

**Entrevista com Guta Roim concedida a Rosana Stefanoni em 08/02/2014**

**Rosana: Como você entrou no *foley*?**

**Guta:** Entrei no curso do audiovisual da USP em 2005, e quando estava no terceiro ano, em abril, acabei tendo a oportunidade de ter uma entrevista de emprego com o Luiz Adelmo lá na Casablanca. Eu era da turma de som, quem era nosso professor era o Edu Mendes, que também foi professor do Luiz Adelmo. Eu acabei entrando na faculdade pensando em fazer direção de arte, tinha certeza que ia fazer isso, pensava muito mais em trabalhar em TV do que em cinema, e acabei gostando muito de som, nossos professores eram muito bons, e me inscrevi na especialização de som, porque lá a gente acaba escolhendo áreas e eu me inscrevi nas especializações de som e de montagem. Eu tive aula com o Edu Mendes, que foi professor do Luiz Adelmo, e eles trabalharam juntos, inclusive, depois. E acabou rolando uma entrevista com o Luiz Adelmo e acho que ele gostou e eu fiquei, fiquei até hoje!

**Rosana: Você já entrou lá fazendo *foley*?**

**Guta:** Sim. Existia uma dupla que fazia *foley* lá, eles eram estudantes da UFScar, e eles estavam fazendo como se fosse um estágio e, assim que as aulas voltaram, porque era nas férias, eu acabei entrando no lugar deles, eu e o Eric. Mesmo sem saber o que eu estava fazendo lá, eu sabia que existia *foley*, mas não como fazia, por onde ir, como se organizar... Não fazia a menor ideia, mas acabei encarando a bucha e com o pouco que eles já tinham organizado a gente seguiu.

**Rosana: E a faculdade mesmo não tinha dado uma base de *foley*, certo?**

**Guta:** Eu não tinha tido nenhuma aula de *foley*.

**Rosana: Por que eu lembro que quando a gente foi fazer *foley*, você já estava trabalhando...**

**Guta:** Sim! Acabei eu dando a primeira aula de *foley* da nossa turma! Em abril de 2007. Dia 4 de abril.

**Rosana: Que características suas fizeram você virar uma boa artista e técnica de gravação de *foley*?**

**Guta:** Eu acho que eu não gosto de monotonia, primeiro, eu me sinto muito bem no meio daquele caos, que pra um monte de gente é um caos, mas pra mim é tranquilo ficar naquele espaço, totalmente desorganizado, com as coisas devidamente separadas, mas desorganizadas ao mesmo tempo. E eu gosto de me mexer. Então ficar parada muito tempo no computador, numa sala... Eu não me imagino trabalhando num escritório normal, num trabalho mais padrão. Chegar, sentar, trabalhar, levantar e ir embora... Lá eu me mexo o tempo todo, eu me movimento, brinco, eu crio o dia inteiro. Eu tenho um pouco de dificuldade de editar feito, porque eu tenho que ir lá e ficar procurando e testando... Em compensação no *foley* eu vou lá ponho a mão e faço. Se não deu certo eu vou lá e ponho a mão de novo. É um trabalho muito mais físico do que os outros, e eu gosto disso.

**Rosana: Eu sei que vc fez balé, capoeira, essas coisas. Vc acha que isso ajudou?**

**Guta:** Eu não acho que tenha ajudado ou atrapalhado, é mais uma... Eu acho que quem gosta de se mexer acaba se identificando. Então eu acho que é uma característica. Eu não conheço muitos outros artistas de *foley*, então não posso dizer se isso é comum a todos, mas a gente teve a delícia de conhecer a Jana, e ela é uma pessoa que praticava bastante esporte, também é uma pessoa que se mexia muito. Eu acho que essas coisas talvez tenham me dado alguma agilidade em me mexer e coordenação motora, mas não acho que tenham sido essenciais.

**Rosan: A pergunta é: há quanto tempo vocês são uma dupla de foley...**

**Guta:** Entao... Eu não tenho... Essa é uma pergunta bem complexa... Eu entrei na Casablanca em 2008 e saí em 2012... Eu acho que eu fiquei um ano e pouco com o Eric (Ribeiro), uns meses com a Fernanda (Nascimento), depois 4 anos e meio com a Rosana (Stefanoni), depois quase um ano com a Lia (Toshci), e agora há alguns meses com o Caio (Gonçalves).

