar à trilha sonora os ruídos fundamentais para contar a história, lembrando que na época as coleções de som eram raríssimas e bastante caras, por serem importadas, o que forçava os profissionais a fazerem essas gravações de som por falta de material pronto.

Esse *foley* muito simples só era feito quando se tratava de uma superprodução, em produções pequenas ele nem existia. Na época, uma mixagem final contava com no máximo oito canais⁶⁶, sendo apenas um canal de *foley*. Os outros canais ficavam ocupados pelos diálogos, pelas músicas e pelos efeitos.

Por haver um único canal disponibilizado para o *foley*, tudo era gravado de uma vez só, por vários artistas, com três ou quatro microfones simultâneos que eram mixados em tempo real⁶⁷ nessa pista única de “ruído de sala”. O que era gravado, por sua vez, ia exatamente como saía da mesa de gravação para a mesa de mixagem final, sem possibilidade de edição. Ou seja, o conceito era outro porque as necessidades e a tecnologia eram outras. Nesse momento a edição de som simplesmente não existia, ficando responsável por isso a equipe como um todo, mas principalmente o montador. Nas palavras de José Luiz: “era realmente mais um processo para cobrir as eventuais faltas de determinados ruídos. Só, nada mais. Não existia o desenho de *foley* do som” (SASSO, 2014).

Sasso ressalta que a gravação de ruído de sala em São Paulo nos anos 1970 assemelhava-se à sonoplastia das radionovelas, de onde, inclusive, vieram muitos dos artistas de *foley* da época.

Vinte anos antes, em 1950, com um parque de equipamentos parecido, mas que na época era moderno, Geraldo José⁶⁸ conta que começa a gravar ruídos de sala para as chanchadas da Atlântida, no Rio de Janeiro. O filme de estreia foi *Aviso aos Navegantes* (1950), de Watson Macedo. O esquema de gravação era o mesmo descrito por Sasso: pista única, tomada única. A história de Geraldo José foi contada por ele mesmo em 2003 no documentário *Geraldo José – O som sem barreiras*.

Geraldo José, um carioca de Bangu nascido em 1929, iniciou sua carreira sonora no rádio, fazendo sonoplastia nas radionovelas e programas ficcionais da Rádio Tupi. O

⁶⁶ A mixagem final é o momento em que todos os elementos sonoros do filme – diálogos, efeitos, *foley* e música – são unidos. Esses elementos, que foram trabalhados separadamente, são dispostos em canais ou pistas de som que o mixador vai dosando e manipulando para construir a trilha completa do filme.

⁶⁷ A mixagem em tempo real refere-se aqui ao fato do mixador equilibrar os volumes e frequências do som no momento em que o som está sendo captado pelo microfone, o que torna suas intervenções definitivas. Na plataforma digital, a mixagem normalmente é feita após a gravação dos sons, podendo sempre retornar ao som original.

⁶⁸ In: “Geraldo José: O Som Sem Barreiras”. 2003. Direção de Severino Dadá.

montador e responsável pelo som de *Aviso aos Navegantes* era Waldemar Noya, o responsável por introduzir o sonoplasta Geraldo José no mundo do cinema. Nos anos 1950, Geraldo José fazia apenas pequenas inserções de som nos filmes, sua estreia como técnico profissional de cinema dá-se apenas em 1961, com *Mandacaru Vermelho* de Nelson Pereira dos Santos, quando ele fez a sonorização completa do filme, incluindo ambientes e efeitos, lembrando que na época as divisões não eram claras. Geraldo segue a carreira de artista de *foley* – mesmo sem saber – e acumula discípulos, entre eles Walter Goulart e Antônio César, que também se tornariam referências no *foley*.⁶⁹

Na AIC, onde Sasso⁷⁰ iniciou sua carreira, também havia um sonoplasta vindo do rádio, Benito de Nardo, mas ele fazia a sonoplastia apenas de filmes estrangeiros que eram dublados em português, numa época em que a banda internacional, ou M&E⁷¹, dos filmes brasileiros não existia.

José Luiz explica na entrevista⁷² que o termo “*foley*” passou a ser empregado somente nos últimos 14 anos, com a nova leva de artistas. Ele conta que anteriormente essa técnica era conhecida como ruidagem de sala ou contrarregra e tinha suas raízes no rádio e na tradição europeia, trazida pelos técnicos de cinema que migraram para o Brasil.

Sasso conta que, diferente da estética norte-americana, a tradição europeia é mais econômica nos ruídos e privilegia muito os diálogos. Outra característica técnica do período que moldava o uso do *foley* era a baixíssima qualidade do circuito exibidor brasileiro. A péssima sala de cinema nacional e o som óptico de baixa qualidade forçavam os técnicos a manter a trilha sonora o mais simples possível, sem “empastelar”, para não correr o risco de tornar o diálogo ininteligível para o espectador.

O *foley* acompanha exatamente todo esse mesmo desenho, então não dava pra você fazer muito porque não tinha nem espaço, lembrando que você tinha uma faixa dinâmica⁷³ de 50dB, 55dB, contra 120dB hoje no digital (SASSO, 2014).

Somado a isso, reproduzir o modelo norte-americano dentro das possibilidades técnicas que haviam no país nos anos 1960 e 1970 não só era impossível, por conta dos equipamentos, como também era pouco desejável. Os cineastas da época do Cinema Novo

⁶⁹ Informações obtidas no documentário “Geraldo José, O Som sem Barreiras” (2003, direção de Severino Dadá)

⁷⁰ SASSO, 2014.

⁷¹ Retomando: a banda internacional é fornecida pelo produtor do filme e consiste numa versão da trilha sonora em que se excluem as falas inteligíveis, mantendo a ambientação, os efeitos, o *foley* e as músicas. A banda internacional serve para dublar o filme em outros idiomas sem que seja necessário reconstruir os sons simultâneos às falas.

⁷² SASSO, 2014.

⁷³ Diferença de intensidade, medida em decibéis, entre os sons mais e menos intensos que o sistema podia reproduzir.

(Glauber Rocha, Nelson Pereira dos Santos, Joaquim Pedro de Andrade) estavam voltados para um cinema anti-imperialista na forma e no conteúdo, que transformava a limitação técnica em força de expressão (COSTA, 2006). Por conta disso, o cinema brasileiro dos anos 1960 e 1970 desenvolveu uma estética em que o *foley* não tinha mesmo grande importância. Alguns filmes contavam, sim, com *foley*, Geraldo José fez inclusive a sonorização de *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964, direção de Glauber Rocha), mas seu uso era pontual.

No final da década de 1960, os estúdios do Rio de Janeiro modernizaram-se, adquirindo equipamentos que permitiam a gravação e a regravação, podendo parar, voltar e gravar por cima, o chamado sistema “*rock’n roll*”, presente nas *Magna-Techs* e *Magnasyncs*⁷⁴. Essas máquinas mantinham o sincronismo por cristal, não mais por corrente elétrica, sendo muito mais precisas, além de permitirem a gravação em até quatro pistas. O estúdio que primeiro faz uso desse equipamento é o Somil⁷⁵, e a partir disso, no Rio de Janeiro, o *foley* passa a ganhar outra conotação dentro do cinema brasileiro. Os artistas de *foley* brasileiros que concentram a produção nesse momento são os cariocas Geraldo José, Antonio César, Manoel Guilherme, Walter Goulart e, já nos anos 1980, Rogério Goulart, filho de Walter⁷⁶.

Com a possibilidade de gravar em três canais, começa a divisão do *foley* no Brasil em Passos, Específicos e Mumunhas. Com mais pistas, o *foley* ganha um desenho mais cuidadoso, um mapeamento dos ruídos. Porém, as salas de cinema não acompanharam essa renovação do parque:

Tanto que você vai pegar filmes da década de 70 em que você praticamente não ouve nada, aliás, recentemente a gente restaurou aqui o som do *Xica da Silva* [1976, direção de Carlos Diegues] e o filme praticamente... A gente sabe que tá lá, você ouve que tem ruídos, tem ambientes, mas tá tudo enterrado pra priorizar o diálogo, porque se não o diálogo não era inteligível na sala de cinema (SASSO, 2014).

Sasso conta que a figura exata do editor de som, que até então não existia, é importada da França pela família Barreto em meados dos anos 1970. Antes disso, predomina a herança europeia de fazer cinema, notadamente inglesa em São Paulo e francesa no Rio de Janeiro,

⁷⁴ *Magnasync* e *Magna-Tech* eram marcas de moviolas com som de uso profissional. A *Magna-Tech* é citada por David Yewdall em seu livro *The Practical Art of Motion Picture Sound* (2011) por ser capaz de reproduzir o som com variação de velocidade.

⁷⁵ Fundada na cidade do Rio de Janeiro em 1970 por Jarbas Barbosa, Sinval Beltrão e Nelson Ribeiro, a SOMIL, Som e Image Ltda. trouxe para o Brasil uma tecnologia de pós-produção de ponta, mas foi vendida entre 1975 e 1976, deixando o posto de melhor estúdio de pós-produção de som para o Estúdio Álamo, de São Paulo (MIRANDA, RAMOS, 2000). Em pesquisa na internet, pude verificar que o Estúdio Somil era equipado para fazer gravações sincrônicas com imagem. No breve relato do músico Tuzé de Abreu, para o site “Caderno de Cinema”, ele conta que, nos anos 1970: “Não existia computador, mas no Estúdio Somil era possível gravar a trilha de um filme diante da exibição desse, podendo a película ser parada quadro por quadro sem prejuízo”. In: <cadernodecinema.com.br/blog/texticulo>. Acesso em: 08 jul. 2014.

⁷⁶ SASSO, op. cit.2014.

que era empregada no Cinema Novo e que tinha essa marca do montador de imagem cuidar do som. Fernando Morais da Costa traz outras informações sobre essa transição:

Nas décadas de 1960 e 1970, enquanto a edição de som tornava-se mais complexa nos EUA e na Europa, no Brasil, por outro lado, a noção de que deveria haver um editor específico para o som demorava a disseminar-se, só se tornando realidade, como lembra Hernani Heffner, em fins dos anos 1970.

(...)A partir da vinda da francesa Dominique Paris, que assumiria a função de editora de som em produções como “*Engraçadinha*” [1981, dir: Haroldo Marinho Barbosa] e “*Eles não usam blacktie*” [1981, dir: Leon Hirzman], ambas de 1981, e se estabeleceria no país, surge um grupo de editoras de som, nomes como Virgínia Flores (...) e Valéria Mauro (...). Antes disso, a edição de som, que nem mesmo era batizada assim, cabia ao próprio montador (COSTA, 2006, p. 175).

Segundo Sasso⁷⁷, dos anos 1970 em diante, no Rio de Janeiro, os produtores passam a ter maior consciência da necessidade de ter produtos mais bem elaborados do ponto de vista do som, pensando no mercado externo, ou seja, pensando em banda internacional para seus filmes. Em São Paulo isso demora um pouco mais a chegar.

Até 1972, o som do cinema paulistano era feito nos mesmos equipamentos herdados das produtoras já citados aqui; esse cenário muda somente com a abertura do Estúdio Álamo. Nesse período também ocorre a venda e o sucateamento do Estúdio Somil, que vai se tornando ultrapassado pela impossibilidade de importar equipamentos devido aos altíssimos impostos e à inflação desenfreada⁷⁸.

O Álamo – Laboratório de Cinematografia e Som LTDA, de Michel Stoll, foi fundado em 1972, e em 1976 contrata José Luiz Sasso para ser técnico de mixagem. Sasso⁷⁹ aponta que o estúdio entra no mercado com equipamentos modernos e com um som óptico de ótima qualidade. A princípio, faz apenas dublagens e mixagens, não gravando *foley*. As mixagens feitas eram apenas de filmes paulistanos, cujo som era editado pelos montadores de imagem. Mesmo nas produções mais elaboradas, o *foley* ainda era gravado em estúdios precários e dentro do modelo descrito por Sasso, mantendo o conceito de *foley* complementar, simples e pontual.

Quando o Álamo sai de sua sede inicial, na Rua Major Sertório, e muda-se para a Rua Fidalga, na Vila Madalena, instala-se em um prédio construído especialmente para ele e passa a ter um estúdio de *foley* de grandes proporções:

Era um estúdio grande, o mesmo estúdio de mixagem, ele era reversível, podia ser usado também como mixagem. Então lá tinham vários pisos, a acústica da sala era

⁷⁷ SASSO, 2014.

⁷⁸ SASSO, 2014.

⁷⁹ SASSO, 2014.

flexível, ou seja, era maleável, você podia dar mais espaço ou menos espaço, você podia colocar quatro, cinco, seis microfones, então fazer perspectivas, isso se fazia ainda no *foley*, alguma perspectiva de som saindo era feita quando você estava nesse microfone principal e abria um lá do fundão, pra dar esse distanciamento. A dublagem também usava isso, sempre dois, três, quatro microfones, pra criar essas profundidades, pra não ficar aquele som chapadão - essa era uma característica da Álamo bem clara (SASSO, 2014).

É nesse momento que os cenários de Rio e de São Paulo sincronizam. Quem passa a usar o grande estúdio do Álamo são aqueles artistas de *foley* cariocas: Antonio César, Manoel Guilherme e até o Geraldo José. E isso persiste até a década de 1990.

Todos os filmes que mixavam no Álamo a gente insistia para que chamassem ou contratassem esse dois *foley artists* [Antonio Cesar e Manoel Guilherme] pra fazer os ruídos. Porque já não dava mais pra trabalhar daquele jeito, a partir de 78, 79 e já na década de 1980, tudo aquilo que a gente tinha de tecnologia não permitia mais um ruído tosco (SASSO, 2014).

Para exemplificar essa maior elaboração da trilha, em 1988, o filme *Luzia Homem*, de Fabio Barreto, vai para a mixagem no Estúdio Álamo com seis pistas de *foley*, o que já era uma “coisa de outro mundo”, segundo Sasso. *Luzia Homem* foi mixado em *Dolby Stereo*⁸⁰, o que permitiu tamanha quantidade de som, já que a faixa dinâmica e a resposta de frequências eram maiores nessa nova tecnologia (SASSO, 2014).

Michel Chion⁸¹, ao observar as características do sistema Dolby, menciona a expansão do espectro de frequência; a melhoria da dinâmica de intensidade, com contrastes mais extremos e menos ruído de fundo; e o maior número de canais disponíveis para a distribuição dos sons e ressalta como essas características abriram a possibilidade do uso do silêncio quase absoluto e da possibilidade do contraste inclusive com sons mais pobres e distorcidos (SIDER, 2003).

Mesmo com a melhoria da técnica, a realidade brasileira era muito diferente da realidade norte-americana. Miriam Biderman, que teve contato com o *foley* norte-americano no final dos anos 1980, fala de suas impressões sobre o *foley* brasileiro da mesma época:

Lá a gente gravava em multicanal, vários multicanais, a gente gravava em dezesseis, dezoito canais o ruído de sala, eu cheguei aqui e eles gravavam em três canais, dois canais, um canal. Eles achavam que eu era louca, era tudo muito diferente, conceitualmente e tecnicamente. A qualidade era muito ruim, era muito vazio, as

⁸⁰ Dolby Stereo é um formato de gravação de som óptico para 35mm criado em 1975 pela Dolby Laboratories. A tecnologia Dolby de redução de ruído presente nesse formato permitiu que as cópias de exibição dos filmes em 35mm contassem com um range dinâmico e de frequências muito maior que o som óptico em vigência, criando um som mais cristalino e permitindo que a trilha sonora se desenvolvesse. Ver: “*A history of Audio Innovation*” In: <www.dolby.com/us/en/about-us/who-we-are/dolby-history/index.html>.

