

Rosana: Qual o seu caminho até o som?

Alessandro: Eu era músico, eu sou de uma cidade perto de Curitiba que chama Castro, fui estudar em Curitiba, fazia arquitetura e trabalhava com música. Resolvi largar o curso de arquitetura pra ficar trabalhando com música. Como eu tinha esse envolvimento com artes, eu já gostava de cinema. Cinema era um desejo, mas na época não existia nada, na época só existiam três faculdades no Brasil, que era a ECA, a UFF e a FAAP, e eu nem sabia disso. Cinema era uma coisa completamente distante, eu peguei bem aquele momento onde, eu entrei na faculdade de arquitetura no momento em que o cinema acabou no Brasil, com o Collor. O cinema acabou, não... Naquele momento ali. Eu vim morar em São Paulo pra trabalhar com música, tinha uma galera lá de Curitiba que já tocava e me convidaram, e eu vim pra cá pra trabalhar com música. No primeiro ano em que eu estava aqui, trabalhando como músico, uma banda na qual eu tocava foi dar uma entrevista pra... Eu não vou me lembrar, chamava TV Anhembi acho, eu não lembro o que era, e a Laís Bodanski era a diretora desse programa dessa tv. E eu não fui participar, eu não pude ir nessa entrevista, mas um cara ficou conversando com ela e disse que ela fazia cinema, e eu fiquei sabendo do curso de cinema da FAAP. Não pensava em fazer vestibular, mas resolvi fazer o vestibular e entrei. Aí eu comecei a estudar cinema, só que como eu era músico, e eu gostava muito em música da parte técnica, eu gostava de fazer as gravações. Na época estava começando a história de *homestudio*, e eu gostava disso, estudava sobre isso, já fazia as minhas próprias gravações, antes mesmo do *homestudio* eu já gravava naqueles porta estúdios, em fita cassete, era uma coisa ridícula... Toda essa coisa de ter essa inclinação artística/técnica, tudo simultaneamente, isso me fez sempre desenvolver uma coisa de gostar de som, além de música, e comecei a compor trilha pra teatro. Quando eu entrei na faculdade de cinema, tem aqueles exercícios de escola e eu comecei a fazer trilha pra esses exercícios, música, e a medida que eu fui fazendo música, eu já fui meio que fazendo o som, ia meio que mixando e fui juntando tudo isso. E todo mundo entra na faculdade de cinema achando que vai ser diretor, e entra pra dirigir, só que lá dentro começam a aparecer essas coisas, ou por afinidade ou por necessidade, então eu meio que fui juntando todas essas coisas, e como ninguém trabalhava com isso, eu fui fazendo, estudando e cada vez curtindo mais. Só que ainda quando eu me formei, eu não imaginava que eu ia trabalhar só com som pra cinema, não passava isso pela minha cabeça, mesmo porque eu não tinha largado completamente a música e ainda imaginava que também poderia dirigir. Só que eu morei aqui em São Paulo por sete anos, e quando eu vim pra cá eu tocava, mas eu queria algo do tipo trabalhar em estúdio, e cinema já me interessava, mas eu nunca consegui, eu fiquei sete anos aqui e não consegui arrumar um estágio. Ia pros lugares, fazia entrevista, fui pedir emprego pra Miriam, e a Miriam não me deu. Pedi emprego pro Armando, e ele não me deu.

Rosana: Em que ano você se formou?

Alessandro: Em 1997. Eu não arrumava emprego aqui, e resolvi voltar pra Curitiba, e um estúdio de lá, que era um estúdio de gravação de música, era de um cara que eu conhecia que disse que se eu voltasse ele me contratava. Voltei e comecei a gravar disco, e uma noite eu tava gravando lá um disco e ligaram no estúdio, era um cineasta de Curitiba que descobriu que eu tava morando lá, que eu tinha feito cinema, e como eu lidava com som, ele me convidou pra fazer o som direto de um curta. Eu não tinha o equipamento então não dei muita atenção, nunca liguei de volta, sei que aquele curta acabou saindo com um técnico do Rio de Janeiro. Quando eles foram fazer um outro curta, ele insistiu, me procurou de novo, e eu resolvi e fiz esse curta, e já emendei dois curtas em que eu fiz o som direto. Nesse estúdio de música onde eu trabalhava, que era um estúdio bacana, o cara disse: vamos finalizar! Aí a gente já mixa, monta um sistema 5.1, a gente estava naquela transição do 5.1, aí a gente acabou montando um sistema e a gente mixou esses curtas, e meio que foi emendando alguns filmes lá. E aí foi quando eu voltei, acho que já era 1999, por aí, porque eu já estava mais decidido que eu queria trabalhar com som pra cinema. Eu voltei pra tentar alguma coisa, e também não consegui. Fiquei por lá, só que comecei a fazer vários curtas onde eu fazia o som direto, fazia a edição de som e fazia a mixagem. Completamente... Eu aprendi fazendo.