**Rosana: E como é a dupla de vocês? Com o vocês se dividem?**

**Guta:** É diferente de como a gente trabalhou junto, a gente acabava fazendo tudo as duas e desenvolvendo habilidades cada uma (numa parte). As armas e os papéis eram sempre seus, eu odeio papéis até hoje! 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. E na edição a gente divide em rolos, cada um pega um rolo. Pro dia a dia ele é técnico e eu faço a arte o dia todo.

**Rosana: Vocês mesmos editam o foley que vocês gravam?**

**Guta:** Sim. Da mesma maneira que era com você a gente continua fazendo. Nós não temos um editor, lá a gente faz tudo.

**Rosana: Ninguém ensinou vocês a fazer foley, mas quem você acha que foi importante pra você aprender a fazer o seu foley?**

**Guta:** 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! Aí eu ia lá e tentava de novo, tentava de novo, até que ele dizia: Putz! 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 o aceitável e o ruim! Eu não sabia nem o que era aceitável naquela época! A Ana Luiza (Pereira) também no começo... Assim que eu entrei na Casablanca, eu e o Eric acabamos fazendo mais arte e gravação e a Ana editava, e Ana tinha o ouvido muito bom, então ela também foi um parâmetro importante e presente pra gente, mas o ouvido do Luiz foi essencial.

**Rosana: Qual você acha que é a função do *foley* dentro da trilha? Em linhas gerais.**

**Guta:** Acho que tudo depende do filme. Se é um filme de narrativa padrão realista, ele acaba trazendo algum realismo. São essenciais os passos e alguns sons que fazem falta. 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. Principalmente se for de animação, uma coisa não muito realista, aí sim dá toda a característica. A gente fez uma animação que chama “As Aventuras do Avião Vermelho”, e pro ursinho e pro chocolate a gente acabou desenvolvendo muitos sons pra eles e eles são aquilo: o ursinho ficou fofinho, o chocolate ficou durinho e todo articulado, então acho que a gente acaba caracterizando e dando personalidade.

**Rosana: Como é o trabalho do *foley* com o som direto? E do *foley* com dublagem?**

**Guta:** A gente acaba assistindo todo o filme e espera o pessoal fazer a lista de dublagem, porque as cenas dubladas a gente vai trabalhar bem mais, pra dar essa sensação do diálogo não ficar perdido e vazio, então a gente pensa mais na roupa, pensa em mais detalhes que a gente acabaria não pensando porque o som direto vai cobrir. Antes de gravar a cena a gente escuta, pra ver qual é o som daquele passo, pra ver qual é o som daquele objeto, pra tentar fazer igualzinho, pra não ficar uma crise ali de sons brigando, a gente em geral acaba fazendo tudo mesmo por causa da banda (internacional), mas a gente ouve o som direto pra tentar fazer exatamente aquilo e tudo ficar fechadinho bonitinho, sendo um som mais uniforme, porque se tiver brigando, a gente vai acabar perdendo, e eu não gosto de ficar perdendo!

**Rosana: O *foley* pode ser narrativo?**

**Guta:** Sim, quando falo dessas coisas eu acabo sempre pensando em animação, que funciona muito mais pra ver o *foley* do que um filme (live action) padrão realista, sem muita piração. Eu acho q o *foley*, principalmente na animação, acaba dando toda a carinha da coisa, a personalidade, o destaque, chama a atenção pro que deve chamar. Se é um filme de terror, tem os passinhos, as baguncinhas. Numa briga, a gente acaba deixando as brigas mais fortes, mais pesadas, ou não. Acho que a gente ajuda bastante.

**Rosana: Qual é a sua estrutura de gravação?**

**Guta:** A gente usa o *Pro Tools*, uma 003 da Digidesign, microfona a gente normalmente usa o 416 (Sennheiser). A gente já tentou trabalhar com dois microfones, mas na nossa sala não deu certo. Nós tivemos o 414 (AKG) algumas vezes, mas infelizmente nossa sala é muito úmida e ele sofre muito, acabou indo para o conserto três vezes, então ele é só usado em momentos especiais. É uma estrutura bem simples, a gente tem uma sala com muita coisa, muita bagunça, o que todo mundo fala que é lixo, mas nada ali é lixo, são doações de coração a maioria! Mas é uma estrutura simples, a gente tem ali o sistema de gravação e é a mais a criação, não faz tanta diferença o que você usa com o estrutura de equipamento, e sim os objetos que tem e a criatividade.