⁸¹ CHION, Michel. The Silence of the Loudspeaker, or why with Dolby Sound it is the film that listens to us. In: SIDER, Larry. (org.). *Soundscape: School of sound Lectures 1998-2001*. Londres: Wallflowers Press, 2003.

... pessoas não tinham noção, quer dizer, tinham noção, mas não sei se tinham tempo. Não tinham a técnica, não tinha dinheiro, porque quantas pistas você abria era caro, porque magnético era caro, silêncios eram caros, tudo era caro (BIDERMAN, 2014).

Com uma quantidade maior de canais disponíveis para se gravar *foley*, é possível gravar os eventos mais separadamente, e assim obter maior controle sobre eles na mixagem no filme. Na gravação multicanal, os passos dos personagens estão separados uns dos outros e separados das roupas, por exemplo. O mixador consegue, assim, manipular um evento sem interferir em outro que aconteça simultaneamente em um canal diferente. Na época em que havia apenas um canal, não era possível aumentar a intensidade dos passos sem aumentar junto todo o resto.

Retomando a fala de Eduardo Santos Mendes⁸², a partir da entrada do *Dolby Stereo*, nos anos 1980, o *foley* e toda a trilha sonora ganham espaço. O *foley* brasileiro passa a ser trabalhado em oito pistas ao invés de três, com o emprego das fitas Hi8⁸³ para gravação de *foley* (SASSO, 2014). A organização do *foley* gravado passa a ser a seguinte:

... imaginando em duplas, você tinha Passos 1 e Passos 2, Específico 1 e Específico 2, Mumunhas 1 e Mumunhas 2, e aqueles últimos dois canais eram a decidir. Ou era alguma coisa que completava um passo, ou às vezes não tinha nada. Se era uma cena muito simples dentro de uma sala, duas pessoas conversando, com uma movimentação básica, levanta da cadeira e sai andando, isso acontecia naqueles primeiros 4 canais, que eram os que estavam sempre mais usados (SASSO, 2014).

Sasso⁸⁴ conta que por vezes, dependendo da necessidade do filme, havia três pistas de passos, que eram divididas pela perspectiva na imagem. Passos 1 para o primeiro plano, Passos 2 para o segundo plano, e Passos 3 para o terceiro plano, já bem distante, que muitas vezes era ignorado por ele na mixagem por pouco acrescentar à narrativa.

Esse trabalho de perspectiva na gravação do *foley* era, segundo Sasso, muito bem-visto pelos mixadores, uma vez que a manipulação dos sons na mixagem, antes do digital, era bem mais trabalhosa. O bom *foley*, aquele vindo do *Álamo*, contava com essas características de espacialidade. A gravação ainda era por pista, com dois artistas performando ao mesmo tempo, mas agora havia a possibilidade de refazer as tomadas e de separar os elementos nas oito pistas disponíveis.

⁸² MENDES, Eduardo Santos. 2012. Apresentação na Semana ABC 2012. Vídeo disponível em: <www.dotcine.com.br/abc/2012/2012m09.mp4>. Acesso em: 13 Jul. 2014.

⁸³ A fita Hi8 foi desenvolvida pela Sony em 1989 na tentativa de substituir o VHS. É um suporte analógico de gravação magnética de áudio e vídeo, que permite também a gravação de áudio digital. No início do uso do som digital, essas fitas precisavam ser transcritas para o computador através de um equipamento reprodutor específico, o DA88. Ver: <http://en.wikipedia.org/wiki/8_mm_video_format>.

⁸⁴ SASSO, 2014.

Nesse período, os anos 1990, o artista de *foley* mais requisitado pelos editores é Antônio César. Miriam Biderman, Luiz Adelmo e Ricardo Reis falam de suas impressões e experiências com Antônio.

Miriam Biderman⁸⁵ conta sobre sua primeira experiência com Antônio César, no filme *Festa* (1989, direção de Ugo Giorgetti):

O Antônio César vinha pra cá, pra São Paulo, ele trazia uma sacola de sapatos, era uma loucura, ele ficava em um hotelzinho em Pinheiros e ia gravar lá no Álamo. E aí íamos lá, eu e a [minha sócia] Lisa. Ele tinha mais ou menos uma sala onde ele sempre gravava, e a gente viu que era uma coisa absurda, que ele fazia passos junto com farfalhar, (...) o sinc (*sic*) dele era ótimo, a intenção era ótima, era meio mal gravado, mas ele tinha de fazer junto porque não tinha canal, então ele fazia um monte de coisa junta, todos os passos juntos, todos os farfalhares, e aí sobrava uma pista e ele fazia alguns objetos, algumas coisas.

A gente começou a falar que queria que ele fizesse algumas coisas separadas, e ele ficava bravo, e a gente brigava, brigava, a gente brigava muito: que a gente era isso, que a gente era chata, que a gente era louca, mas enfim, foi o começo. Esse contato começa no *Festa* [1989, direção de Ugo Giorgetti]. No primeiro a gente ficou muito perdida, porque ele era muito mandão, ele era muito bravo, só que a gente é brava também, a gente brigou, mas a gente sempre gostou muito dele, ele era realmente bom, mas ele era muito difícil, a gente dizia: “faltou isso”, e ele dizia: “não vou fazer”. Que era uma questão de hierarquia, ele sempre foi “o” cara (BIDERMAN, 2014).

Luiz Adelmo Manzano⁸⁶ também destaca a dominância de Antônio César nos anos 1980 e 1990 em sua entrevista:

O mais usual é que a gente conseguisse uma ou duas diárias de Álamo (num estúdio flexível, também usado pra dublagem) pra fazer *foley*, e normalmente complementação. Para longas, sempre dependíamos do Antônio César, e era sempre um tanto impessoal: mandávamos uma lista, rolava uma conversa rápida por telefone sobre algo específico, e na mixagem era aquela coisa fria de um ou dois dias (no máximo) de pré-mix, abrindo-se o *foley* somente quando tinha “buracos” na trilha. De vez em quando, até conseguíamos que o Antônio César viesse a São Paulo, acompanhávamos um pouco mais, mas mesmo assim conseguíamos apenas alguns momentos mais criativos, o grosso do processo tinha que acontecer rapidamente e se pensava mais em banda internacional (MANZANO, 2014).

O estúdio *Effects Films*, de Miriam Biderman, foi onde Antônio César fez suas últimas participações no cinema paulistano. Ricardo Reis⁸⁷, funcionário do *Effects Films*, fala de sua experiência como técnico de gravação para Antônio:

Quem executava [o *foley*] era o Antônio Cesar, lá do Rio, que era super experiente [...] quando a gente veio pra cá [instalações do *Effects Films* na Vila Romana], com a sala um pouco maior, a gente começou a gravar e foi quando na verdade eu comecei a ver como era a coisa. Ele já era um senhor com uns 60 anos, ele vinha do Rio e ficava uma semana ou duas aqui, e trazia a mala de objetos dele. Sempre que ele trazia tinha

⁸⁵ BIDERMAN, 2014.

⁸⁶ MANZANO, 2014.

⁸⁷ REIS, 2014.

uma história pra contar, ele começava às dez e ia até às quatro da tarde mais ou menos, parava sempre pra fumar o cachimbo dele e contava as histórias como um bom carioca sabe contar. Teve uma, que na época da ditadura, ele ia pra cima e pra baixo com os objetos dele e ele foi parado numa *blitz* e ele tinha uma arma travada pra fazer ruídos, e quase ele foi preso, apreenderam o revólver dele (*sic*).

Todo mundo [da equipe do *Effects Films*] aprendeu com o Seu Antônio César e eu, como estava fazendo o fechamento, sempre acompanhei a mixagem. Na verdade, é lá na mixagem que a gente via o que funcionava e o que não funcionava, e o Seu Antônio César tinha a maneira dele trabalhar e ele tentava às vezes reduzir muito. [...] E foi isso, pelo menos por uns sete anos com o Senhor Antônio César, até o momento que ele ficou inviável, porque também tem isso, da minha entrada até agora, com certeza os orçamentos diminuíram pra um terço ou um quarto já, e ficou inviável trazer o Antônio César, e o pessoal que gravava começou a fazer (REIS, 2014).

A diferença de pensamento sobre o *foley* vai ficando insustentável com a mudança da tecnologia e a entrada dos novos profissionais, mais antenados com a estética mais completa do *foley* norte-americano que se praticava na época. Sobre o fim da parceria, Miriam Conta:

Mas eu lembro dele vir aqui [no *Effects Films*] algumas vezes já com o Rogério [Goulart], mas era muito complicado, cada vez complicava mais e não era satisfatório, essa é que é a verdade, eu o adoro, mas não era (BIDERMAN, 2014).

Aparentemente, a aposentadoria de Antônio César e de sua técnica, além da idade avançada, está relacionada com a mudança do som magnético para o som digital, que afetou a estética e os métodos do *foley*.

Continuando o relato cronológico, quando Sasso abre a JLS Facilidades Sonoras, em 1993, ele oferece o serviço de edição de som, mas não o de gravação de *foley*. O *foley* das edições da JLS também vinha do Rio de Janeiro, principalmente de Rogério Goulart, filho do Walter Goulart que trabalhava no estúdio RGA. Mesmo assim, a JLS monta uma pequena sala de *foley* para fazer as gravações complementares, sempre muito pontuais, de acordo com o que o desenho de som de Sasso determinava.

Pouco depois, em 1995, acontece a passagem do magnético para o digital, com as produções passando a ser feitas em gravadores DA88⁸⁸. Assim, segundo Sasso, o Estúdio JLS inaugura no Brasil o uso da plataforma digital, sendo o primeiro estúdio credenciado pela *Dolby Digital*, trabalhando a edição e a mixagem em sistemas da *WaveFrame*⁸⁹. As mixagens passam a ser feitas em dezesseis canais e o *foley* segue, agora digital, com suas oito pistas. A *workstation*⁹⁰ de som mais utilizada nos anos 1990 é a *Sonic Solutions*⁹¹.

⁸⁸ DA-88 é um modelo de gravador digital da empresa TASCAM lançado em 1993. Ele era capaz de gravar oito pistas simultâneas de áudio digital em uma fita Hi8. Ver: <<http://www.tascam.com/product/da-88/>>.

⁸⁹ *WaveFrame* é uma empresa que produz *workstations* de áudio e vídeo profissionais, tendo lançado seu primeiro modelo de áudio em 1987, com o nome de *StudioFrame Digital Audio Workstation 80*. Ver: “A very brief History of WaveFrame” In: <www.waveframe.com/index.php/about/>.

⁹⁰ Uma *workstation* de som combina um *software* e um *hardware* especializados em som.

Até o advento da plataforma digital, não havia a visualização das pistas de som de um filme com os desenhos de onda, mas sim metros e metros de fita magnética que precisavam ser organizados e sincronizados a partir de marcas físicas na própria fita. Os mixadores, editores e técnicos trabalhavam com grandes mapas, desenhados em papel, onde ficavam esquematizadas as pistas e os pontos importantes, como alterações de intensidade, entradas e saídas de efeitos, o tempo do filme em que os eventos ocorriam.

“Você mixava quase lendo uma partitura” (SASSO, 2014). Era preciso estudar o rolo do filme, assisti-lo algumas vezes e memorizar os movimentos. Com a *workstation*, o mapa deixa de ser necessário, uma vez que as pistas ficam representadas na tela do computador, com variadas formas de visualização e com pronto acesso a qualquer evento sonoro, havendo a possibilidade de refazer (*undo*) as ações em caso de erro. No computador, a pós-produção de som é feita no mundo virtual, as pistas não são mais físicas e não precisam ser manuseadas diretamente; tudo pode ser feito e refeito sem danos ao áudio original, significando uma revolução na maneira de trabalhar o som de um filme.

Voltando ao som digital na JLS, o primeiro filme a ser exibido em *Dolby Digital 5.1*⁹², em 1998, foi *Simão, o Fantasma Trapalhão*, dirigido por Paulo Aragão, com edição de som de José Louzeiro, *foley* de Antônio César e mixagem de José Luiz Sasso. Naquele mesmo ano, mais cinco longas-metragens foram mixados em 5.1 digital na JLS, todos em DA88. Essa primeira fase do digital, com o *foley* gravado em fita Hi8, dura até 2002, e termina graças à chegada dos sistemas *Pro Tools* à pós-produção de som.

Vale notar aqui que, em 1990, logo antes da transição para o digital, o Presidente Fernando Collor extingue a Embrafilmes, e isso impacta a produção de cinema nacional.

Na virada da década de 1980 para 1990, o então presidente Fernando Collor de Mello rebaixou, logo após a sua posse, o Ministério da Cultura ao patamar de secretaria, além de extinguir vários órgãos culturais, entre eles a Embrafilme. O respectivo lapso na produção ocasionado por tais gestos começaria a ser resolvido a partir de propostas de incentivo como o Prêmio resgate do cinema brasileiro e, mais concretamente, pela Lei do Audiovisual, de 1993 (NAGIB, 2002, apud COSTA, 2006, p.207).

Fazendo uma simples contagem no currículo de José Luiz Sasso⁹³, constata-se que de 1987 a 1990 Sasso mixou 29 títulos, enquanto que de 1991 a 1994, foram apenas 17 títulos.

⁹¹ Também lançada em 1987, a *workstation* de áudio *Sonic Studio* contava com o sistema *Sonic Solutions*. Ver: <www.sonicstudio.com/company/sonic_about>.

⁹² O formato Dolby Digital 5.1 foi lançado em 1992 pela Dolby Laboratories e consiste na gravação de seis canais de áudio digital em película 35mm, o que permite a exibição de filmes em película com áudio 5.1. Ver: “40 years in cinema” *In*: 40 year in cinema and video. Disponível em: <www.dolby.com/us/en/about-us/who-we-are/dolby-history/40-years-in-cinema-video.html>.

⁹³ Ver: IMDB José Luis Sasso. Disponível em: <www.imdb.com/name/nm0766002/?ref_=fn_al_nm_1>.

Essa queda só é revertida em 1997, já sob a Lei do Audiovisual, quando em apenas um ano onze títulos foram mixados por ele. A ruptura fez com que a tradição que vinha se formando no *foley* enfraquecesse. Nas palavras dele:

Lembrando que houve um buraco quando também o Presidente Collor acabou com a Embrafilme, e aí sucateou de vez, porque quando tem a retomada do cinema no Brasil, as tecnologias fora do Brasil já eram do mundo digital. O cinema [brasileiro] vinha correndo, tudo funcionava bem, aí subiu um muro, de mais ou menos uns 50 metros de altura por 40 de largura e todo mundo enfiou a cabeça e se espatifou. Até derrubar o muro e conseguir retomar tudo, a tecnologia naquela época, em pequenos três anos, mudou da água pro vinho. E a coisa ficou toda em cacarecos de novo, como foi lá na década de 50, com o Cinema Novo (SASSO, 2014).