Rosana: A FAAP não te deu grandes bases? Foley nem pensar?

Alessandro: Imagina... O que é *foley*? Ninguém sabia o que era *foley*. É que agora já se fala disso. Existia uma coisa nessa época em que eu fazia esses curtas, e olha que eu tô falando já de 2000 por aí, as pessoas atribuíam esse termo “*foley*” a qualquer tipo de som adicional. Você tratava efeitos, *sound effects*, *hard effects*, qualquer coisa como *foley*. Os *foleys* do filme era todo o som adicional acrescentado na pós produção. Eu fui fazendo muitos desses filmes e mantinha contato com uma pessoa da época da FAAP que era a Alessandra Casolari, ela era muito minha amiga e ela tinha ido estudar pós-produção em Nova Iorque, e como eu era um cara muito interessado nessa coisa toda, então a gente estudava e trocava, a gente conversava muito sobre esses processos que a gente tinha na época: *pull down*, telecinagem, como o faz, como capta, como lida com *timecode*, que era uma coisa que era um mistério pra muita gente, a gente nunca se prepara pras transformações... E aí nesse contato, ela sabendo que eu vinha finalizando esses filmes, foi quando apareceu o “Cidade de Deus”, ela trabalhava na O2. Já se sabia que o Fernando queria fazer fora, mas ele queria que a edição de diálogo fosse feita no Brasil, por causa da língua, das gírias e coisas desse tipo. Ela perguntou se eu não queria fazer, conversei com o Fernando e ele foi com a minha cara, e eu acabei fazendo. 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, meio que sozinho, aí conheci o Eduardo, 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, aí 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*. Porque no “Cidade de Deus” eu trabalhei só com diálogo e dublagem, e nesse filme que a gente foi fazer, que era o filme do Paulo Morelli, chamava “O preço da paz”, e é um filme de 2002, e tinha que ser feito meio rápido, eu peguei o diálogo pra editar e a gente não tinha estrutura pra fazer tudo, eu peguei o diálogo e a música pra editar e a gente pegou o *foley*, e o Beto Ferraz fez ambiente e efeito. E aí vamos fazer *foley*. Como é que a gente faz isso? Tudo a gente foi descobrindo na orelhada, não teve muito jeito, foi muito engraçado, a primeira coisa que a gente fez, e na época o Google não dava nada... Quando eu estava em Los Angeles e fui acompanhar a mixagem do “Cidade de Deus”, lá eu comprei o livro do Tomlinson Holman e ali as fichas começaram a cair, eu comecei a conectar uma coisa na outra, o que os caras faziam lá em Los Angeles, mas era tudo muito nebuloso, era muito obscuro, e eu entendi mais ou menos o que era *foley*. A gente tem que fazer *footsteps*, *props*, roupas, como é que se faz isso? O Eduardo tinha uma *library* que ele trouxe de lá 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 cas 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. Eu me lembro da gente assistir a cena, 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... A gente só foi gravar em sinc mesmo, olhando a imagem e executando a partir de 2004, se não me engano foi o “Olga” que a gente começou a fazer verdadeiramente em sinc. A gente gravava muito, fazia bancos e bancos de coisas e saía editando. Se você olhar nossos primeiros filmes, até o “Olga”, você vai ver que tem cinco ou seis editores de *foley*, porque se faziam bancos e tinha que botar um a galera pra ficar editando, era muito ridículo.

Rosana: Eram só vocês dois?

Alessandro: Não, a gente começou a trabalhar juntos e logo depois desse filme a gente começou a chamar umas pessoas. Como eu tinha gravado discos, eu conhecia muito pessoal de banda, e foi um cara de uma banda que eu produzi, que foi o Anderson Tieta, ele foi o primeiro cara que foi lá no estúdio querendo arrumar coisa pra fazer e a gente estava querendo colocar mais gente, e ele chamou mais uns

caras, uns amigos dele na época, alguns chegaram a trabalhar lá, e a gente fez um cursinho pra eles, pra eles começarem a trabalhar, e aos poucos a gente começou a colocar pessoas que foram trabalhando com a gente. Desenvolvendo o método a vida inteira, teve filmes que tinham bastante gente, mesmo naquela época, tinha gente que editava um rolo e ia embora, era uma zona.