**Rosana: E como é a sala?**

**Guta:** Nossa sala eu acredito que ela tenha uns 12 metros quadrados, ela tem um chão de madeira, taco, um piso frio, um chão que a gente chama de calçadinha e que eu não faço ideia do que é aquele material, um espaço com carpete, e dois caixotes profundos que a gente acaba deixando bastante porcaria lá, um tá dividido em quatro e fica um pedacinho com pedrinhas, outro com terra e sujeirinhas, o outro só terra, e o outro está vazio no momento. O outro caixote a gente deixa pra fazer coisas novas, a última coisa foi a neve. E aí no meio disso a gente acaba encaixando todo o resto da bagunça, as cadeiras, as mesas, as roupas, é bem uma tentativa de organização frustrada.

**Rosana: E como vocês dividem o foley pra gravação?**

**Guta:** Basicamente em passos, específicos e mumunhas, que são mãos e roupas. A gente acaba primeiro gravando roupas e mãos pra ver o que tem em todo o filme, depois a gente volta pro começo. A gente divide o filme em rolos, vai gravando por rolo, volta pro começo e grava tudo que for específico fácil, que a gente tiver à mão, depois a gente grava todos os específicos mais difíceis, como mexer com água, que faz muita bagunça, muita sujeira, e por último a gente acaba guardando o que a gente não tem, pra procurar, e faz os passos.

**Rosana: Na hora de organizar as pistas?**

**Guta:** As pistas são divididas dessa maneira também. A gente até divide por corezinhas, pra ficar bem organizado. Se o personagem 1 ficou na pista de mãos 1, ele vai ficar eternamente na pista de mãos 1 pra ninguém ter que procurar. 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) pra manter. Porque eu não acho que o editor ou o mixador tenham que ficar procurando as coisas, então eu tento manter o mais organizado possível.

**Rosana: E a dinâmica de equipe? Alguém lista os que vocês vão gravar? A pessoa que grava fica responsável por marcar?**

**Guta:** Normalmente a gente assiste já pensando. É que hoje tá tão diferente... Cada processo tem sido um porque eu troquei bastante de dupla...

**Rosana: Mas você faz uma lista antes?**

**Guta:** Não, não faço. O Caio tem feito, ele tem assistido e marcado bastante, mas quando éramos nós duas, a gente acabava gravando e marcando o que ficou pra trás, o que precisava. Listava durante. (as mãos e as roupas)

**Rosana: Em quanto tempo vocês fazem um longa de 100 minutos?**

**Guta:** A minha resposta hoje é: não tenho a menor ideia.

**Rosana: A gente fazia em quanto tempo?**

**Guta:** 4 semanas? 3? Gravado e editado

**Rosana: Como você decide o que gravar e o que não gravar? Você está vendo a cena e aí precisa botar o *foley*, você grava absolutamente tudo?**

**Guta:** Não, 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 bobas? Ali de toquezinhos que eles não vão nunca aparecer? Hoje eu fico pensando que som em *off* ou som em que não é óbvio em que a pessoa tá mexendo, repensar o que fazer ou não fazer. Porque ou ele 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. Os passos óbvios, as coisas que estão na cara que estão mexendo, que estão tocando, mas tudo que é meio *off* ou onde há conflito de sons, eu acabo repensando. Se tem duas coisas acontecendo ao mesmo tempo, é feita a mais importante, talvez se faça a outra, talvez não.

**Rosana: O que você leva em conta na hora de escolher o material?**

**Guta:** Cara, eu to 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.

**Rosana: Vamos pensar agora?**

**Guta:** (risos) Tem algumas coisas que são tão óbvias, que eu nem penso, eu já pego e faço.

**Rosana: É a intimidade que você tem com o material?**

**Guta:** É. Eu já to tão acostumada com aquilo tudo que eu nem sei te responder isso. Qual que é a minha seleção...

**Rosana: O que te faz lembrar de um objeto seu quando você olha alguma coisa na tela?**

**Guta:** 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!

**Rosana: E quando tem algum som ali que não combina com nada do que você tem lá dentro, o que você faz?**

**Guta:** Eu saio cutucando tudo, pensando no mundo, por onde eu já passei que tenha isso? O que eu tenho em casa que tem esse som? Pra quem eu posso ligar? Peço pra alguém assistir e me ajudar a pensar como é que eu faço aquilo.