Entendo que a chegada dos sistemas *Pro Tools*, nos anos 2000, após essa crise do cinema brasileiro, inaugura uma fase de *foleys* mais exagerados, distantes da tradição de oito pistas. O *Pro Tools* é uma ferramenta de gravação, edição e mixagem de som digital que, por ser muito maleável e financeiramente acessível⁹⁴, tornou-se padrão internacional. Jana Vance e Vanessa Ament, representantes da arte de *foley* norte-americana, trabalham em *Pro Tools*. As possibilidades técnicas, que antes restringiam algumas escolhas estéticas, agora são as mesmas em todo o mundo. As sessões de *foley* no *Pro Tools* passam a ter 40, 60 pistas – segundo Sasso – e os estúdios de som e mixagem multiplicam-se. Surgem os novos estúdios de *foley*, e agora todos seguem uma estética mais norte-americana.

Em primeiro lugar aparece a *Effects Films*, que inaugura em 1987 e passa a produzir *foley* em 2000. Em 2002, surge o *1927 Audio*, de Curitiba, que inaugura seu estúdio específico de *foley* em 2004. Também em 2004, nasce o *Kiko Ferraz Studios*, em Porto Alegre. Em 2006, a *Casablanca Sound* começa a trabalhar com *foley*.

Antônio César, remanescente da geração anterior, faz seu último filme em 2007.

Sobre o modelo de *foley* norte-americano que esses novos estúdios empregam, José Luiz faz suas críticas:

É que hoje é muita pista pra pouco som. A coisa saiu um pouco daquilo que eu chamo de realismo, se gasta um tempo fenomenal em determinadas coisas que muitas vezes não tem necessidade (SASSO, 2014).

Para ele, essa ruptura brusca com o passado provocada pelo fim da Embrafilme e a falta no Brasil de uma escola técnica, de um ensino mais voltado para a prática do que para a teoria, gerou autodidatas que aplicam práticas da indústria milionária norte-americana num

⁹⁴ O sistema *Pro Tools* oferece combinações de software e hardware que partem de cerca de 300 dólares a quantias exorbitantes. Com mais ou menos funcionalidades, todas as combinações são compatíveis entre si, o que permite que pequenos estúdios caseiros trabalhem com estúdios de ponta em um mesmo projeto.

cinema que jamais caminhou para isso. Segundo José Luiz, a discrepância entre os procedimentos técnicos dos diferentes estúdios de *foley* e a falta de conhecimento geral da cadeia técnica resultaram em um *foley* que evoluiu tecnicamente, mas que não pensa a si mesmo enquanto narrador tanto quando poderia, e não trabalha a favor da mixagem por ignorância do processo.

Nós temos profissionais na nossa área de som, com formação universitária de doutorado inclusive, que são excelentes professores e excelentes técnicos, porque antes de tudo começaram ou também trabalharam no mercado, estão atolados até o joelho na parte técnica, sabem o quanto é importante você saber pisar no lugar certo, com conhecimento de técnica, e o que faz isso na nossa conversa do *foley*: nós não temos essa formação técnica.

Por isso que você pega sessões de *foley*, como eu pego sessões de edição de som e mixagem, que são totalmente díspares, ou seja, as pessoas não têm noção, principalmente com essa área da informática, daquilo que eu chamo de organização, organograma de trabalho. Muitos e muitos filmes eu já recebi pistas de *foley*, dessas que vem com 40 ou 50, que naquela pista de passos aparece um ruído de porta, que não tem nada a ver, ou seja, vão gravando meio que aleatoriamente as coisas e não passa por uma última etapa de reorganização (...), não existe essa coisa consensual técnica, que existe lá fora porque isso se aprende na escola (SASSO,2014).

Ainda na mesma linha:

Eu posso receber um *foley* vindo do Kiko que não tem nada a ver com o da Miriam, que não tem nada a ver com o Louzeiro, que não tem nada a ver com o da *Casablanca*. É totalmente díspar, parece que um foi feito na China, o outro foi feito em Israel, o terceiro foi feito na Groenlândia, e ninguém se falou (SASSO, 2014).

A partir do depoimento de José Luiz Sasso, podemos concluir que o *foley* no Brasil tem duas fases claras, uma fundamentalmente analógica, que lidou com equipamentos antigos, herdou conhecimentos europeus e se desenvolveu no universo limitado de três e depois de oito pistas, e outra digital, que começa diretamente com o *Pro Tools*, autodidata, com forte influência do cinema norte-americano e sem o limite físico no número de pistas disponíveis.

O próximo capítulo detém-se sobre essa nova fase do *foley* brasileiro, traçando o perfil dos principais estúdios de *foley* em atividade por meio dos depoimentos de seus fundadores e artistas.

CAPÍTULO IV - O PROFISSIONAL DE *FOLEY* E A ATIVIDADE NO BRASIL

Nesse capítulo serão apresentados cinco artistas de *foley* profissionais em atividade no país e quatro importantes estúdios de *foley* do Brasil.

Em entrevistas concedidas para esse mestrado, os fundadores desses quatro estúdios contaram suas histórias, suas influências e suas motivações para montar os estúdios de *foley* apresentados, enquanto os artistas falaram sobre suas trajetórias e técnicas.

Os fundadores são: Miriam Biderman, do estúdio *Effects Films*; Kiko Ferraz, do *Kiko Ferraz Studios*; Luiz Adelmo, do estúdio *Casablanca Sound*; e Alessandro Laroca, do *Audio 1927*.

Os artistas de *foley* são: Ricardo Reis, do estúdio *Effects Films*; Felipe Burger e Renato Galimberti, do *Kiko Ferraz Studios*; Guta Roim, do estúdio *Casablanca Sound*; e Roger Hands, do *Audio 1927*.

As entrevistas transcritas estão disponíveis no CD anexo a esse trabalho.

4.1. *Effects Films, 1927 Audio, Kiko Ferraz Studios e Casablanca Sound*

Começo a apresentação dos estúdios de *foley* pelo *Effects Films* por ser esse o mais antigo e o único estúdio que possui uma ligação bastante direta – e conflituosa – com a tradição de *foley* que havia no Brasil antes do fim da Embrafilme. No fim de sua carreira, Antônio César, que foi discípulo e contemporâneo de Geraldo José, gravou *foley* no estúdio do *Effects Films*.

A ordem dos estúdios apresentados será cronológica, levando em conta a data de sua fundação, do mais antigo para o mais novo.

Effects Films

Miriam Biderman⁹⁵, fundadora da *Effects Films*, começa sua carreira cinematográfica em 1984, nos Estados Unidos. Sua iniciação nas técnicas do cinema é totalmente norte-americana, e isso será fator determinante na concepção de seu estúdio.

⁹⁵ BIDERMAN, 2014.

Após frequentar um curso livre de cinema da Universidade de Nova Iorque, a NYU, Miriam começa a estagiar nas produções locais e em pouco tempo torna-se aprendiz de edição de som. Segundo ela, a oferta de trabalho nas equipes de som era superior à oferta nas equipes de imagem, o que a levou a procurar esse nicho.

Ela conta na entrevista que as equipes de pós-produção contavam sempre com três profissionais: o editor, o assistente e o aprendiz; e que o ponto inicial da carreira de todo editor de som norte-americano é o de aprendiz de edição de *foley*. E com ela não foi diferente.

Nos Estados Unidos, Miriam trabalhou em grandes produções, como *A cor do dinheiro* (1986), de Martin Scorsese e *Short Cuts* (1993), de Robert Altman.

No final dos anos 1980, durante suas férias no Brasil, Miriam é convidada a fazer a edição de som de um longa-metragem. Ela não aceita, mas, por conta disso, observa a cena local de edição de som e percebe que, em suas palavras, o Brasil era um “verdadeiro deserto” (BIDERMAN, 2014).

Em 1988, com o intuito de desbravar esse território e ter a oportunidade de fazer as coisas do seu jeito, Miriam volta ao Brasil e abre, com dois sócios norte-americanos, a *Effects Films*, que oferece a princípio os serviços de supervisão e edição de som, terceirizando os serviços de *foley* e de mixagem. O primeiro longa-metragem a ser editado é *Festa* (1989), de Ugo Giorgetti. O contato com o *foley* do Brasil começa com esse filme.

Ainda sem uma estrutura para produzir o próprio *foley*, Miriam Biderman precisou contratar *foley* profissional para os seus trabalhos de supervisão e edição de som em longas-metragens, pois sua concepção de desenho de som, aprendida nos Estados Unidos, valoriza muito esse elemento.

Foley é fundamental. Ele é o mais invisível de todos, mas é o que dá volume, o que dá peso, o que dá tridimensionalidade pros personagens, pra eles não flutuarem pela tela, pra eles terem os movimentos, porque tudo é ampliado (BIDERMAN, 2014).

No Brasil, ela se depara com a realidade descrita por José Luiz Sasso: todos os filmes que desejam ruidagem de sala mais elaborada – ainda não conhecida aqui por *foley* – são feitos por Antônio César, que viajava a São Paulo para gravar no Estúdio Álamo (SASSO, 2014). E por conta disso, Miriam Biderman também passa a contratar Antônio César para seus trabalhos.

Em seus primeiros trabalhos brasileiros, Biderman e sua sócia, Eliza Paley, têm dificuldades em trabalhar com Antônio César, que estava preso à tradição de *foley* que vigorava no Brasil: a ruidagem de sala que se fazia servia para complementar a narrativa e

cobrir falhas de som direto era muito pontual e era gravada em apenas três canais, com muitos ruídos sendo performados simultaneamente, para melhor aproveitar esses canais (SASSO, 2014).

Miriam e Eliza estavam habituadas com um *foley* mais completo, que não só corrigia falhas, mas também cobria todas as ações do filme e tinha pretensões dramáticas mais profundas, trabalhando com mais canais independentes, que permitiam maior detalhamento dos eventos. Ela conta, na entrevista, que o *foley* norte-americano era feito naquela mesma época em até dezesseis canais, e que gravar o farfalhar das roupas no mesmo canal em que se gravavam os passos, como fazia Antônio César, era algo inimaginável naquele contexto. De 1989 até o ano 2000, Miriam conta apenas com Antônio César e o estúdio Álamo para fazer o *foley* de seus longas, travando pequenas batalhas para ter as gravações mais a seu gosto.

O choque entre esses dois mundos é sobreposto pela extinção da Embrafilme no governo Collor. De 1990 a 1995 há uma diminuição drástica dos longas-metragens e, em 1992, Miriam dá uma pausa no cinema e passa a trabalhar para a televisão. Para tanto, sua plataforma passa a ser digital: *Sound Tools*, o precursor do *Pro Tools*. E Biderman torna-se rapidamente adepta da nova tecnologia.

No ano de 1995, Miriam supervisiona a edição de som do documentário *Todos os corações do mundo*, de Murilo Salles, que fala da conquista do tetracampeonato mundial de futebol pelo Brasil. Por se tratar do filme oficial da Fifa, a produção faz a finalização nos Estados Unidos, com a equipe e a estrutura norte-americanas. Todo o processo é feito em *Pro Tools*, e conta com um *foley* absolutamente completo e original. Ao voltar para o Brasil, Miriam já não pensa em trabalhar de outra forma.

Em 2000, ela finalmente muda o *Effects Films* para sua localização atual, na Vila Romana, em São Paulo, e dedica uma das salas à gravação de *foley*.

Quando o *Effects Films* se muda para o galpão da Vila Romana, ele não carrega a tecnologia magnética de que fazia uso, sendo totalmente digitalizado. Todo o equipamento gira em torno do sistema *Pro Tools*. Quem faz a arte de *foley* ainda é Antônio César, porém, segundo Miriam, as produtoras dos filmes passaram a ficar resistentes ao gasto que isso acarretava e, por conta disso, ela rompe esse vínculo e parte em busca de artistas de *foley* inexperientes. Seus primeiros artistas de *foley* são os técnicos de gravação que conviveram e aprenderam com Antônio César, mas o conceito por trás das gravações passa a ser outro.

Sua primeira opção são os integrantes do Barbatuques, um grupo de percussão paulistano que usa o corpo como instrumento. Essas duas características, ritmo e coordenação

motora, fizeram Miriam acreditar que esses músicos seriam bons artistas de *foley*. A experiência quase dá certo, o *foley* apresenta sincronia e sons interessantes, porém, falta a intenção dramática, primordial pra um bom *foley*.

Após algumas trocas de artistas, Miriam passa a contar com Ricardo Reis como artista, seu parceiro profissional mais duradouro.

Ricardo Reis começou a trabalhar com Miriam em 1996 e, como todo funcionário do *Effects Films*, começou editando *foley*. Com o tempo de experiência, Ricardo entrou em sintonia com Miriam Biderman sobre a intenção dramática que ela desejava para o *foley*. Ele deixa a edição de *foley* para se tornar editor de efeitos, *sound designer* e mixador no *Effects Films*, mas retorna à arte de *foley* em 2009 e, hoje em dia, acumula todas essas funções.

A técnica de *foley* implantada por Miriam em seu estúdio, com mais pistas que o costume, com mais detalhamento e novas ambições além da correção do som direto, relaciona-se com a tradição norte-americana onde ela teve seu aprendizado.

Como já dito, Biderman e Sasso contam, nas entrevistas concedidas a mim⁹⁶, que por volta dos anos 2000 o que até então era conhecido pelo meio cinematográfico brasileiro como “ruído de sala”, passou a ser chamado de “*foley*”, não por conta dos profissionais de som, mas sim por conta de alguns produtores que, como Miriam, entraram em contato com a produção norte-americana. Coincidência ou não, essa mudança de nomenclatura acompanha a mudança da técnica e dos conceitos aplicados ao *foley* a partir dessa época no Brasil.

Atualmente, o *Effects Films* faz *foley* apenas para os projetos internos, oferecendo o serviço de *foley* como parte do pacote de supervisão, edição e mixagem de som. Eles trabalham em longas-metragens, curtas-metragens e programas de TV. O artista de *foley* e pré-mixador é Ricardo Reis e a técnica de gravação e editora de *foley* é Juliana Lopes.

Alguns dos filmes que tiveram o *foley* produzido no *Effects Films* são: *O Xangô de Baker Street* (2001, direção de Miguel Faria Jr.), *Lisbela e o Prisioneiro* (2003, direção de Guel Arraes), *A febre do rato* (2011, direção de Claudio Assis) e *Faroeste Caboclo* (2013, direção de René Sampaio).

Perguntada sobre o futuro do *foley* no Brasil, Miriam Biderman⁹⁷ se diz uma otimista por natureza, porém teme que a falta de recursos, o descaso com o som e a presença do *foley* argentino no país⁹⁸, que chega a cobrar um terço do valor, prejudiquem o desenvolvimento da

⁹⁶ SASSO, 2014; BIDERMAN, 2014.

⁹⁷ BIDERMAN, 2014.

⁹⁸ O estúdio argentino Tauro Digital foi responsável pelo *foley* do filme *Serra Pelada* (Direção de Heitor Dhalia, 2012). Outro concorrente do *foley* brasileiro é o *foley* chileno, o estúdio Filmo Sonido foi responsável pelos

atividade, uma vez que ela precisa se limitar ao orçamento disponível. Para ela, o interesse do produtor em *foley* ainda é baseado em necessidades burocráticas, como a exigência de banda internacional para negociar os produtos fora do país, por exemplo, e para tal, o *foley* não precisa de grande qualidade, em suas palavras: “tem pra ter”.