Rosana: Quando nasce a sala de foley?

Alessandro: Naquele estúdio que foi arrendado, ele tinha uma sala grande de gravação, era um estúdio de música. Era uma técnica grande, uma sala grande de gravação, tinha uma segunda sala que podia ficar aberta e ser uma continuação daquela, mas eram salas muito vivas. Dava pra gravar uma pequena orquestra, e eu me lembro que o dono do estúdio gostava de ter uma sala bem viva. E pra foley era terrível. E tinha uma sala pequena, que era onde o Eduardo ficava com o equipamento dele, ele gravava na mesma sala de edição. A medida em que a gente foi colocando pessoas lá dentro, a gente foi ocupando todas essas salas, cada um com um fone de ouvido, porque não estava formatado, o desenho com pequenas salas de edição a gente só começou a adotar logo depois do “Olga”, quando a gente mudou de casa, e aí sim eram várias salas de edição. No estúdio anterior existiam essas salas de gravação, mas como era tudo banco, dia de sessão de gravação era só de gravação, a gente ficava o fim de semana inteiro gravando, gravava vários tipos de sapato em vários tipos de piso que a gente foi construindo. Quando a gente mudou pra essa casa e começou a gravar em sinc, aí surgiu a sala de foley, ali a gente criou, fez os pits pros tipos de piso, era uma sala um pouco grande, hoje ela diminuiu, a gente dividiu e criou sala de edição, a gente deu uma enxguda porque tinha tranquerada demais que você vai jogando lá dentro e nunca usa, e então eu posso dizer que a sala de foley surgiu mesmo em 2004.

Rosana: E com qual ideia? Inspirada em alguma outra sala?

Alessandro: Hoje se eu escrevo *foley stage* no google vem muita coisa, na época vinha pouca coisa, então a gente via as mais clássicas, de *Skywalker* da vida, eram poucas salas que a gente via. A minha formação em cinema, como qualquer estudante de cinema, era daquele cinema absolutamente autoral, na época em que eu estava na faculdade de cinema, meu diretor preferido era o Tarkovski, eu gostava de neorealismo, *nouvelle vague*, *cinema noir*, de todas essas coisas, quando eu comecei a me interessar mais por som, foi a primeira vez que eu virei e olhei pro lado de Hollywood. Digamos que por lidar com música, eu gostava muito do esquema de gravação e produção da música americana, cinema eu não gostava, mas quando eu comecei a estudar som e aquele era o meu foco, as minhas primeiras audições 5.1, porque quando eu ia pro cinema eu nem sabia o que eu estava ouvindo, mesmo na época de faculdade, mas quando o Vitor, dono do estúdio, comprou aquele primeiro DVD com seis saídas, a gente montou o primeiro sistema 5.1, onde eu podia ficar solando e mutando cada canal, é óbvio que os filmes que eu via eram os americanos. A partir desse momento, aquele era o meu referencial de som, era aquilo que eu queria buscar e me interessava. Quando a gente começou a fazer foley pra esse primeiro filme que eu falei, do Morelli, a gente sabia que tinha passos, objetos, mesmo os props a gente fazia pouca coisa, era difícil você perceber, existe um desenvolvimento natural, um amadurecimento das coisas, tem coisas que você não ouve, aquilo está sendo mostrado pra você o tempo inteiro, mas você não ouve, aí um dia de repente parece que uma chave vira. Então isso é natural, é normal, o entendimento das coisas e a percepção das coisas funciona assim, às vezes você está no cinema, assiste um filme e de repente quinhentas fichas e dez mil pontos se conectam lá atrás. Eu lembro que eu vi que tinha que fazer roupa, mas como faz roupa? O primeiro filme que veio na minha cabeça na época foi “O Sexto Sentido”, que é um filme que alguém errou alguma coisa pra estar 10dB mais alto que qualquer coisa! É muito alto, exageradamente alto e brilhante. Só que que bom! Porque aquilo me fez perceber que existe roupa em filme, se fosse uma coisa sutil e discreta eu não tinha essa percepção. A gente olhava muito pra essas filmes, se eu tive alguma inspiração pra fazer a sala de foley, provavelmente foi nas fotos que eu vi, nas coisas que eu tentava buscar já na internet, não me lembro se na época já havia alguns *making ofs* ou coisas assim, acho que nem tinha. Aí o olhar se voltou completamente pra Hollywood. A escola, a formação nossa de som ela deriva diretamente do modelo de organização, metodologia, sistematização de Hollywood, não necessariamente a sonoridade, Hollywood vem mudando muito, a sonoridade muda sempre, e agora a gente está atento a isso, mas houve uma época que por muito tempo eu fiquei ligado a