**Rosana:** **Você parte da sua experiência pessoal?**

**Guta:** Da vivência de mundo! Pensa no que tem em casa, no que tem no mundo. Até que uma hora acaba achando. E nem sempre procurar o que se vê dá certo... Às vezes tem um moedor de carne (na imagem) e o som do moedor de carne não é tão legal quanto seria um inventado.

**Rosana:** **Como você trabalha o posicionamento do microfone?**

**Guta:** Ultimamente eu tenho variado a posição 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.

**Rosana:** **Como é o relacionamento com o supervisor de som e/ou com o diretor do filme?**

**Guta:** Cada projeto é um projeto, cada diretor é um diretor, e o Luiz continua o mesmo (risos). A gente tem o costume de assistir o filme inteiro juntos, às vezes da tempo, às vezes tá tão caótico que a gente não consegue, mas o padrão é assistir o filme inteiro juntos e o Luiz, se ele já conversou com o diretor, ele acaba fazendo alguns comentários, repassando o que o diretor tá pensando, tá querendo. Mas acho que depois de sete anos lá, principalmente quando éramos nós duas, o Luiz não falava nada, a gente só ia lá e fazia e trazia pra ele, porque já tava tudo tão “mente com mente”, sintonizados, que a gente nem discutia muita coisa, às vezes ele pedia coisas diretas, “precisa fazer isso assim”.

**Rosana:** **E durante o processo? No começo não, mas depois de gravar o primeiro rolo, o segundo rolo, e entregar pra ele?**

**Guta:** A gente tinha o hábito de mostrar pra ele pra pedir opinião e refações, e com o tempo ele acabou até desistindo de assistir rolo por rolo, ele assistia um ou outro, principalmente o primeiro, e dizia: vocês tão no caminho, vai lá. Ou: Isso aqui não tá legal. Acabamos criando uma situação de convivência e de confiança onde a gente já se entendia, então não era muito... Era mais pelo sofrimento de: “isso aqui tá legal? Isso aqui tá aceitável? Posso escutar na sala de mixagem?”. Copiávamos a sessão de *foley* na sala de mix, ele escutava, dava uns toques, dizia se tava bom ou se não tava, e a gente voltava e refazia. Mas normalmente ele tem algumas observações do diretor e do que ele pensa do filme.

**Rosana:** **O que você busca durante a gravação? Qual a característica de um bom *foley*?**

**Guta:** O *foley* é o momento do desapareço, no fundo. Quando você vai assistir o filme não sobrou nem 10% do que você fez, então eu tento fazer o mais bonito possível porque eu quero que aquilo sobreviva.

**Rosana:** O que é bonito? O que vai fazer ele sobreviver?

**Guta:** Vamos pensar em passos. O passo não pode ser uma coisa marchada, não pode ser uma coisa esfregada demais, não pode ser repetitivo. Então eu tento variar os passos de uma maneira que eles fiquem com um som que represente aquele personagem e ao mesmo tempo... Cara, como eu vou dizer o que é um passo bonito? É um passo bonito! Dá o play! (risos). Nossa... Que difícil isso... Eu não sou boa com as palavras.

**Rosana:** Você procura então uma naturalidade na interpretação. E o timbre?

**Guta:** Tem que ter um timbre que não lute com as outras coisas da cena. Eu não quero competir com ninguém porque às vezes a gente acaba perdendo. E que ele seja um som característico daquela pessoa, porque aí vai ser essencial pro filme, sabe? Fazer sons que sejam essenciais, que não briguem e que sejam um tanto quanto óbvios: isso é um passo, não é uma esfregada ou uma marcha qualquer, então ele vai sobrar, ele vai aparecer. As coisas que não são muito bem definidas, que ficam meio chochas, meio vagas, acabam morrendo porque a pessoa vai estar ouvindo e ela não pode perder a atenção do que ela está assistindo por causa de um som esquisito. E então ele cai.

**Rosana:** Você tem algum projeto favorito?

**Guta:** Eu tenho alguns...Eu tenho três por enquanto que eu consigo pensar... 4 vai... Posso pensar em quatro?

**Rosana:** Não. Três!

**Guta:** Longa foi "O Palhaço", porque a gente teve muito tempo e foi extremamente divertido. A gente teve tempo, teve apoio pra se divertir, teve apoio pra criar e pra imaginar coisas que a gente normalmente não teria. O que todo mundo fala: ai que bobagem aquele "fium fium"! Mas a gente nunca tinha usado! A gente pôde experimentar! Podia fazer os "fium fiums" porque tudo era cabível! Aí teve a animação "As aventuras do avião vermelho", que foi mágico fazer um ursinho e um bonequinho de madeira curtindo a vida loca. E aí... Eu posso falar dois curtas! Porque eu falei dois longas!