Audio 1927

Paranaense nascido em Castro e atualmente residente em Curitiba, Alessandro Laroca é músico e formou-se em comunicação com habilitação em cinema pela Fundação Armando Álvares Penteado no ano de 1997, em São Paulo.

Seu interesse em cinema precede seu interesse em som para cinema, porém sua proximidade com a música acaba por encaminhá-lo à pós-produção de som dos exercícios curriculares de sua turma na faculdade, e essa afinidade pela técnica e pela estética do som acabam por definir a sua carreira.

Após se formar, Alessandro⁹⁹ conta que não tinha pretensões de seguir carreira no som para cinema, porém, por não ter encontrado emprego em São Paulo, ele retorna a Curitiba para trabalhar em um estúdio de música, com gravação de discos. Um produtor audiovisual de Curitiba, sabendo de sua formação em cinema, insiste para que ele cuide da gravação do som direto de um curta. Alessandro faz o som direto desse curta e o dono desse estúdio de música propõe que eles finalizem o som do filme lá. A experiência funciona e ele faz mais alguns filmes antes de voltar para São Paulo, em 1999, já com o propósito de trabalhar com som para cinema.

Ainda na FAAP, Alessandro conheceu Alessandra Casolari, que trabalhou na produtora O2 Filmes como finalizadora. Quando o filme *Cidade de Deus* (2002, direção de Fernando Meirelles) entrou em pós-produção de som, o diretor Fernando Meirelles decidiu que os diálogos do filme seriam editados no Brasil. Alessandra Casolari indicou o colega para essa função, e esse foi o primeiro grande trabalho de Alessandro Laroca.

Alessandro conta que ao acompanhar as mixagens de *Cidade de Deus*, em Los Angeles, começou a entender melhor o que era a pós-produção de som e passou a estudar os filmes norte-americanos da época.

filmes: *Se eu fosse você* (Direção de Daniel Filho, 2006), *Batismo de Sangue* (Direção de Helvécio Ratton, 2006) e *Uma onda no ar* (Direção de Helvécio Ratton, 2002).

⁹⁹ LAROCA, 2014.

Aí tudo meio que mudou. Eu não tinha estúdio, não tinha nada, eu trabalhava nesse estúdio de música. Depois do *Cidade de Deus*, por coincidência, esse estúdio de música se mudou de Curitiba pra São Paulo e eu arrendei aquele espaço e comecei a trabalhar. Aí sim já sabia que eu ia trabalhar com som pra cinema.

Comecei a fazer algumas coisas pequenas pra O2 Filmes, meio que sozinho, foi quando conheci o Eduardo [Virmond], que hoje é meu sócio. O Eduardo estava voltando de Los Angeles, onde ele morou por quatro anos trabalhando em um estúdio pequeno de som pra cinema. A gente se conheceu porque o Eduardo estava com um filme pra fazer e a gente começou a trabalhar juntos nesse filme, e foi então que apareceu pela primeira vez a coisa específica de *foley* (LAROCA, 2014).

O filme a que Laroca se refere é *O preço da paz* (2002) de Paulo Morelli, também da O2 Filmes. Alessandro e Eduardo Virmond fazem uma parceria e assumem diálogos, música e *foley* desse filme, mesmo sem nunca terem feito *foley* antes. Ele conta:

“A gente tem que fazer *footsteps*, *props* e roupas. Como é que se faz isso?” O Eduardo tinha uma *library* [banco] que ele trouxe de Los Angeles e que tinha um monte de passos, e ele editou uma cena. Eram passos já gravados, não sei se eram extraídos de filme, ou se eram gravados em ambiente, ou seja, eles já tinham uma presença de fundo bem grande. Era uma cena em volta da fogueira e tinham uns doze caras se aproximando dessa fogueira, e eu me lembro que quando ele me mostrou aquela cena com todos os *footsteps* eu falei: “você já fez a fogueira!”. E não, só tinham os passos, é que como iam somando aqueles ambientes todos, ficava um roar.

A gente não sabia, a gente foi achando... A gente gravava algumas coisas e foi fazendo bancos, e editando esses bancos. O Eduardo gravava na sala dele algumas coisas, e ele tinha que desligar o equipamento pra gravar, então ele assistia a cena, decorava a cena, dava um *shut down* e gravava, era estúpido, tem gente que tem saudade do passado... (LAROCA, 2014).

Em 2004 o estúdio muda de endereço, saindo do estúdio de música onde Alessandro começou a carreira, e passa a ter uma sala de *foley* propriamente dita. O primeiro *foley* a ser gravado nessa sala foi para o filme *Olga* (2004, direção de Jaime Monjardim), porém, apenas 30% do *foley* foi gravado em sincronia com a imagem, isso porque quando começaram a gravar em sincronia, o artista inexperiente soava pouco natural. “A gente gravava muito, fazia bancos e bancos de coisas e saía editando” (LAROCA, 2014). Alessandro conta que a gravação em sincronia com a imagem começou pelos “*props*”¹⁰⁰ e foi evoluindo até que se gravasse tudo.

Quem acompanhou todo esse processo foi Anderson Tieta. Anderson era músico em Curitiba e conhecia Alessandro através do antigo estúdio de música. Quando Laroca passa a trabalhar com cinema, Tieta demonstra interesse em aprender sobre pós-produção de som e, junto com alguns outros companheiros de banda, passa a ter aulas de som para cinema com Alessandro e Eduardo. Esses alunos começam a trabalhar no estúdio e Anderson Tieta parece

¹⁰⁰ “Props” é a nomenclatura que o estúdio *1927 Audio* adota para os eventos de *foley* que não são ruídos de roupa ou passos. Conforme o quadro de correlações apresentado no capítulo dois.

ter uma grande aptidão para o *foley*. Ele começa gravando a si mesmo, e depois junta-se a ele Roger Hands, o guitarrista da banda, formando uma dupla de *foley*. Roger Hands torna-se o principal artista de *foley* do *1927 Audio* após Anderson deixar a arte de *foley* e tornar-se editor de som.

Sobre a inspiração para a produção das trilhas e do *foley* do *1927 Audio*, Alessandro afirma que: “a formação nossa de som deriva diretamente do modelo de organização, metodologia e sistematização de Hollywood, não necessariamente a sonoridade. Hollywood vem mudando muito, a sonoridade muda sempre” (LAROCA, 2014).

Alessandro Laroca enxerga no *foley* a possibilidade de dar tridimensionalidade ao filme, criando texturas e profundidade. Ele faz a analogia entre o som gravado apenas com o microfone aéreo do som direto com uma imagem que é iluminada por uma lâmpada só, e dessa forma perde definição. Para ele, o *foley* tem o poder de iluminar diferentes pontos da cena. Do ponto de vista narrativo, ele considera o *foley* como “melhor amigo do ator”, já que ele consegue, com o *foley*, criar pequenos contornos dramáticos, através de coisas simples como um passo hesitante ou uma batida de mão mais impaciente (LAROCA, 2014).

O *1927 Audio* não oferece o serviço de *foley* à parte. Alessandro conta que não é procurado para isso, e que tem dificuldades em imaginar como seria estruturar um departamento de *foley* que produzisse para fora do estúdio, já que sua estrutura é toda pensada para fazer a pós-produção de som completa.

Com a saída de Roger Hands do estúdio em julho de 2014, uma nova equipe está se formando e o estúdio continuará fazendo o *foley* de seus próprios filmes.

Alguns dos filmes que tiveram o *foley* produzido no *Audio 1927* são: *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006, direção de Cao Hamburger), *Tropa de Elite* (2007, direção de José Padilha), *Ensaio sobre a cegueira* (2008, direção de Fernando Meirelles), *À deriva* (2009, direção de Heitor Dhalia) e *Uma história de amor e fúria* (2013, direção de Luiz Bolognesi).

Kiko Ferraz Studios

O editor e supervisor de som Kiko Ferraz¹⁰¹ é formado em publicidade e até 2012 exercia também o ofício de montador. Foi no final dos anos 1990 que Kiko entrou em contato

¹⁰¹ FERRAZ, 2014.

com a pós-produção de som, ao trabalhar em uma produtora de som para publicidade de Porto Alegre, onde conheceu Felipe Burger:

Eu sempre digo que o Felipe é o cara que me fez acreditar que dá pra fazer qualquer coisa. A gente se conheceu trabalhando numa produtora de publicidade, eu era um “gurizão” e ele já estava lá há uns sete anos. Ele resolvia coisas, essa coisa de faltar algum plural numa locução e ele colar um “S”, um locutor errava o português e ele colocava um “R” onde não tinha, e ele inventava muita coisa de efeitos. O Felipe ouve o mundo de uma maneira que ninguém ouve, ele fica prestando atenção nos detalhes. Então foi o Felipe junto comigo, eu junto com ele, ali que começou (FERRAZ, 2014).

Em 10 de março de 2003, Kiko Ferraz abre o *Kiko Ferraz Studios*, um estúdio de som dedicado à gravação de música, produção de álbuns e pós-produção de som, que funciona em um prédio comercial de Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Felipe Burger passa a trabalhar com Kiko nesse estúdio e juntos fazem o primeiro longa da casa, um documentário gaúcho intitulado *O Cárcere e a Rua* (2004, direção de Liliana Sulzbach). Iniciantes na pós-produção de som para entretenimento, intuitivamente adicionam à trilha sonora do documentário sons gravados no estúdio, como passos e objetos, para complementar a narrativa.

O documentário é mixado por José Luiz Sasso, que se surpreende com a qualidade técnica e narrativa dos sons gravados e revela aos editores que aquilo que eles fizeram chama-se *foley*. Sasso apadrinha o *foley* do *Kiko Ferraz Studios* e os orienta, passando a indicar o novo estúdio de *foley* para os editores com quem trabalha, os oferecendo como opção – mais barata – ao *foley* de Antônio César¹⁰².

Com esse novo serviço, o estúdio começa a se especializar, equipa-se e aprende novas técnicas, tomando como base os ensinamentos dos editores de som e mixadores, notadamente Ricardo Cutz e Rodrigo Noronha. Nas palavras de Kiko:

O que aconteceu é que o Zé [Sasso] começou a nos indicar pra outros mixadores e editores e cada um gostava de receber o *foley* pra mixar de um jeito, e eu devo muito ao Rodrigo Noronha e ao [Ricardo] Cutz, que são dois caras que foram nos moldando (FERRAZ, 2014).

Em 2009, Kiko consegue ampliar as instalações e constrói um grande estúdio de *foley*, melhorando o isolamento acústico e qualidade dos *pits*.

Eu tinha conhecido algumas salas, tinha conhecido algumas coisas pela internet, talvez tenha visitado um ou dois estúdios, mas a inspiração maior dessa sala foi a nossa necessidade e a possibilidade. O estúdio estava em uma sala do prédio comercial, e aí liberou a sala da frente, e eu aluguei a sala da frente, aí liberou a outra sala, e hoje são três salas (*sic*). Essa sala que a gente alugou, que era onde a gente ia construir o estúdio de *foley*, tinha um espaço x pra fazer uma sala de *foley*, uma

¹⁰² SASSO, 2014; FERRAZ, 2014; BURGER, GALIMBERTI, 2014.

técnica, um corredor e um banheiro. Ponto. E era uma sala grande, com uns 70 e poucos metros quadrados, então eu fui generoso pra construir a sala de *foley*, porque ficou um espaço bom, a gente grava sexteto de cordas nessa sala, pra você ter uma ideia. Eu não busquei um *benchmark* ou usei o projeto de alguém, eu contratei um arquiteto e disse: eu preciso de uma sala que seja um *bunker*, que vede o máximo possível o ruído externo [...]; então tem muitas camadas de gesso, de isolante, o piso é flutuante, o teto é flutuante, com molas, mas eu fui fazendo isso muito porque eu precisava que a sala fosse um *bunker* pra eu gravar mumunhas às três da tarde numa sexta feira, e o espaço e o tamanho dela era o que tinha [...] então foi mais ou menos por aí, brasileiromente construindo (FERRAZ, 2014).

Já no novo estúdio, Renato Galimberti entra para a equipe e o *foley* do *Kiko Ferraz Studios* assume a formação atual: Renato e Felipe na gravação, Walesca Sartori na edição e Christian Vaisz na supervisão. O estúdio que começou como uma opção mais barata do “pessoal do Sul”, hoje em dia orgulha seu proprietário por ser um produtor reconhecido no mercado de *foley* nacional e o principal estúdio de pós-produção de som do Rio Grande do Sul (FERRAZ, 2014).

Kiko¹⁰³ conta que o *Kiko Ferraz Studios* fornece *foley* principalmente para três editores cariocas: Ricardo Cutz, Rodrigo Noronha e Waldir Xavier. No Rio de Janeiro e em São Paulo, o estúdio prioriza a venda de *foley*, mantendo o serviço completo de pós-produção de som – edição, desenho de som, *foley* e mixagem – mais circunscrito ao Sul do país.

Alguns dos filmes que tiveram o *foley* produzido no *Kiko Ferraz Studios* são: *Antônia: O Filme* (2006, direção de Tata Amaral), *Falsa Loura* (2007, direção de Carlos Reichenbach), *Reflexões de um Liquidificador* (2010, direção de André Klotzel), *Helena* (2011, direção de José Henrique Fonseca) e *Tatuagem* (2013, direção de Hilton Lacerda).

Sobre o mercado de *foley* brasileiro, Kiko Ferraz afirma:

Cada vez mais não se concebe fazer um longa sem *foley*. Acho que o nosso *foley* nasceu brasileiromente, então acho que tem certas coisas que a gente simplesmente não tem: a gente não tem uma megassala, a gente não tem supertanques de água, a gente não tem megatanques de areia pra fazer aquele som da corrida na praia, então eu acho que essa nossa limitação, ela ao mesmo tempo limita nosso som e de certa forma prejudica o resultado, mas faz com que a gente crie alternativas, aquela coisa de ser brasileiro e não desistir nunca, dar um jeito pra conseguir fazer as coisas (FERRAZ, 2014).

Kiko Ferraz se diz cético sobre o futuro do *foley* no país, acreditando na possibilidade da continuidade e do crescimento do *foley*, porém sem grandes perspectivas de lucros financeiros. Para ele, a boa remuneração da atividade ainda é uma “cruzada um pouco longa” (FERRAZ, 2014). Sua aposta para viabilização do mercado no futuro é a venda do serviço

¹⁰³ FERRAZ, 2014.

para o exterior com câmbio favorável, como acontece no Brasil em relação ao *foley* da Argentina e do Chile.

Casablanca Sound

No ano de 2003, a empresa ligada ao ramo audiovisual *Teleimage*, do grupo *Casablanca*, preparava-se para entrar no mercado de edição de som para TV e cinema e procurou o profissional Luiz Adelmo Manzano para que prestasse uma espécie de consultoria na concepção dessa nova estrutura de som.