um período, que foi esse período onde eu me formei, que era os filmes que se faziam ali no começo dos anos 2000. O filme que era meu maior referencial de *foley* era “Sinais”, que tinha um trabalho muito bacana de *foley*, eu me lembrava muito do “O Quarto do Pânico”, do Ren Clyce. O papel do *foley* varia de filme pra filme, então tem filmes que a gente costuma falar que é de *sound effects*, filme de *foley*, filme de ambiente, e esses dois filmes que eu citei eram filmes de *foley*, eles se apoiavam muito em *foley*. Se você olhar não tem grandes efeitos no “O Quarto do Pânico”, eles ficam dentro de uma casa o tempo inteiro. Era um filme de *foley* e ele chama a atenção, e não só por chamar a atenção, a partir do momento que você precisa mais daquilo, você precisa elaborar melhor aquilo, então era um *foley* absolutamente elaborado e cheio de detalhes, mas é uma escola que já tem mais de dez anos, de lá pra cá muita coisa mudou.

Rosana: Você ia falar de quando começou a fazer o som em sincronia..

Alessandro: no “Olga”, que foi em 2004, porque todos os filmes que a gente fez antes do “Olga” a gente fazia esse esquema de gravar banco, e editava depois. O “Olga” foi o primeiro que a gente começou a gravar algumas coisas em sinc. Algumas, não era tudo. O que eu percebia que a gente conseguia nessa coisa de gravar banco e editar, era que a gente conseguia naturalidade, porque as pessoas que executavam não eram necessariamente editoras de *foley*, elas não estavam olhando nenhuma imagem e não tinham compromisso nenhum. A gente fazia um banco muito grande, eu tenho até hoje uma caixa de cds onde você tinha vários tipos de piso com vários tipos de sapato em várias velocidades. A gente sistematizou uma coisa do tipo: andando com bpm 60, bpm 70, várias velocidades, depois só movimentação, e todos os sapatos eram do mesmo jeito. Então se eu precisava de bota num piso de concreto, eu já sabia que era no cd numero tal. A gente criou um log pra isso, e se eu olhava a cena e sabia que o cara tava numa velocidade “x”, eu já sabia que tinha que procurar a faixa cinco. Era uma coisa muito rápida, então você já colocava aquilo e era só ajustar o sinc, era uma coisa já bem no lugar, e ao mesmo tempo natural, porque muitas pessoas executaram pra gente, mulher era mulher andando, homem era homem, era muito natural, e o meu medo quando fosse fazer em sinc era que soasse artificial, e realmente no começo era. Então o “Olga” não tem 30% ainda em sinc. A maior parte era de banco, a gente começou a fazer o híbrido. Aí eu acho que a gente começou a fazer mais *props* do que *footsteps*. Teve um caminho natural, não foi da noite pro dia, porque eu, infelizmente por conta da minha geração, aprendi fazendo, eu não tive uma pessoa pra me ensinar isso.

Rosana: Quando abre a sala e começa a gravação em sinc, quem começa a gravar é o Anderson?

Alessandro: O Anderson é o cara que acompanhou esse processo todo, essa época toda. o Anderson é um puta artista de *foley*, só que ele não quer ser, ele odeia ser artista de *foley*, ele gosta de editar, ele gosta de gravar, e ele tem rinite, então ele sofre dentro da sala de *foley*. Agora a nossa sala é limpinha e bonitinha, mas era terrível. O Anderson era de uma banda que eu tinha gravado, ele era o baterista dessa banda, e eu produzi o disco deles. Ele chamou o guitarrista da banda também, que eu já conhecia, que era o Roger. Aí o Roger começou a acompanhar o que o Anderson fazia e aos poucos começou a fazer, então o começo da sala de *foley* foi com o Tieta e o Roger, e o Roger deu continuidade à sala. Então a maior parte das coisas que eram executadas eram com o Roger, o nome dos dois está associado a esse início da sala. O que acontece é que eu mesmo gosto de editar diálogo, gosto de editar efeito, gosto de editar *foley*, gosto de editar tudo, gosto de fazer pré de tudo, gosto de mixar tudo, mas eu odeio gravar *foley*. Eu tenho a tendência de, quando uma coisa vai passar por mim depois, aliviar. Eu só ia pra sala de *foley* quando eles me chamavam pra perguntar alguma coisa ou quando, e isso aconteceu umas duas ou três vezes na história do estúdio, a gente dava uma parada pra mudar os métodos ou coisa do tipo. Eu me lembro de uma vez que a gente fez exercícios, a gente pegou três cenas, uma do “O Quarto do Pânico”, uma do “Amelie Poulain” e uma do “Gangs de Nova York”. Eles não sabiam como era o *foley* da cena e eu fiz eles spotarem, gravarem, editarem e mixarem aquelas cenas como parte de um exercício. Naquilo a gente mudou, mexeu na sala, em formatação da sala, começou a mudar microfones. Tinha que dar essas paradas, porque dentro dessa coisa da zona de conforto natural do ser humano, existe uma tendência muito forte de todo mundo, e com o *foley* não é diferente, de trabalhar no piloto automático, de sair fazendo. E eu tô sempre no final, porque desde o início sou eu quem faço, desde 2006 pra cá, sou eu que faço as prés de