**Rosana:** Ta...

**Guta:** O outro curta que a gente fez foi o "Tempestade", que é lindo e também foi uma animação em que a gente teve espaço pro *foley* sobreviver porque não tem nem diálogo, então foi muito legal. E o outro foi o "Amores Passageiros", que foi bem divertido fazer. A gente fez passos no esgoto dentro de uma bacia de água, o olhinho de uma morta abrindo.

**Rosana:** Qual o som mais difícil ou interessante que você desenvolveu até hoje?

**Guta:** Foi a neve, né? Porque a gente nunca tinha ido a algum lugar, nunca tinha escutado o som da neve, então foi: vamos ouvir o que é um som de neve de banco de som, vamos ouvir o que é o som de neve de outros filmes, e vamos perguntar para as pessoas que conheciam neve se aquilo que a gente fez tinha som de neve. Acho que sem dúvida foi a neve, porque tinha a dificuldade de nunca ter ouvido a neve. Eu nunca ouvi um ET, mas qualquer coisa que eu fizer é cabível pra um ET. A neve existe. O ursinho também foi difícil mas o ursinho foi bom. Não tinha nenhum tipo de cobrança de “tem que ser assim”, foi difícil, mas era o que a gente quisesse, porque o som do ursinho andando não existia.

**Rosana: Você possui algum caso sonoro interessante? Curiosidades de bastidor?**

**Guta:** Tem o caso “Jean Charles”. O diretor pediu os sons do Jeans Charles escutando os tiros entrando dentro dele. Então foi o dia da feira. Um dia em que existia eu, a Rosana e a Fernanda (Nascimento) lá no *foley*. O Luiz comprou melancia, comprou erva doce, a gente cozinhou macarrão, fez gelatina, comprou um frango. Foi bem divertido. A gente foi testando o som de cada coisa, o som da faca entrando na melancia depende da largura e de quão pesada é a faca, o frango você não deve esmurrar, porque ele tem pequenos ossos que podem furar sua mão, o macarrão voa na hora que você bate nele.

**Rosana: E esses sons você guardou?**

**Guta:** Sim, esses sons todos nós guardamos porque fez muita sujeira, tinha sangue pela sala, macarrão, sementes... Parecia que tinha acontecido alguma desgraça na feira! E as faxineiras não gostaram muito de limpar e nem a gente, então a maioria desses sons a gente gravou e usa um pouco, a gente acaba roubando um acoisinha ou outra daquela bagunça toda porque não é viável sempre fazer isso. Quem dera que fosse...

**Rosana: Tem mais coisas que você guarda?**

**Guta:** A gente tem um banco de coisas simples pra caso alguém que esteja trabalhando em algum projeto, esteja fazendo alguma coisa rápida, precise. Por exemplo: um monte de gente batendo palma, batendo palma em ritmo de aniversário, alguns passinhos de multidão, geladeira, uma garrafa abrindo, essas coisas que são simples e que precisa ter a mão, a gente mantém esse banco pra quem estiver fazendo outra coisa não precisar parar a gente pra gravar aquilo

**Rosana: E como é a sua relação com as etapas posteriores?**

**Guta:** Eu procuro assistir pelo menos um rolo da pré-mix do *foley* ou toda se tiver tempo. E pelo menos ir em um dia da mixagem do *foley*. Às vezes da tempo de acompanhar as outras coisas também, ir em vários dias da mixagem. Mas eu procuro ir pelo menos um dia, não só pra ficar palpitando pro *foley* sobreviver, mas também pra ver como ficou. Como um aprendizado meu. Pra ver o que sobra o que não sobra, o que tá bonito o que não tá bonito, o que eu tenho que melhorar, o que já está com um som bonito. Mas é mais pra um aprendizado do que para palpitar.

**Rosana: Você já mudou o jeito de gravar depois de ter ido a uma mixagem?**



**Guta:** Muita coisa eu acabo achando ruim e repenso em como fazer. Não sei te dizer o que eu já mudei, mas com o tempo eu repensei bastante coisa, de como eu tava fazendo e como estava soando. Mas não sei te dizer o que eu fiz ou não fiz... Sei lá, mão! Antes sobrava mão! Pra que tanta mão? Então menos mão, era uma bobagem fazer tudo aquilo de mãos,

**Rosana:** É a edição? Como você trabalha a edição quando você pega o material que você mesma gravou? Vem muita coisa? Muita opção?