Luiz Adelmo conta¹⁰⁴ que no começo de 2004:

Quando fui visitar as obras, vi que estas já estavam em estágio adiantado. A estrutura estava praticamente pronta, era meio confusa, tinha umas ideias um pouco equivocadas. E nisso o *foley* surgiu por acidente. Quando me mostraram o lado direito do estúdio, tinha ali um espaço que não sabiam exatamente como aproveitar. Tinha uma sala meio perdida (que viria a ser a técnica do *foley*) e o espaço onde é hoje o estúdio de *foley*, que de certa forma sobrava, não sabiam o que fazer. De imediato pensei no *foley* e sugeri pro Marcelo Siqueira¹⁰⁵. Falei dos pisos diferentes, da necessidade de um tanque de água, ele topou (MANZANO, 2014).

Como o propósito do *Casablanca Sound* era o de atender uma variada gama de produtos e em grande quantidade, Luiz Adelmo relata que considerou melhor ter uma equipe de *foley* própria do que depender de equipes de fora, notadamente de outros estados. Com o *foley* “em casa”, a mobilidade e a disponibilidade para utilizar essa técnica aumentavam muito.

Após a construção das salas de som, levou bastante tempo – cerca de um ano e meio – para que Adelmo assumisse a supervisão do estúdio em definitivo. O estúdio de *foley*, concebido em 2004, foi inaugurado apenas em 2006, com o filme documental *O Mundo em Duas Voltas*, de David Schurmann. Nesse mesmo ano, Luiz Adelmo começa a montar sua equipe de pós-produção de som, tendo em vista a grande quantidade de longas-metragens programados para 2007 no recém-inaugurado estúdio de pós-produção de som *Casablanca Sound*.

Luiz Adelmo tem formação acadêmica, sendo doutor em som para cinema pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Sua equipe reflete essa preocupação com o estudo do som para cinema, prezando pelo conhecimento teórico e histórico, além do

¹⁰⁴MANZANO, 2014.

¹⁰⁵ Marcelo Siqueira foi coordenador de pós-produção da *Teleimage*.

conhecimento técnico. A grande maioria dos funcionários que passaram pelo estúdio eram jovens que tiveram sua formação em cursos universitários de cinema do país e, portanto, entraram no estúdio já com as noções básicas da pós-produção de som para cinema, bem como com alguns trabalhos práticos no currículo. O ideal de Luiz Adelmo para o *foley* era manter uma equipe totalmente focada na atividade, com todo o tempo disponível para experimentação, assim como aprendera nos anos da graduação.

A inspiração para os projetos que passariam a ser feitos no estúdio de *foley* da *Casablanca Sound* veio, segundo Adelmo, das experiências anteriores que ele teve com *foley*, da observação de duplas nacionais que ele pode acompanhar e, principalmente, da referência auditiva. Ele relata que teve a oportunidade de ouvir, no começo de sua carreira, as edições de som de *Jurassic Park* (1993, direção de Steven Spielberg) e de *Brincando nos Campos do Senhor* (1991, direção de Hector Babenco), e que essas referências mostraram de certa forma como o *foley* devia soar, qual a sonoridade a ser buscada. A orientação do professor Eduardo Santos Mendes e de José Luiz Sasso na universidade também foram de grande valor, e o aperfeiçoamento da técnica veio quando Luiz Adelmo passou lidar com o *foley* de Antônio César e a editar e gravar ele mesmo o *foley* de alguns longas da JLS Facilidades Sonoras.

Pelo *foley* da *Casablanca Sound*, sob sua supervisão, já passaram profissionais como Ana Luiza Pereira, Eric Ribeiro Christani, Luciana Roça, Fernanda Nascimento, mas a dupla mais duradoura e produtiva, segundo Adelmo, foi a formada por Guta Roim e eu, Rosana Stefanoni, que atuou de 2008 a 2012, sendo desfeita com minha saída do estúdio em setembro de 2012. Atualmente, Caio Gonçalves forma a dupla de *foley* com Guta Roim no Estúdio *Casablanca Sound*. Luiz Adelmo deixou o estúdio no início de 2014.

A tecnologia de gravação e edição de *foley* no *Casablanca Sound* sempre foi digital, baseado em *Pro Tools* e com equipamentos da *Digidesign*.

Luiz Adelmo constatou nos seus últimos anos de estúdio um aumento do interesse dos produtores no *foley* e, conseqüentemente, um aumento também no número de interessados no assunto. Foi com o apoio do *Casablanca Sound*, da *Escola Inspiratorium* – onde Adelmo é professor – e o intermédio de Luiz que, em 2013, a artista Jana Vance, do estúdio californiano *Skywalker Sound*, veio para o Brasil ministrar palestras e *workshops* sobre *foley*, todos com lotação esgotada e apresentações extras.

Até 2005, 2006, vira e mexe ouvia pessoas falando do anseio em abrir estúdio de *foley*, pensando em aproveitar um campo até então pouco aproveitado, com pouca mão de obra especializada. De lá pra cá, esse cenário mudou. Infeliz a coincidência de que isso coincida com a “saída” do Antônio César do mercado, que viria a falecer recentemente. Mas é fato que começaram a surgir estúdios e equipes que atentaram

para o *foley*, procuraram reservar um espaço para um estúdio ainda que pequeno, ao mesmo tempo em que alguns se aventuravam numa estrutura maior. Talvez a noção de que as opções no início dos anos 2000 se restringiam ao Antônio César no RJ ou então o Chile (com reconhecida qualidade) tenham levado a essa mudança. E tanto mudou esse panorama que temos pessoas que seguem como artistas de *foley* (Guta Roim, Felipe Burger) e alguns estúdios mantêm essa estrutura. Um dado que comprova tal informação e me orgulha nesse sentido é ter percebido que, nos cursos que oferecemos quando da vinda de Jana Vance a SP para a Semana ABC (com lotação esgotada da sala, teve gente que não conseguiu entrar), tínhamos como participantes equipes de *foley* de diferentes lugares do Brasil: a equipe do *Kiko Ferraz*, a equipe do Alessandro Laroca, profissionais da Rede Globo, a equipe do *Effects Films*, além, obviamente, da equipe que me acompanhava no *Casablanca* (MANZANO, 2014).

Luiz Adelmo mostra-se otimista sobre o futuro do *foley*, entendendo a ampliação da produção, principalmente por conta dos produtos televisivos, como um mercado que vai demandar profissionais especializados, tendo em vista o aumento da exigência do controle de qualidade das emissoras.

Alguns dos filmes que tiveram o *foley* produzido no *Casablanca Sound* são: *Saneamento Básico, o filme* (2007, direção de Jorge Furtado), *O Magnata* (2007, direção de Johnny Araújo), *Fim da Linha* (2008, direção de Gustavo Steinberg), *Jean Charles* (2009, direção de Henrique Goldman) e *Super Nada* (2012, direção de Rubens Rewald).

4.2. O Artista de *Foley* Brasileiro

O enfoque no artista de *foley* deve-se à especificidade de sua atividade. Um técnico de gravação de *foley* ou um editor de *foley* especializam-se no manejo do áudio, podendo aplicar seus conhecimentos em outras áreas da trilha sonora; já o artista de *foley* desenvolve habilidades que são aplicadas apenas no *foley*, como a coordenação entre os olhos e o corpo, para atingir o sincronismo e a interpretação através de sua performance corporal.

Geraldo José, Walter Goulart, Manoel Guilherme e Antônio César foram importantes artistas de *foley* do cinema brasileiro até os anos 2000. Atualmente, destaca-se uma nova leva de jovens artistas, nascida nos estúdios aqui apresentados, sendo eles: Ricardo Reis, Felipe Burger, Renato Galimberti, Guta Roim e Roger Hands.

Vejamos agora o perfil desses novos profissionais, para observar suas trajetórias e filosofias. As informações foram obtidas através das entrevistas concedidas para esse trabalho.

*Ricardo Reis*¹⁰⁶

Apesar do seu interesse em som, através da prática de gravação de música e de sua participação em bandas musicais, Ricardo Reis Chuí formou-se em contabilidade pela USP e iniciou sua carreira profissional no Banco Bamerindus. Por coincidência, um de seus clientes no banco era Miriam Biderman, e quando o Bamerindus foi vendido para o HSBC, entre 1996 e 1997, Ricardo aproveitou a oportunidade para se aventurar em um estágio de som na empresa da antiga cliente.

Aprendendo na prática, Ricardo Reis vai dominando as técnicas de gravação e edição de som em geral. A princípio entra em contato com o *foley* gravado por Antônio César, e depois, em 2000, com a mudança do estúdio *Effects Films* para novas instalações, passa a também atuar como técnico de gravação de *foley* para o mesmo Antônio César, até 2007. Já como editor de efeitos, entre 2007 e 2009, Ricardo passa a regravar os sons de *foley* feitos pelos artistas do estúdio que não condiziam com sua visão do desenho de som, e em 2009 ele assume toda a arte do *foley*.

*Felipe Burger*¹⁰⁷

Profissional de áudio desde 1991, o gaúcho Felipe Burger chegou a cursar Agronomia na faculdade, mas desistiu e assumiu sua paixão pelos sons. Após cursar um módulo de fundamentos básicos de áudio e acústica no Instituto de Áudio e Vídeo de São Paulo (IAV), passou a trabalhar com áudio para publicidade em Porto Alegre, onde trabalhou durante anos na produtora “Sociedade Acústica” e conheceu seu futuro parceiro profissional, Kiko Ferraz.

Trabalhando nas produtoras, Felipe manteve contato com sonoplastas de rádio de Porto Alegre, que o ensinaram a gravar e a trabalhar com efeitos sonoros. Quando entra no *Kiko Ferraz Studios*, é essa a bagagem de som que ele aplica intuitivamente em *O Cárcere e a Rua*, seu longa de estreia no *foley*.

¹⁰⁶ REIS, 2014.

¹⁰⁷ BURGER, GALIMBERTI, 2014.

*Renato Galimberti*¹⁰⁸

Formado em Administração de Empresas, o mais jovem artista de *foley* a ser abordado por esse trabalho é o também músico Renato Galimberti. Renato começou sua carreira no som em 2004, como assistente no estúdio de som da faculdade ESPM de Porto Alegre, buscando aprender mais sobre gravação e produção musical. Uma das atividades desse estúdio da ESPM era fazer a pós produção de som dos exercícios audiovisuais dos alunos dos cursos regulares, cujo professor de som era Kiko Ferraz. Apesar da falta de formação, Renato Galimberti se sai bem em suas edições de som e, sem saber que estava fazendo *foley*, grava ruídos complementares para a narrativa, o que chama a atenção do professor Kiko Ferraz.

Por intermédio de Kiko, Galimberti passa a trabalhar em uma produtora de som e, em seguida, entra no *Kiko Ferraz Studios*, onde começa a acompanhar a edição de som de alguns longas. Quando o técnico de gravação de Felipe Burger na época, Sérgio Kalil, sai do estúdio, Renato assume o seu lugar. Apesar de ser notadamente mais técnico de gravação do que artista, desde 2010 Galimberti tem feito pequenas incursões como artista de *foley*, principalmente quando Felipe Burger não está disponível ou quando o orçamento é menor, sendo, então, um artista em formação.

*Guta Roim*¹⁰⁹

Guta Roim saiu do interior de São Paulo, Marília, para fazer o Curso Superior do Audiovisual da ECA-USP, na capital paulista, no ano de 2005. Sua intenção era fazer direção de arte para televisão, mas o curso de som chamou sua atenção por conta da qualidade de seus professores (João Godoy e Eduardo Santos Mendes) e ela passou a investir nessa área de atuação.

Em 2007, durante seu terceiro ano na faculdade, assume uma vaga de artista de *foley* no estúdio *Casablanca Sound*. Apesar de estar em um curso específico de cinema, quando começa a trabalhar com *foley* possui pouca formação em som, e acaba aprendendo mais na prática do que na faculdade.

Seu parceiro de *foley* era Eric Ribeiro Christani e a supervisão do *foley* era feita por Ana Luiza Pereira. Antes de sua entrada, uma dupla de *foley* já havia passado por lá e lançado

¹⁰⁸BURGER, GALIMBERTI, 2014.

¹⁰⁹ROIM, 2014.

as bases, junto com Luiz Adelmo, da organização do *foley* da *Casablanca*, ao que Guta Roim dá continuidade. No dia a dia do estúdio, Guta aprende o manejo do *Pro Tools* e vai desenvolvendo sua técnica na arte do *foley*, tendo como parâmetro o crivo de Luiz Adelmo, supervisor do estúdio.

Em 2008 ocorre um remanejamento da equipe, e Guta Roim assume em definitivo o *foley* da *Casablanca*, formando a dupla comigo, Rosana Stefanoni, que entrei para o *foley* do estúdio nesse mesmo ano. Essa dupla perdura de 2008 a 2012.

A partir de 2012, Guta Roim passa a fazer o *foley* com Lia Toschi e depois com Caio Gonçalves, atendo-se mais à performance do que à técnica de gravação.

*Roger Hands*¹¹⁰

O último artista a ser apresentado é o curitibano Roger Hands. Músico de formação, Roger conheceu um dos funcionários do estúdio *1927 Audio* através de sua banda. Anderson Tieta, que já trabalhava no *foley* do *1927 Audio*, indicou o amigo Roger Hands por acreditar que seu conhecimento musical o ajudaria a ser um bom artista.

Roger passa um tempo como assistente de *foley*, aprendendo o ofício com Anderson e com os editores e supervisores, Alessandro Laroca e Eduardo Virmond.

Ao entrar no estúdio, em 2004, Roger fica fascinado com a edição de som, acompanha uma mixagem e se impressiona com o grau de controle sobre os elementos. Quando conhece a sala de *foley*, percebe que aquele é o seu lugar.

Anderson Tieta e Roger Hands formam uma dupla e se revezam na arte, na técnica de gravação e na edição, até que o estúdio é reestruturado e Roger passa a ser exclusivamente artista de *foley*.

Análise das entrevistas

A partir das entrevistas, segue uma análise comparativa da forma como trabalham esses artistas de *foley*, levantando os pontos em comum e as divergências que se mostraram mais relevantes.

¹¹⁰ HANDS, 2014.

Pontos em Comum - Trajetória

Analisando a trajetória desses artistas até o *foley*, é possível perceber que nenhum possuía conhecimento específico de *foley*, foi seu interesse pelo som que os aproximou do ofício. Além disso, à exceção de Guta Roim, que é bailarina, todos possuem alguma formação musical. Nas palavras de Galimberti:

Sempre tive uma relação com música, desde pequeno, tocando em fanfarra de colégio, depois vim a ser baterista, hoje estudo violão, um pouco de teclado, então acho que vem muito a calhar. O percussionista, eu diria, é um artista de *foley* em potencial, porque se tu for ver a percussão nada mais é do que isso: trabalhar com ritmo, com timbres, de tu fazer os teus próprios instrumentos, a percussão te possibilita muito isso, de tu criar teu *set*, de pegar coisas que não são instrumentos, vamos dizer assim, e fazer som. Eu acho que o percussionista tem uma capacidade imensa pra artista de *foley*, é só querer. Acho que a pessoa tem que ser ligada não só com música, mas com som, tem que gostar disso (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

O interesse na tecnologia de gravação também é citado por Ricardo Reis, Felipe Burger e Roger Hands como ponto importante. A procura desses profissionais por um estúdio de som, vinculado à música, foi justificada pelo interesse nas técnicas de gravação musical. Felipe Burger e Ricardo Reis contam que faziam em casa muitos experimentos amadores com fitas cassetes, editando e gravando músicas¹¹¹.