foley, então eu tô no final e sei o que está dando certo e o que não está, e às vezes eu preciso fazer umas intervenções. Agora aconteceu isso, depois que o Roger saiu, eu chamei o Tieta e o Renan, que é o cara que está bem mais próximo de *foley* lá, o Prince, que é o cara que tá gravando *foley*, chamei e fiquei mostrando cenas de filme, vendo que a gente ainda está fazendo no esquema de dez anos atrás, e muita coisa mudou. Então em alguns momentos da vida eu preciso fazer algumas intervenções, mas eu mesmo não estou lá dentro. Se você me perguntar técnicas de execução eu não vou nem saber, nem me interessa, eu deixo eles à vontade.

Rosana: A estruturação da sessão de gravação de onde vem? As categorias? De onde vocês tiraram os nomes?

Alessandro: provavelmente procurando esse referencial nosso que é a escola hollywoodiana, foi em algum momento da vida que eu vi que eles dividiam nessas três categorias que é basicamente o que adotamos, que é primeiro passos, e a gente usa inclusive nomenclatura em inglês, FS, PP pra props e CLTHS pra clothes, essa é a categoria normal.

Rosana: o Eduardo teve alguma coisa a ver com isso por ter trabalhado lá?

Alessandro: eu acho que sim, a gente não fica fazendo reuniões em todos os filmes, como a gente está todo mundo no mesmo estúdio, numa mesma casa, a gente tem muita conversa de corredor, conversa no café, não vou me lembrar como a gente chegou nessa divisão, mas foi junto com o Eduardo com certeza, naquele começo. Essas são as categorias básicas, mas existe uma coisa, principalmente por a gente estar numa casa onde tudo é feito lá dentro, existe uma comunicação que a gente forçou, que é uma comunicação entre *foley* e efeito. Existem coisas que *foley* grava para efeito, eles gravam e a edição ou a organização, o segmento onde ele vai ficar é efeito. Nesse filme que estamos fazendo agora a gente tem várias divisões, e tem uma das divisões que a gente chama de VH que são os veículos. Tem as prês de veículos, são vários grupos de veículos e tem um caminhão velho que tá 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, foi feito na pré de efeito e está na mix de efeitos e vai pro stem de efeito, mas ele foi gravado em *foley*. E existem coisas de ambientação, existe uma categoria que a gente usa que a gente chama de soundscape. A gente divide os ambientes com a cama, aquele bafo, a gente usa um negócio chamado de efeito base, entra chuva, vento, coisas desse tipo, aí entram os efeitos de ambiente, que são os background effects, a nomenclatura que a gente usa é BX, e dentro disso existe o *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*. Eles são gravados, no geral wordizados, já com um certo reverb, mas no estúdio de *foley*. Cavalo, por exemplo, quem faz é *foley*, mas ela não fica na edição de *foley*, é uma edição de efeito feita a partir de sons gravados na sala de *foley*, as patas são *foley*, os penduricalhos são *foley*, a respiração é *foley*, porém os relinchos são efeito. E aí você tem que comunicar, senão você fica com um som aqui e um outro numa outra pré que você vai colocar depois, você tem que ter esse entrosamento. Então esses dois departamentos precisam ser próximos. Tem uma coisa muito legal que a gente adota lá no estúdio que são os bounces, que é assim: todo mundo, não importa qual departamento do qual você faça parte, você está fazendo uma coisa num determinado rolo, você já sabe o que todos os outros departamentos estão fazendo. Porque a cada momento que a edição vai sendo feita vão saindo bounces e vão se atualizando todos, ou seja, você está editando *foley*, mas já conhecendo a edição de diálogo, conhecendo o que ambiente está colocando, o que efeito está colocando e tudo mais. Isso faz com que você pegue um telefone e você tem os sons das teclas de *foley* e o beep beep de efeito e os dois estão em sinc. Quando eu pego as duas prês as duas estão em sinc, porque o efeito já conhece o que *foley* fez.