Todos esses artistas começaram suas carreiras no *foley* nos anos 2000, possuindo em média dez anos de profissão e são a primeira geração de seus estúdios, desenvolvendo por si só as técnicas de gravação.

Pontos em comum – Aprendizagem

O autodidatismo é comum a todos, já que receberam orientação mais de supervisores de som, editores e mixadores do que de artistas de *foley* profissionais e, portanto, aprenderam com a própria prática. Ricardo Reis pôde acompanhar Antônio César, que era um artista já consagrado, mas mesmo no caso do *Effects Films*, a metodologia a ser seguida não estava pronta, “mastigada”, e o *foley* de Antônio César deixava a desejar em termos de categorização e completude, ficando a cargo de Ricardo entender e atender às demandas de sua supervisora de som, Miriam Biderman.

¹¹¹ REIS, 2014; BURGER, GALIMBERTI, 2014.

Todos precisaram inventar e sistematizar seus métodos de trabalho com base no que os supervisores, editores de som e mixadores, que não faziam *foley*, esperavam do trabalho, melhorando suas técnicas a cada filme por tentativa e erro.

Nas entrevistas surgiram frases como: “agora está mais abafada a sala, mais fechado o som, tá mais fácil de tirar timbre bom, foi o que eu notei depois de nove anos e onze meses: agora o som tá ficando bom” (HANDS, 2014); “o método que usamos surgiu na prática, e desde que eu entrei no estúdio, há cinco anos, ele vem mudando bastante: se a gente sente que é melhor, que é mais fácil, ou que dá mais resultado, a gente muda” (BURGER, GALIMBERTI, 2014); “É diferente de como a gente trabalhou junto, a gente acabava fazendo tudo as duas [Guta e Rosana] e desenvolvendo habilidades cada uma (...) Mas como o Caio acabou de entrar e ele nunca tinha feito *foley*, por enquanto eu só faço a arte e ele fica de técnico” (ROIM, 2014); “Porque eu gravo com fone, e também essa regulagem do meu fone a gente perde bastante tempo (...); pra falar a verdade, tem uns dois ou três meses que a gente tá conseguindo acertar melhor isso” (REIS, 2014). Essas afirmações indicam que todos os artistas reconhecem que estão em um processo de estabelecimento das práticas, que ainda há pontos a serem trabalhados e resolvidos conforme as necessidades surgem.

A fonte de pesquisa mais citada pelos artistas é a internet, principalmente os vídeos disponíveis no site *YouTube* sobre o assunto, em sua maioria norte-americanos. *Making ofs* de filmes hollywoodianos também são vistos como fonte de informação. Mas essa característica em comum não é a única razão pela qual existe certa padronização das práticas, mais importante que isso parece ser o objetivo comum a todos, que passa pela função do *foley* na trilha sonora e seu resultado na mixagem final.

A troca com os mixadores e editores é fundamental na apuração do *foley* dos estúdios, tanto na sonoridade quanto na organização do material. Alguns trechos das entrevistas confirmam essa visão:

[a organização das pistas] vai muito do mixador, é uma coisa que a gente foi pegando com eles. Por exemplo: tem mixador que gosta dessa coisa bem separadinha, outros já não, preferem alguma coisa mais junta, mais natural, aí depende, vai um pouco de cada um (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

A gente tenta também manter uma lógica de: tem papel no específico 1? Vai ter até o último rolo papel no específico 1. Nos passos dos personagens, os principais a gente põe até o nome [na pista]. Porque eu não acho que o editor ou o mixador tenham que ficar procurando as coisas, então eu tento manter o mais organizado possível (ROIM, 2014).

Porque [o *foley*] funcionava lindamente aqui [no estúdio de edição], mas na hora de colocar com os outros elementos mixados, não funcionava. O método

que eu tenho hoje foi tentando me proteger, porque o desgosto do editor na mixagem é ver que o som dele está fraco, está falhando, perdendo tempo pra abrir, pra editar na mixagem (REIS, 2014).

Eu sei que quanto melhor a captação, a posição do microfone, é melhor pro mixador, porque ele quer assistir já ouvindo um timbre bom, então você tem que pensar nisso, já começa aí(...). Um mixador começou a ir na gravação, e com o ouvido dele de mixador, com as coisas no lugar na cabeça, ele chegou e disse: “afasta mais, põe ali”, e isso pra mim foi muito massa, daí você ouve e vê que começa a colar porque você ouve que tem o som da sala (sic) (HANDS, 2014).

Dois mixadores brasileiros foram muito presentes nesse período de formação desses novos artistas, sendo eles José Luiz Sasso e Armanto Torres Jr. Pelas mãos de Sasso passaram os *foleys* do *Kiko Ferraz Studios*, da *Casablanca Sound* e da *Effects Films*; e pelas mãos de Armando passaram os *foleys* do *Kiko Ferraz Studios*, da *Casablanca Sound* e do *Audio 1927*. Os artistas entrevistados apontam que as orientações desses mixadores sobre organização e sonoridade guiaram a forma como conduziram seus trabalhos. Outro mixador importante citado na entrevista¹¹² de Felipe Burger e Renato Galimberti, mas que trabalhou apenas com o *foley* do *Kiko Ferraz Studios*, foi Ricardo Cutz, que foi fundamental na estruturação do *foley* daquele estúdio.

Os fundadores dos estúdios também são definidores da sonoridade de cada *foley*, Luiz Adelmo, no *Casablanca Sound*; Miriam Biderman, no *Effects Films*; Christian Vaisz e Kiko Ferraz, no *Kiko Ferraz Studios*; e Alessandro Laroca, no *1927 Audio*, imprimem suas preferências aos *foleys* de seus estúdios, além de terem lançado as bases de sua concepção. No caso do *Casablanca Sound*, por exemplo, Guta Roim afirma que:

O Luiz [Adelmo] foi essencial, né? Porque era o ouvido dele que funcionava. O ouvido dele era o bom gosto, o bom senso, o vale ou não vale. Então eu fazia de alguma maneira e mostrava pro Luiz e ele falava: não, tá horrível! Ele usava palavras melhores do que horrível, mas resumindo, tava horrível! Eu tentava de novo, tentava de novo, até que ele dizia: Ficou legal! Continua fazendo assim! Então ele era o bom senso pra gente, o ouvido decente, porque quando você chega lá você não entende o que é, é muita informação, é muita coisa, e a gente não chega com o ouvido treinado ainda entre o bom e o ruim, na verdade, nem entre o aceitável e o ruim! Eu não sabia nem o que era aceitável naquela época! (ROIM, 2014).

Mesmo quando um projeto é supervisionado por outro profissional, no caso da contratação apenas do *foley*, o trabalho do *foley* acaba passando pelas mãos desses

¹¹² BURGER, GALIMBERTI, 2014.

responsáveis. No caso de Luiz Adelmo, no *Casablanca Sound*, era importante para ele saber o que estava saindo do estúdio, sendo dele a checagem final do material a ser entregue¹¹³.

O artista e a equipe de *foley* precisam sempre, portanto, submeter seu trabalho a esse crivo duplo (supervisor de som e mixador) ou, às vezes, triplo (supervisor do estúdio, supervisor de som e mixador), e isso é definidor do direcionamento de suas técnicas.

Pontos em comum – função narrativa do foley

Em termos de função narrativa do *foley*, os artistas apresentaram duas preocupações principais que resumem seu papel no filme: direcionar a atenção para o foco da cena e interpretar as suas intenções.

Para todos, a função de seu trabalho na trilha sonora é dar “presença” aos personagens, sem se fazerem perceptíveis demais. Usando termos como “realidade” e “corpo”, os artistas ressaltam a importância dos sons feitos em sincronia com os personagens na tela, acompanhando não só suas ações, mas também suas intenções. O pensamento que norteia a performance desses artistas é o mesmo: salientar o que é importante na cena.

O que é importante na cena? Porque fazer, a gente pode fazer tudo. No começo, quando eu entrei lá, era assim. Eu já entrei nessa escola, nessa história de o que vê tem que fazer, depois a galera começou em falar em enxugar, aí chegaram os seriados, as coisas que não tem muito tempo, então você tem que fazer o *foley* olhando pro rosto de quem está na tela (HANDS, 2014).

Se tem aquele passante lá no fundo, mas narrativamente aquilo é importante, vai. Mas se passou um caminhão atrás, é um filme de diálogo, mundano, não tem porque ter. Se de repente ele passar com uma sacola na mão, a sacola eu quero ouvir, mas não os passos, entende? Uma sacola plástica, uma coisa barulhenta. Então é um pouco de critério nosso, depende da cena (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

Antigamente a gente acabava gravando tudo, e via que metade se perdia. Não que hoje eu tenha deixado de gravar muita coisa, mas eu já aprendi que algumas coisas são realmente bobagem. Está numa briga, num caos, um monte de gente falando, por que perder tempo fazendo algumas mãozinhas? (...) Ou ele [o *foley*] tem um som muito característico ou esquece, porque aquilo ali vai ficar perdido e ninguém vai entender o que é aquele som. Mas eu acho que cada cena é uma cena, não dá pra eu te falar isso faz ou isso não faz (ROIM, 2014).

Eu gosto do foco, o restante é ornamental e não vale a pena perder tempo nem energia com ele porque ele vai desviar, vai roubar energia. E acho que a precisão do som certo na hora certa é o que importa. (...) Porque na verdade a gente acaba sonorizando os movimentos, muita coisa do que a gente sonoriza não tem som na vida real, mas é essa coisa: você vê uma coisa mexendo, você põe um sonzinho. No começo eu era assim,

¹¹³ MANZANO, 2014.

ia fazer mapa e ficava uma semana pra fazer o mapa porque ficava marcando o balançar de tudo, e depois você vai vendo que não dá tempo de fazer (REIS, 2014).

Esse movimento de começar gravando tudo o que viam e com o tempo perceberem que isso não era o método que melhor servia à narrativa aconteceu com todos. O “foco” da narrativa, como diz Ricardo Reis, é um objetivo comum que acaba por igualar as práticas.

Sobre a interpretação desses ruídos, todos reconhecem a importância de imprimir intenção aos sons e de caracterizar os personagens. Ricardo Reis afirma que: "Isso é uma coisa que me apaixonou, você toca qualquer objeto e você tem que ter a intenção, a duração, a intensidade pra que ele funcione" (REIS, 2014). Nas palavras dos outros artistas:

Eu e o Felipe, quando a gente trabalha, a gente vai muito na intenção do ator. Por exemplo, o Felipe marcou um chiclete, fez e ficou bom, mas é o seguinte: agora ele tá nervoso, masca nervoso. Ela tá andando, mas ela tá apressada, então ela vem meio que tropeçando, um passo não soou tão bem como a gente queria, saiu até meio fora, mas beleza, se narrativamente está bom (BURGER, GALIMBERTI, 2014).

Eu acho que o *foley* dá mais vida pro personagem, o *foley* acaba trazendo características de algum personagem, por exemplo, se o diretor pede pra esse personagem ter um andar mais arrastado, porque ela é uma pessoa cansada, ou se a pessoa é mais forte, vamos fazer algumas coisas mais pesadas pra ela, então eu acho que o *foley* acaba caracterizando alguns personagens (ROIM, 2014).

Em vários filmes, em várias cenas você interpreta o momento, tem atores que você vê o jeito que ele anda e tem que andar igual, interpretar, e trazer esse som pra quem vai assistir, é a presença que o Alessandro [Laroca] sempre fala, da presença do ator (HANDS, 2014).

Pontos em comum - treinamento e experiência

O *foley* é uma atividade muito pautada pelas necessidades de cada filme, como dito repetidas vezes por todos os artistas em seus relatos, porém, o artista nunca parte do zero: ele tem como repertório suas experiências prévias e todo esse treino traz intimidade com os seus instrumentos de trabalho – objetos, microfones e sala – fazendo com que ele transite pelos diferentes filmes com facilidade.

Na opinião de Ricardo Reis: "o que acontece realmente é o tempo de experiência e você depende de instrumentos, saber mexer, entender como funciona pra tentar tirar o melhor deles" (REIS, 2014). Perguntada sobre o que leva em conta ao escolher os objetos que tem no seu arsenal, Guta Roim responde: "eu estou há sete anos naquela sala, acho que eu acabei me acostumando tanto com o que eu tenho, que eu acabo não pensando muito no que eu levo em

conta" (ROIM, 2014).

Por ser uma atividade corporal, que demanda treino intensivo da coordenação motora e associações mentais ágeis, quanto mais experiente o artista, mas rápido o trabalho é feito – em um ou dois *takes* – e isso parece ser condição primordial para que o *foley* se adeque aos orçamentos e prazos cada vez menores.

Após quase dez anos de carreira, Roger Hands afirma que: "evoluiu muito o estúdio, muito tempo gravando, você repete muita coisa e chega uma hora que faz de primeira" (HANDS, 2014). "Na verdade, *foley artist*, pra ser mesmo, você vai ficar a vida inteira, cada cena é uma história, é uma coisa, então você tem que pegar as manhas das coisas, se acostumar como *sinc*, com o desenho..." (HANDS, 2014).

Pontos divergentes - Equipe

Cada estúdio concebeu sua equipe de forma diferente, dentro das funções expostas no capítulo dois. A descrição dessas dinâmicas de equipe, apreendida nas entrevistas¹¹⁴, seria assim:

Casablanca Sound – possui uma equipe flexível, não fazendo uma divisão entre as funções de técnico de gravação, artista de *foley* e editor de *foley*, que são exercidas pelos dois profissionais da equipe. O profissional de *foley* no *Casablanca Sound* precisa desenvolver todas as habilidades envolvidas no processo, e vai aplicá-las de acordo com seu melhor desempenho.

1927 Audio – inicialmente adotava o mesmo modelo flexível, com apenas dois integrantes que faziam todos os processos sem distinção. Atualmente, opta por uma estrutura mais definida e fixa, onde o artista de *foley* faz apenas a performance, o técnico de gravação grava e pré-edita e o grosso do trabalho de edição fica a cargo de editores em número variável.

Kiko Ferraz Studios – o *Kiko Ferraz Studios* também tem uma equipe com funções fixas, sendo Felipe Burger o artista de *foley* principal e Renato Galimberti o técnico de gravação principal, porém, de acordo com o projeto, Renato Galimberti assume a função de artista e a

¹¹⁴ BURGER, GALIMBERTI, 2014; ROIM, 2014; HANDS, 2014; REIS, 2014.

técnica é feita por algum dos funcionários do estúdio, criando uma espécie de segunda equipe. Os editores são 3: Walesca Sartori e mais dois estagiários.

Effects Films – no *Effects Films*, Ricardo Reis é o artista de *foley* e conta com Juliana Lopes para a técnica e a edição. O modelo de equipe da *Effects Films* diferencia-se bastante dos demais por conta das funções acumuladas por Ricardo Reis. Ele é responsável pelo *foley* e pelo desenho de som do filme, cuidando também da edição de efeitos, ambientes e do *sound design*.

Ricardo Reis é o artista com maior autonomia, a *Effects Films* faz *foley* somente para os seus projetos, não oferecendo esse serviço avulso. Para Ricardo Reis, o *foley* é mais um instrumento na construção de suas trilhas. Miriam Biderman, a supervisora do estúdio, acredita que o *foley* não pode estar desconectado do resto do projeto, e está muito habituada à forma como Ricardo trabalha efeitos e *foley* de forma conectada (BIDERMAN, 2014).

Pontos divergentes - Estúdio de gravação de foley

Os estúdios de gravação de *foley* são bastante distintos, *Kiko Ferraz Studios* e *1927 Audio* optam por salas grandes, porém a sala do *1927 Audio* tem bem menos tratamento acústico que a do *Kiko Ferraz Studios*. *Casablanca Sound* e *Effects Films* não diferem muito no tamanho da sala, com cerca de 12m², mas o *Effects Films* possui um espaço para armazenamento de objetos, enquanto no *Casablanca Sound*, todo o arsenal fica dentro da sala com o artista.

Pontos divergentes - Produto final

Como explicado no capítulo dois, as equipes possuem diferentes modos de organizar o material que entregam, dividindo e nomeando as categorias cada um a seu modo.¹¹⁵ Essas diferenças não comprometem o trabalho, já que seguem o mesmo conceito de divisão entre

¹¹⁵ Vide quadro comparativo, apresentado no capítulo dois.

roupas, toques, específicos e passos, e dessa forma, o mixador rapidamente adapta-se ao modelo que o estúdio de *foley* adota.

A combinação entre os pontos em comum com os pontos divergentes resulta em sonoridades muito próprias de cada *foley*, as características pessoais dos artistas também se traduzem em *foleys* com diferentes personalidades. José Luiz Sasso, que dentre esses estúdios só não mixou o *foley* do *1927 Audio*, afirma: "eu vejo [entre os artistas de *foley* citados] diferenças bastante audíveis com relação a peso e a maneira de microfonar o que você está gravando" (SASSO, 2014).

4.2. Jana Vance: perspectiva do *foley* na indústria norte-americana em comparação com a atividade no Brasil

Essa nova fase do *foley* brasileiro é influenciada pelo *foley* norte-americano. Para entender um pouco como é feito esse *foley* norte-americano atualmente, e assim perceber as diferenças e semelhanças com o que está sendo feito no Brasil, segue a perspectiva de uma artista de *foley* de um importante estúdio de som e de *foley* dos Estados Unidos, levando em conta as características técnicas, de equipe e de pensamento sobre o *foley*.

Em 9 de maio de 2013, a artista de *foley* californiana Jana Vance fez uma apresentação sobre seu trabalho durante a Semana ABC 2013¹¹⁶, na Cinemateca Brasileira e, nos dias 10 e 11 de maio de 2013, ministrou *workshops* na Escola Inspiratorium, ambos em São Paulo. Nessas oportunidades, ela contou um pouco sobre sua carreira e sobre o *foley* norte americano.

Jana trabalhou em filmes como¹¹⁷: *Wall-E* (2008, direção de Andrew Stanton), *Up* (2009, direção de Pete Docter e Bob Peterson), *Náufrago* (2000, direção de Robert Zemeckis) e *Monstros S. A.* (2001, direção de Pete Docter).

Em sua apresentação na Semana ABC de 2013, ela conta que sua carreira, que completou 20 anos, começou por acaso, quando se inscreveu para uma vaga de técnica de gravação de *foley* no estúdio *Skywalker Sound*, em São Francisco-CA. Jana não possui formação em cinema, mas em artes plásticas; seu aprendizado deu-se no próprio estúdio, mas diferentemente do que aconteceu com os artistas brasileiros, Jana entrou em um estúdio

¹¹⁶VANCE, Jana. 2013. Apresentação na Semana ABC 2013. Vídeo disponível em: <www.dotcine.com.br/abc/2013/abc_20130509manha.mp4>. Acesso em: 13 jul. 2014

¹¹⁷Ver: IMDB Jana Vance. Disponível em: <www.imdb.com/name/nm0888527/>.

completamente estruturado e que já era referência de *foley* no mundo. A artista Dennie Thorpe, sua dupla de *foley* no *Skywalker Sound*, já havia trabalhado em filmes como: *Jurassic Park* (1993, direção de Steven Spielberg), *Veludo Azul* (1986, direção de David Lynch) e *Amadeus* (1984, direção de Milos Forman).

Quando foi contratada pelo estúdio, Jana passou um ano e meio apenas assistindo ao processo e aprendendo as várias etapas do *foley*, e só passou para “o outro lado do vidro” graças a um técnico de gravação de *foley* que, por gostar de suas ideias sobre *foley*, deu-lhe uma chance de fazer performance (VANCE, 2013). Jana Vance saiu-se muito bem, e desde então participou, ao lado de Dennie Thorpe, de 175 longas-metragens.

Ela conta que sua equipe é formada por duas artistas, um técnico de gravação e um mixador. Os editores, ao que presumo de sua apresentação¹¹⁸, não são parte da equipe de *foley* consolidada no estúdio. As duas artistas não fazem a performance simultaneamente, elas dividem os personagens e eventos dos filmes, gravando juntas somente cenas de multidão ou cenas de muita ruidagem, quando a sincronia não é observada.

O estúdio *Skywalker Sound* possui três estúdios de gravação de *foley*, e a sala principal, onde Jana faz suas gravações, mede 63m². Ao descrever a sala, Jana Vance revela que possui *pits* muito grandes, que permitem que ela se mova bastante ao redor do microfone, mudando a perspectiva sem mexer no equipamento. Além disso, o estúdio está equipado com um imenso tanque de água.

Sem ter grande intimidade com a parte técnica, Jana enumera os microfones com que trabalha de forma um pouco confusa, já que ela é uma artista de *foley*, e a estrutura de equipe no estúdio é muito rígida. Seu preferido é o microfone Neumann U87, que foi modificado pelo engenheiro de som Klaus Heyne, mas ela também faz uso de um Neumann KMR 81i e de um Sennheiser MKH416, que é utilizado principalmente para os passos¹¹⁹.

Na Semana ABC 2013¹²⁰, Jana Vance revelou que o estúdio possui um arsenal de mais de 30 anos de objetos coletados, guardados em grandes salas organizadas por material, mas que todo filme exige que algumas novas peças sejam adquiridas, e que sempre que possível, ela não repete objetos, para criar sons sempre originais.

¹¹⁸ VANCE, Jana. 2013. Apresentação na Semana ABC 2013. Vídeo disponível em: <www.dotcine.com.br/abc/2013/abc_20130509manha.mp4>. Acesso em: 13 jul. 2014.

¹¹⁹ Idem, *ibidem*.

¹²⁰ VANCE, Jana. 2013. Apresentação na Semana ABC 2013. Vídeo disponível em: <www.dotcine.com.br/abc/2013/abc_20130509manha.mp4>. Acesso em: 13 jul. 2014

Jana contou em sua apresentação, que no dia a dia de trabalho ela recebe o *spotting* da sessão impresso em papel, coisa que não é comum em outros estúdios. Enquanto uma artista faz uma performance, a outra estuda o *spotting* e se prepara para o elemento seguinte. Quem faz a lista do que deve ser gravado é o editor de *foley*, que descreve o personagem, a ação e os materiais e superfícies. A velocidade de gravação é tanta, que por dia elas gravam de 300 a 500 *takes*.

Seu contato é maior com o supervisor de som, mas ela também recebe orientação do diretor e do mixador em alguns filmes.

Como as gravações vão para os editores, Jana conta que prefere mandar poucas opções, já escolhendo o que ela julga melhor e refazendo *takes* se for o caso, para não perder o controle sobre suas gravações. Ela ressalta que a tecnologia digital permite a gravação de camadas de som, com muito controle, o que é uma evolução ao que se tinha anteriormente no analógico. O aspecto que Jana Vance chama de “*low-tech*”, que seria a baixa tecnologia, a artesanaria, manteve-se na passagem do analógico para o digital, sendo o *foley* capaz de trazer o elemento humano para a trilha, com a interpretação dos sons (VANCE, 2013).

A forma como Jana trabalha não difere muito da forma como os artistas brasileiros descrevem seu trabalho. A semelhança entre o que Jana e os entrevistados Guta Roim, Felipe Burger, Roger Hands, Renato Galimberti e Ricardo Reis disseram sobre seus métodos e pensamentos é clara. A diferença parece residir nas dimensões que o cinema norte-americano tem, com estúdios maiores, equipes maiores, arsenais maiores e organização e orçamentos maiores, além da especialização em arte de *foley* ser bem mais rígida do que aqui. Jana não sabe e nem precisa mexer no equipamento de gravação e edição, coisa que nas equipes brasileiras, mais diminutas, é algo imprescindível. Enquanto aqui todos precisaram trabalhar nas diferentes funções para construir o *foley*, nos Estados Unidos cada um tem uma função bastante específica e metódica, dentro de uma linha de produção consolidada através dos anos que é transmitida do profissional mais antigo para o mais novo.

Durante o *workshop* ministrado na Escola Inspiratorium, Jana fez demonstrações de performance, gravando *foley* para trechos de filmes previamente escolhidos. Ao mostrar esse lado mais “*low-tech*” da atividade, o que se viu não era radicalmente diferente do dia a dia dos artistas daqui. Jana Vance é uma artista de *foley* muito habilidosa na escolha dos objetos e em seu manuseio, e faz o mesmo que os artistas de *foley* brasileiros fazem à frente do microfone, porém seus 20 anos de experiência contam muito, e ela foi capaz de fazer sons interessantes para os exemplos demonstrados mesmo com a precariedade das condições de gravação – sala

de aula, equipamento reduzido –, driblando as limitações para atingir o melhor resultado possível. Sejam quais forem os instrumentos e o contexto, sempre vale muito o jogo de cintura do artista.

Dentro de suas realidades de mercado, o artista brasileiro e o artista norte-americano possuem métodos de trabalho e filosofias parecidas, mostrando que realmente a nova fase do *foley* brasileiro assemelha-se ao *foley* norte-americano. Todos os artistas entrevistados para esse trabalho estiveram presentes nos *workshops*, deslocando-se de suas cidades especialmente para ver Jana Vance em ação.

Considerações finais

A história do *foley* no Brasil parece ter duas fases claras: uma que nasce entre os anos 1950 e se enfraquece nos anos 1990 por falta de mercado graças ao fim da Embrafilme; e outra que reinicia suas atividades a partir dos anos 2000, praticamente do zero, com um novo padrão de serviço, uma nova tecnologia e um mercado em expansão e mais diversificado.

Com a abertura de estúdios que usam a plataforma digital e seguem a influência de um modelo norte-americano de pós-produção de som, o *foley* que era feito antes, de característica mais pontual e com pensamento de tecnologia analógica, aparentemente foi abandonado por um *foley* que visa ser completo e altamente maleável.

É possível dizer que o elo entre as duas fases foi o artista Antônio César e sua experiência no estúdio *Effects Films*. Apesar das diferenças de pensamento e do conflito com o passado, os artistas da *Effects Films* tiveram a oportunidade de aprender as técnicas desse importante artista e incorporá-las às suas.

Observando a nova fase do *foley* brasileiro, nota-se que os quatro estúdios apresentados são contemporâneos, mas cresceram em paralelo: apostaram mais na experiência direta, com tentativas e erros, para melhorar suas práticas, do que no diálogo com os profissionais da área. Ainda assim, muitas das práticas são similares entre os estúdios. Suponho que isso aconteça por possuírem objetivos narrativos comuns e por terem o *foley* norte-americano das grandes produções como fonte de inspiração e de formação.

A opinião de mixadores, notadamente José Luiz Sasso e Armando Torres Jr, também acaba sendo um denominador comum aos *foleys* brasileiros, que direcionam suas técnicas no sentido de obter um melhor resultado na mixagem final. Todas as equipes entrevistadas passaram ou por um ou pelos dois mixadores citados, e absorveram suas preferências.

Os artistas entrevistados, com exceção apenas de Renato Galimberti, são pioneiros em seus estúdios, constituindo a primeira geração de artistas de *foley* dessa segunda fase. Nenhum deles recebeu orientação formal de *foley*, aprenderam e desenvolveram seus ofícios na prática, cada um “reinventando” o *foley* à sua maneira, assim como fizeram Jack Foley e Geraldo José.

A busca por informação na internet, através de *making ofs* de filmes estrangeiros, é característica comum a todos, e a presença expressiva desses artistas no *workshop* de Jana Vance, em São Paulo, demonstra que são profissionais interessados em sua área. Esse *workshop* também foi uma oportunidade importante para os artistas se conhecerem e trocarem

experiências, tanto que alguns dos contatos para esse mestrado foram feitos nessa ocasião.

Como resultado dessa pesquisa, foi possível perceber a importância decisiva da experiência, mostrando que um artista de *foley* não se faz do dia para a noite e que a formação de novos artistas depende da atividade continuada.

Ricardo Reis e Guta Roim dedicam parte de seu tempo para ministrar palestras e oficinas de *foley*, sempre com classes lotadas. Guta Roim, a artista de *foley* mais envolvida com o ensino, também é convidada a ministrar muitas aulas de *foley* em cursos de audiovisual de nível superior, como os do Senac, da Universidade Metodista de São Paulo, da Universidade Federal de São Carlos e o da própria Escola de Comunicações e Artes da USP, onde foi aluna. Além disso, ela também ministra aulas em cursos livres, como os oferecidos pela Stein Produções e pela Escola Inspiratorium.

Essas atividades didáticas são recentes, e provavelmente ainda levará tempo para que exerçam alguma influência sobre o mercado. Mas como muitos alunos de audiovisual passaram a ter algum contato com *foley* em suas escolas, coisa que não existia há poucos anos, é possível que esses futuros diretores, roteiristas, produtores, montadores e afins já tenham mais consciência dos usos do *foley* do que tinham seus antecessores. Do lado dos pesquisadores de *foley*, além do presente trabalho, existe a caminho uma tese de doutorado que se debruça exclusivamente sobre o *foley*, de responsabilidade da jornalista e pesquisadora Fabiana Quintana Dias.

A pesquisa histórica sobre o *foley* brasileiro poderia ter sido ampliada com o depoimento de Walter Goulart, que não pude entrevistar por falta de agenda. Walter Goulart trabalhou como artista de *foley* com Geraldo José e com Antônio César no Rio de Janeiro, e possivelmente lançaria mais luz ao *foley* carioca, que acabou sendo pouco explorado nessa dissertação. O assunto obviamente não foi esgotado, fica a entrevista com José Luiz Sasso sendo a maior contribuição dessa pesquisa para o levantamento histórico do *foley* no Brasil.