Rosana: Qual é a função do *foley* na trilha?

Alessandro: Como eu sou dessa escola mais de lá, que é uma escola que gosta muito de *foley*, *foley* é tudo pra gente, por vários motivos. Número 1, é uma questão estética do tipo, eu vou dar um exemplo,

antigamente o Armando recebia pré de diálogo, porque no meu método de trabalhar com o Armando, ele fica sempre com a pré de diálogo e eu sempre fico com pré de *foley*. Ambiente às vezes com ele, às vezes comigo, depende. Aí o Armando começava a fazer diálogo, e a gente tinha uma edição de diálogo até certo ponto limpa. A gente limpa muito, essas coisas de *props* de som direto a gente limpa. E quando ele recebia o som direto de todo filme era um drama, porque o Armando achava que o filme não ia ficar bom porque o som direto tava uma bosta. E eu falava que ia ficar bom, porque eu já estava lá na frente, fazendo a pré de *foley*. Porque ele vai fazendo aqui, me manda e eu vou fazendo lá e depois mando, e a gente tinha uma mania de dizer, tinha o hábito de dizer que *foley* melhorava o som direto, porque *foley* te dá muita definição das coisas. Você deve ter acompanhado essas mesas da ABC, eu assisti no you tube, eu vejo essas discussões das pessoas aqui. Hoje o som de cinema aqui está reduzido a uma utilização de lapela ou boom, e aí fica aquela coisa de que o boom é natural, e as pessoas gostam daquela sonoridade que vem das coisas com essa presença de objetos no som direto. Esses objetos todos que a gente ouve, principalmente pela posição do microfone boom numa cena, essa coisa mais aérea, mais próxima da voz, faz com que todos esses objetos no geral eles soem mais ou menos na mesma profundidade e com o mesmo timbre. A gente sempre tem aquela coisa muito média aguda, raspada, completamente indefinida, e chapada. Esse som que a gente tem chapado funciona muito bem nessa coisa que o Edu chama de cinema verdade, que é essa formação anos 60, principalmente de documentário, mas que te dá um som absolutamente plano, ela funciona muito bem pra texturas onde a imagem peça isso. A partir do momento em que você precisa de mais definição, porque a tua imagem tem mais definição, essa sonoridade não dá conta. Então a gente costuma dizer que o *foley* torna o filme 3d, porque você começa a ter profundidade, você captar um som e ter toda a sonoridade e ter todos esses objetos apenas com o boom, é mais ou menos como você iluminar uma cena com uma lâmpada só. Você tem uma luz absolutamente chapada, por mais que ela clareie tudo, mas você tem aquela coisa absolutamente chapada e dura, a partir do momento em que você começa a iluminar pontos de luz, você começa a dar dimensões e profundidades diferentes pro filme, o *foley* faz isso. *Foley* cria o 3d do som, você começa a perceber relevos no som, você começa a criar a partir do momento em que coloca isso, é claro que os efeitos e ambientes também têm essa função, nessa escolha estética, tudo isso ajuda a fazer esse tipo de coisa, mas *foley* tem uma brincadeira boa que é: não é o som que é, é o som que eu quero que seja. Então eu começo a criar timbres, começa a criar toda essa profundidade e essa riqueza a partir desses elementos, porque aí você tem tanto profundidade quanto de range, de equalização, porque aí você coloca o cara andando, e a partir do momento que você coloca um penduricalho junto, você tem um agudo tocando com um grave e com um médio, ou seja, você começa a criar texturas, essa criação de textura pra *foley*, essa possibilidade de criar riqueza dentro de range e de profundidade é uma coisa absurda, isso acende o filme de um jeito que aí melhora o som direto. Aí até parece que o diálogo fica bom. Essa é a questão mais estética, em termos de sonoridade. A questão narrativa então é um absurdo, a gente também costuma dizer que *foley* é o melhor amigo do ator, porque você deixa a atuação dele melhor, e eu não falo só de colocar intensidade ou coisa desse tipo. Às vezes a mulher vai bater ali na mesa e a mão dela está em *off*, e ao invés de aumentar o nível você adianta um frame, se você adianta um frame ou dois frames, ela fica mais decidida. Atrasa e ela fica hesitante. Reforça esse passo aqui, e o cara tomou uma decisão, hesitou... Enfim, você começa a criar esse tipo de coisa onde você consegue dar contornos dramáticos pra um filme de uma forma absurda, não vivo sem o negócio chamado *foley*. É uma das coisas mais importantes do ponto de vista narrativo. Ouço há muitos anos que *foley* só serve pra banda internacional, é um pecado que se faz, a grande maioria das pessoas ainda trabalha assim no Brasil, e mesmo a forma como fazem *foley* ainda como uma presencinha, sem explorar esse recurso absolutamente dramático, é um desperdício muito grande. É claro que existe aquilo que eu falei no começo, tem filmes que são de *foley*, tem filmes que não. Tem filmes que se pega cenas em que realmente o *foley* não é necessariamente importante, então você precisa investir em outras coisas, e isso é o foco, e dentro de um mesmo filme isso pode mudar de cena pra cena. A gente vê isso muito em série, que precisa ser uma coisa muito enxuta, que em cenas onde precisa de *foley*, você tem um *foley* absolutamente rico e bem elaborado, e tem cenas que parece que nem tem, é uma pista só fazendo o resto. É normal isso, quando você precisa, você precisa.