Com a nova demanda de produção de séries ficcionais para a TV paga, por conta da Lei 12.485/2011¹²¹, o *foley* ganhou um impulso importante: muitos canais da TV paga, como

¹²¹A Lei 12.485/2011 prevê a obrigatoriedade de veiculação de conteúdo nacional nos canais de TV paga, de acordo com o site da ANCINE: “A obrigação de veiculação de conteúdo nacional começa com 1h10 por semana em cada canal que exiba predominantemente filmes, séries, documentários, animação e aumenta até chegar ao máximo de 3h30 por semana em setembro de 2013 (o que corresponde a 2,08% das 168 horas de programação semanal de cada canal). Vale ressaltar que nenhum canal terá que mudar o perfil de sua programação para cumprir as obrigações de veiculação de conteúdos nacionais. Ou seja, canais de filmes, séries, animação e variedades continuarão a exibir filmes, séries, animação e variedades, ainda que devam incluir algumas horas semanais de obras brasileiras. Cada canal poderá escolher livremente que obras brasileiras veicular, de acordo com seu perfil de programação, e em que horário irá veiculá-las”. In: <<http://www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/nova-lei-da-tv-paga-estimula-concorr-ncia-e-liberdade-de-escolha>>. Acesso em: 06 jul. 2014.

HBO, FOX Channel e Discovery Channel, costumam ser bastante rígidos sobre a técnica e a estética do som dos conteúdos que transmitem, atendo-se a pontos como sincronia e elaboração da trilha. Esse padrão interfere no modo como as produtoras nacionais conformam seus produtos e cria a necessidade de uma pós-produção de som mais cuidadosa. Além disso, quando uma produtora vende um programa para um canal pago, ela é obrigada a fornecer a banda internacional, onde o *foley* é peça fundamental.

Em uma palestra sobre padrão de qualidade oferecida pela empresa GLOBOSAT¹²², em junho de 2014, para um público de produtores, o responsável pela palestra recomendou¹²³ que as produtoras procurem profissionais de sonoplastia para seus projetos, já que o nível de qualidade de som dos produtos que a GLOBOSAT tem recebido está muito baixo.

Esse mercado crescente ainda não encontrou seu equilíbrio financeiro, e muitas produções têm orçamentos irrisórios para o *foley*, o que força atitudes como as descritas por Kiko Ferraz, que tem limitado o número de horas para séries de TV, e Miriam Biderman, que assiste à debandada de alguns trabalhos de *foley* para fora do Brasil, com os produtores usando o câmbio monetário a seu favor. Ricardo Reis acredita, ainda assim, na necessidade do *foley* para o produto audiovisual:

Eu acho que se não inventarem o programa (...) que veja o objeto e analise o timbre, é um trabalho que vai precisar sempre ter, principalmente na questão de banda internacional, e acabamento, né? Eu acho difícil pra linguagem audiovisual como a gente tem hoje, ficar sem um especialista de som, (...) a não ser que desenvolvam, sei lá, um microfone que fique invisível às câmeras. Mas mesmo assim vai ter que ter alguém pra pelo menos supervisionar a máquina que vai mixar tudo (REIS, 2014).

O desânimo por parte dos artistas quanto ao retorno financeiro também é um sintoma comum a todos. Roger Hands e Guta Roim abandonaram o *1927 Audio* e a *Casablanca Sound*, respectivamente, em julho desse ano. Eles partem agora em busca desse novo mercado promissor, ainda como artistas de *foley*, porém mais autônomos, desvinculados do resto da cadeia de edição de som dos estúdios.

Todos os artistas têm em comum a paixão pelo que fazem, apesar das dificuldades de se manterem na carreira. Resta saber se o *foley* brasileiro, que mostra fortes indícios de se fortalecer enquanto atividade vai ser capaz de se sustentar financeiramente.

¹²² A GLOBOSAT é uma programadora de TV paga que distribui 33 canais, entre eles: Multishow, GNT e Telecine.

¹²³ ZILLI, Alan. Informações transmitidas oralmente para a autora por Alan Zilli, representante da O2 Filmes na palestra para os produtores de conteúdo para a tv paga.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

ALTMAN, Rick (edição). *Sound Theory: Sound Practice*. New York: AFI Film Readers, 1992.

AMENT, Vanessa Theme. *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Films, Games, and Animation*. Pap/DVD edition. Estados Unidos: Focal Press, 2009.

AUGUSTO, Sérgio. *Esse mundo é um pandeiro: A Chanchada de Getúlio a JK*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

COSTA, Fernando Morais. *O Som no Cinema Brasileiro: Revisão de uma importância indeferida*. 2006. Tese - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2006.

CHION, Michel. *Audio-vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994.

GIANNASI, Ana Maria. *O produtor e o processo de produção de longa metragem brasileiros*. 2007. Dissertação - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

SOUZA, João Batista Godoy. *Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas-metragens brasileiros Contra todos e Antônia: a técnica e o espaço criativo*. 2011. Tese - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

HOLMAN, Tomlinson. *Sound for Film and Television*. London: Focal Press, 1997.

NISBETT, Alec. *The Sound Studio: Audio Techniques for Radio, Television, Film and Recording*. 7a. ed. Oxford: Focal Press, 2003.

MIRANDA, Luis Felipe. RAMOS, Fernão, (org.). *Enciclopédia do Cinema Brasileiro*. São Paulo: SENAC, 2000.

PURCELL, John. *Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art*. London: Focal Press, 2007.

RODRIGUES, Chris. *O Cinema e a Produção*. 3.ed. São Paulo: Lamparina, 2007.

SCHAFER, R. Murray. *O Ouvido Pensante*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1991.

SIDER, Larry. (org.). *Soundscape: School of sound Lectures 1998-2001*. London: Wallflowers Press, 2003.

WEIS, Elisabeth; BELTON, John. *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press, 1985.

WISNIK, José Miguel. *O Som e o Sentido: Uma outra história das músicas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

YEWDALE, David. *The Practical Art of Motion Picture Sound*. London: Focal Press, 2007.

Webgrafia

ABREU, Tuzé. Textículo. 2012. Disponível em: <www.cadernodecinema.com.br/blog/texticulo>. Acesso em: 08 Jul. 2014

ANCINE. Nova lei da tv paga estimula concorrência e liberdade de escolha. Fev/2012. Disponível em: <www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/nova-lei-da-tv-paga-estimula-concorr-ncia-e-liberdade-de-escolha>. Acesso em: 03 Ago. 2014.

MENDES, Eduardo Santos. 2012. Apresentação na Semana ABC 2012. Vídeo disponível em: <www.dotcine.com.br/abc/2012/2012m09.mp4>. Acesso em: 13 Jul. 2014.

MURCH, Walter. Traduzido por Osvaldo Emery. *Esticando o Som para Ajudar a Mente a Ver. The New York Times*, 2000. Disponível em: <pt.scribd.com/doc/55038508/Esticando-o-Som-para-ajudar-a-Mente-a-Ver>. Acesso em: 13 Jul. 2014.

The Sound of Gravity. Soundworks Collection. 2014. Vídeo disponível em: <www.soundworkscollection.com/videos/gravity>. Acesso em: 03 Ago. 2014.

THOM, Randy. *Designing a Movie for Sound*. 1999. Disponível em: <filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm. Acesso em: 24/11/2012>.

VANCE, Jana. 2013. Apresentação na Semana ABC 2013. Vídeo disponível em: <www.dotcine.com.br/abc/2013/abc_20130509manha.mp4>. Acesso em: 13 Jul. 2014.

Entrevistas

BIDERMAN, Miriam. Entrevista com Miriam Biderman. [11 de maio de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

BURGER, Felipe e GALIMBERT, Renato. Entrevista com Felipe Burger e Renato Galimbert. [02 de junho de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

FERRAZ, Kiko. Entrevista com Kiko Ferraz . [02 de julho de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

HANDS, Roger. Entrevista com Roger Hands. [03 de junho de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

LAROCA, Alessandro. Entrevista com Alessandro Laroca. 20 de julho de 2014. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

MANZANO, A. Entrevista com Luiz Adelmo Manzano. [27 de junho de 2014]; São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

REIS, Ricardo. Entrevista com Ricardo Reis. [14 de junho de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

ROIM, Guta. Entrevista com Guta Roim. [08 de fevereiro de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

SASSO, José Luiz. Entrevista com José Luiz Sasso. [06 de março de 2014]. São Paulo. Entrevista concedida a Rosana Stefanoni.

Filmes citados:

Além da Estrada. Direção de Charly Braun. Brasil/Uruguai. Lynx Filmes e Waking Up Films, 2010.

Amadeus. Direção de Milos Forman. Estados Unidos. AMLF, 1984.

O Amuleto de Ogum. Direção de Nelson Pereira dos Santos. Regina Filmes, 1974.

Another Silence. Direção de Santiago Amigorena. Canadá/Argentina/Brasil. Gloria Films, 2011.

Antônia: O Filme. Direção de Tata Amaral. Brasil. Tangerina Entretenimento, 2006.

Avatar. Direção de James Cameron. Estados Unidos. Twentieth Century Fox Film Corporation, 2009.

As aventuras do avião vermelho. Direção de Frederico Pinto. Brasil. Sem data de lançamento.

Aviso aos Navegantes. Direção de Watson Macedo. Brasil. Atlântida Cinematográfica, 1950.

Batismo de Sangue. Direção de Helvécio Ratton. Brasil. Quimera Produções, 2006.

Boca do Lixo. Direção de Flávio Frederico. Brasil. Kinoscopio, 2010.

Brincando nos Campos do Senhor. Direção de Hector Babenco. Brasil/Estados Unidos. The Saul Zaentz Company, 1991.

O Cantor de Jazz. Direção de Alan Crosland. Estados Unidos. Warner Bros, 1927.

O Cárcere e a Rua. Direção de Liliana Sulzbach. Brasil. Figa Films, 2005.

Cisne Negro. Direção de Darren Aronofsky. Estados Unidos. Fox Searchlight Pictures, 2010.

A Conversação. Direção de Francis Ford Coppola. The Coppola Company, 1974.

A cor do dinheiro. Direção de Martin Scorsese. Estados Unidos. Touchstone Pictures, 1986.

Deus e o Diabo na Terra do Sol. Direção de Glauber Rocha. Brasil. Copacabana Filmes, 1964.

Do outro lado do paraíso. Direção de André Ristum. Brasil. Gullane Filmes, sem data de lançamento.

Eles não usam black-tie. Direção de Leon Hirzman. Brasil. Leon Hirzman Produções Cinematográficas, 1981.

Engraçadinha. Direção de Haroldo Marinho Barbosa. Brasil. Encontro Produções Cinematográficas, 1981.

Um estranho no ninho. Direção de Stanley Kubrick. Estados Unidos. Warner Bros., 1975.

E.T. O Extraterrestre. Direção de Steven Spielberg. Estados Unidos. Universal Pictures, 1982.

Falsa Loura. Direção de Carlos Reichenbach. Brasil. Dezenove Filmes, 2007.

Faroeste Caboclo. Direção de René Sampaio. Brasil. Fogo Cerrado, 2013.

A febre do rato. Direção de Claudio Assis. Brasil. Bela Vista Cinema e Produção, 2011.

Festa. Direção de Ugo Giorgetti. Brasil. La Luna Arte, 1989.

Fim da Linha. Direção de Gustavo Steinberg. Brasil. Elo Audiovisual, 2008.

Forest Gump. Direção de Robert Zemeckis. Paramount Pictures, 1994.

Geraldo José, O Som Sem Barreiras. Direção de Severino Dadá. Brasil. Inventarte, 2003.

Guerra dos Mundos. Direção de Steven Spielberg. Estados Unidos. Paramount Pictures, 2005.

Hoje. Direção de Tata Amaral. Brasil. Tangerina Entretenimento, 2012.

Heleno. Direção de José Henrique Fonseca. Brasil. Downtown Filmes, 2011.

O Iluminado. Direção de Stanley Kubrick. Estados Unidos. Warner Bros. Pictures, 1980.

Infidelidade. Direção de Adrian Lyne. Estados Unidos. Fox 2000 Pictures, 2002.

Os Incríveis. Direção de Brad Bird. Estados Unidos. Walt Disney Pictures, 2004.

Jean Charles. Direção de Henrique Goldman. Brasil. Já Filmes e Mango Filmes, 2009.

Jurassic Park. Direção de Steven Spielberg. Estados Unidos. Universal Pictures, 1993.

Luzia homem. Direção de Fabio Barreto. Brasil. Luiz Carlos Barreto Produções Cinematográficas, 1988.

Lisbela e o Prisioneiro. Direção de Guel Arraes. Brasil. Natasha Filmes, 2003.

O Magnata. Direção de Johnny Araújo. Brasil. Gullane Filmes, 2007.

Mandacaru Vermelho. Direção de Nelson Pereira dos Santos. Brasil. Nelson Pereira dos Santos Produções cinematográficas, 1961.

Meu nome não é Johnny. Direção de Mauro Lima. Brasil. Atitude Produções, 2008.

Meu País. Direção de André Ristum. Brasil. Gulane Filmes, 2011.

Meu Pé de Laranja Lima. Direção de Marcos Bernstein. Brasil. Pássaro Filmes, 2013.

Monstros S. A. Direção de Pete Docter. Estados Unidos. Walt Disney Pictures, 2001.

O mundo em duas voltas. Direção de David Schurmann. Brasil. Schurnann Film Company, 2007.

Náufrago. Direção de Robert Zemeckis. Estados Unidos. Twentieth Century Fox Corporation, 2000.

Uma onda no ar. Direção de Helvécio Ratton. Quimera Produções, 2002.

O Palhaço. Direção de Selton Mello. Brasil. Bananeira Filmes, 2011.

Quanto dura o Amor?. Direção de Roberto Moreira. Brasil. Coração da Selva, 2009.

Reflexões de um Liquidificador. Direção de André Klotzel. Brasil. Brasfilmes, 2010.

Saneamento Básico: O filme. Direção de Jorge Furtado. Brasil. Casa de Cinema de Porto Alegre, 2007.

Se eu fosse você. Direção de Daniel Filho. Brasil. Total Entertainment, 2006.

Serra Pelada. Direção de Heitor Dhalia. Brasil. Paranoid Filmes, 2013.

Short Cuts. Direção de Robert Altman. Estados Unidos. Fine Line Features, 1993.

Show Boat. Direção de Harry A. Pollard. Estados Unidos. Universal Studios, 1929.

Shrek. Direção de Andrew Adamson. Estados Unidos. DreamWorks Animation, 2001.

Simão, o Fantasma Trapalhão. Direção de Paulo Aragão. Brasil. Renato Aragão Produções Cinematográficas, 1998.

Super Nada. Direção de Rubens Rewald e Rossana Foglia. Brasil. Confeitaria de Cinema, 2012.

Tatuagem. Direção de Hilton Lacerda. Brasil. Rec Produtores Associados, 2013.

Todos os corações do mundo. Direção de Murilo Salles. Brasil. FIFA, 1995.

Toy Story. Direção de John Lasseter. Estados Unidos. Walt Disney Pictures, 1995.

O Trapalhão na Ilha do Tesouro. Direção de J.B.Tanko. J.B. Tanko Filmes, 1975.

O Xangô de Baker Street. Direção de Miguel Faria Jr. Brasil. Brasil. MGN Filmes, 2001.

Up. Direção de Pete Docter e Bob Peterson. Estados Unidos. Walt Disney Pictures, 2009.

Veludo Azul. Direção de David Lynch. Estados Unidos. DEG, 1986.

VIP's. Direção de Toniko Melo. Brasil. O2 Filmes, 2010.

Xica da Silva. Direção de Carlos Diegues. Brasil. Terra Filmes, 1976.

Wall-E. Direção de Andrew Stanton. Estados Unidos. Walt Disney Pictures, 2008.