Rosana: Os produtores estão pensando a mesma coisa?

Alessandro: Pára com isso. O produtor não sabe nem o que é som, vai saber o que é *foley*? Claro que não. A gente está nessa escola ainda muito autoral aqui no Brasil. Quem decide a equipe de som, em geral, é o diretor. O diretor te contrata e faz um negócio chamado *spotting*, onde você senta do lado do diretor e ele te diz o que ele quer do filme. Ele vai falar de coisas pontuais, aqui eu quero ouvir isso ou aquilo, ele não vai ficar falando de *foley* e efeito e nem eu pergunto. Tirando uma ou outra coisa que o cara fala, por exemplo, uma coisa em *off*: aqui é importante ouvir que a mulher caiu no chão. Essa é uma orientação importante narrativa, essa orientação narrativa eu preciso pra alguns pontos, mas o que a gente vai precisar fazer pra *foley*, isso é decisão nossa. É claro que isso varia de um diretor pra outro, o José Padilha gosta muito de *foley*. Quando a gente foi fazer o “Tropa de Elite”, no *spotting* ele ficou falando um monte de coisa de *foley*, e eu até falei pra ele que não precisava, que a gente sabia que ia fazer. Mas ele queria algumas coisas exageradas, o peso das coisas... Em geral eles nem sabem o que é isso.

Rosana: Vocês não vendem *foley* separado da edição?

Alessandro: A gente fez uma vez pro “Contos do Edgar”, muito tempo atrás, a gente fez algumas coisas pro Beto, ou seja, a gente ainda não fazia todas as coisas. Mas não, não é que a gente não venda, a gente nem é procurado pra isso. A gente fez uma animação no ano passado que foi “Até que a esbórnia nos separe”. Aconteceu uma coisa diferente, eles queriam fazer com a gente mas não deu certo por questões financeiras e de agenda. Eles acabaram fazendo lá no Sul, não sei quem fez, não foi o Kiko. E aí já tinha muita coisa que tinha sido feita, eles não podiam pagar o que a gente pedia, e a gente fez um acordo com eles de pegar aquilo e finalizar o filme. A gente teve que pegar em *foley* já gravado, só reforçando e adicionando. Nos créditos vai ter o nome do estúdio de lá e vai ter o nosso. A gente mantinha, reforçava ou substituíamos. Mas em geral a gente não é chamado pra fazer *foley*, e a gente nem está formatado pra isso, porque o nosso estúdio funciona com todos os departamentos ao mesmo tempo, a gente não conseguiria. A gente nunca preparou o estúdio pra ter um departamento que atenda *foley* pra fora, e uma outra coisa, eu não assisti o “Edgar” como o ficou, mas uma coisa é gravação, outra coisa é edição, mas a pré de *foley* é muito importante, eu não abro mão disso, tanto que aqui sou sempre eu que faço.

Rosana: Falando em orçamento, o *foley* vale a pena?

Alessandro: O nosso valor é pacote, em geral, infelizmente. Eu não gostaria que fosse, mas tem que ser. No pacote é sempre a gente que pede, é normal. A gente deixa especificado no orçamento o valor de cada coisa e o *foley* está especificado. Eu não sei se é 100% real ou se tem que fazer um balanço entre as coisas pra que a gente chegue no valor final, mas ele já está lá empacotado. Eu não cuido dessa coisa de grana, não sei dizer se uma coisa compensa a outra, se ele é deficitário ou não. O que eu sei dizer, e isso é terrível, mas a pré de *foley*, que sou eu que faço, é a mais demorada de todas, e é cansativa. *Foley* é muito volumoso, e eu preciso atuar no som de uma forma que eu não preciso tanto em efeito e ambiente. Mesmo o walla, a gente gosta de gravar muita coisa fora, vai pra parque e leva uma galera. O Walter Murch achava que não conseguia com determinados sons, nos anos 1970, com câmara de eco, deixar o som natural, então ele reproduzia o som dentro de um ambiente e regravava, já com reverb natural, e chamava isso de worldizing. *Foley* não é worldizado. 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, o 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 por dentro de uma organização e de uma sonoridade onde as coisas não virem uma massa. Muitas vezes eu sou obrigado a redesenhar a interpretação na pré-mix por conta de elementos de música ou de efeito que apareceram, então tem um processo. Se eu vou fazer um carro que é gravado mais worldizado, é mais fácil, *foley* não, eu tenho que ter um reverb de profundidade, porque ele vem do fundo, é um reverb de centro, um reverb de Left e

Right, eu tenho muita coisa pra mexer. E tem uma percursoria da música que está em bolando com o *foley* e eu preciso separar essas duas coisas. Então a pré de *foley* é a mais demorada de todas e a mais cansativa.

Rosana: Como foi a transição com a saída do Roger?

Alessandro: quem está trabalhando com a gente agora é a Andreia. Agora a gente está fazendo uma série. Nesse momento em que eles saíram, o Tieta fez com o artista um ou dois episódios da série e fez um filme, até a Andreia se mudar. Ela fez um período de uma semana com ele mostrando, e agora é ela quem está executando, mas ela ainda está devagar. Quando é alguma coisa que tem que ser mais elaborada, vai ele. Ele ainda está meio que dirigindo ela, está num processo de formação. Tem uma coisa lá no estúdio que acontece, eu acho que 100% das pessoas que trabalham com a gente são formadas lá. A gente forma. Infelizmente, como a gente não tem métodos definidos aqui no Brasil, não tem escolas mais definidas, e quando eu falo de escola é de metodologia mesmo, não é de sonoridade, eu não consigo achar pessoas, então a gente sempre formou, tem uma política de estagiários. Ainda que ela tenha ficado um tempo aqui no Armando, é muito diferente o que ela está fazendo, leva um tempo... E provavelmente a gente vai colocar mais pessoas também estagiando com o papel de artista de *foley*. Já tem um outro cara que trabalhava em estúdio de gravação de música, entrou no estúdio editando diálogo, e agora está no estúdio gravando a Andreia, com o Tieta supervisionando. Além disso, o Renan, que é o cara que mixa comigo, ele cuida bastante de *foley* também, ele tem uma conversa boa com o Tieta, ele entende os métodos e os processos. Quando se trabalha com equipe grande, tem que ter uma metodologia um pouco clara, tem que padronizar, tem que sistematizar, não tem muito jeito. A gente está num processo, não voltou pro zero, e nessa mudança, a gente aproveitou pra mudar algumas coisas que o Roger mantinha muito no estilo dele, que eu já vinha pedindo pra mudar, enfim. Mas agora simultaneamente a gente quis diminuir um pouquinho o número de filmes, não só por causa de *foley*, mas não tava dando, os dois últimos anos foram... Fiquei um ano e meio sem domingo, sem Natal, sem ano novo, foi trabalho direto. Você fica no piloto automático, além de cansado, você começa a ficar repetitivo. Antigamente, quando era um filme por vez, a gente saía e gravava, elaborava uma grande quantidade de material, mas agora a gente começa a usar biblioteca, e coisa desse tipo.

Apesar de há muito tempo eu achar isso que eu falei sobre a questão estética e dramática de *foley*, a gente errou muito no passado, existiu muito filme nosso, mais antigo, onde tinha *foley* demais, é uma mania de achar que tudo tem que ter som, e aí você erra o foco. O legal do *foley* é que ele não pode ser percebido, quanto mais natural melhor, se o espectador percebe é porque tá ruim. Então acho que existiu filmes onde a gente brigava com a música, hoje a gente está de certa forma mais inteligente nessa questão narrativa, dramática, de conseguir mais desenho nas coisas.

Rosana: Você chegou a ter contato com o que se fazia antes?

Alessandro: Nunca.