**Guta:** A gente não costuma deixar muita opção não. Se deixar alguma opção ela fica mutada, pra caso de coisas muito difíceis de ter sincronia, coisas muito rápidas, então a gente acaba deixando uma opção no máximo. Esse negócio de optar muito... São muitos sons, é uma sessão muito grande, e se você ficar com mil opções você fica louco e não termina aquilo nunca. Sem contar que muitas vezes você acabou de editar um som e só então você vê que lá em baixo, escondido no abismo, tinha mais uma opção e tava bonita... Então pra não perder tempo, não tem tanta opção. É valeu ou valeu. É melhor refazer na hora do que deixar "n" sonzinhos: esse o sinc do começo da melhor e esse é o final que é bom. Não. Ou vale ou não vale. Tem muito som, e eu acabo deletando alguns quando dou o *play*, quando vejo a bagunça que tá aquilo. Hoje eu já mexo um pouco em volume, já mando algumas coisas mais baixas ou mais altas, sons complexos tem várias pistas, uma briga tem um milhão de pistas, e a gente tenta organizar, já nivela em volume pra ver quem sobrevive mais que o outro. Antigamente meu sinc era de 3 ou 4 frames, hoje eu não tô tão precisa assim.

**Rosana:** Com o que você se preocupa pra entregar pra mixagem a sua sessão editada?

**Guta:** Organização é a primeira coisa, me incomoda muito sessão com cada coisa numa pista, coisas que não tem nada ver uma com a outra, eu acho que se o mixador começa a ouvir, quer mexer em algo e não acha, e ele já mixou diálogo, já mixou ambiente, já mixou efeitos... Cara... Ta no fim do processo, as coisas estão com pouco tempo, ele não vai ficar procurando uma mãozinha ou um pezinho. Tem que deixar tudo o mais organizado possível. Na edição mesmo eu acabo remarcando algumas coisas pra refazer, que eu ache o som ruim e eu quero entregar esse som mais bonito. E dou um tapinha hoje em dia em volume.

**Rosana:** Você consolida ou bounceia coisas?

**Guta:** Não, nada. Não coloco nenhum *plug-in*, não processo nada, vai tudo cru. No máximo o volume, é a única mexida.

**Rosana:** Dentro do seu estúdio, quem foi o responsável por estruturar o *foley*?

**Guta:** O Luiz Adeldo. Ele chegou na *Casablanca* e pediu pra ter um espaço pro *foley*, e reformaram e fizeram todo o chão e a nossa salinha da bagunça. Eu acho que ele foi muito confiante em deixar tudo aquilo na nossa mão, ele apostou na gente bastante, porque aqui em São Paulo são poucos estúdios, aqui no Brasil são quase nada de estúdios, então ele foi bem corajoso e ele confiou muito na gente pra ter aquele espaço.

**Rosana: Além dos longas e dos curtas, em que projetos você tem trabalhado?**

**Guta:** Hoje aparecem muitas séries de TV, que é o que está na moda aqui no Brasil, por causa de leis de incentivo e tudo mais, eu até faço... Às vezes eu edito ambiente, efeito e diálogo, não que eu adore... Várias vezes apareceram curtas pra gente fazer do começo ao fim, tirando a parte de mixagem que a gente não fazia, nem a música. Mas são mais projetos de tv, séries de tv que acabam tendo pouco *foley*, mas tem.

**Rosana: Quais as suas perspectivas para o futuro da profissão?**

**Guta:** Difícil. Eu mal vejo um presente nisso! (risos) De quando eu entrei na Casablanca até agora, parece que as coisas estão acontecendo ao contrario, por mais que apareçam muito mais produções, as verbas são muito menores e tem aparecido muito programa de tv, e as séries não investem tanto no som, consequentemente tem pouco *foley*. Eu não sei qual é o rumo disso, qual é o espaço que a gente tem, mas eu continuo batendo cabeça, insistindo, eu espero que tudo melhore e que a gente tenha mais visibilidade. Gente, precisa do *foley*! É muito comum chegar um diretor de um longa lá e perguntar: mas o que é *foley*? Mas eu espero que a gente tenha mais espaço, porque de quando eu comecei até hoje já descobri muito mais coisas, já apareceram muito mais coisas, as pessoas têm muito mais interesse. E eu espero estar trabalhando no *Skywalker* daqui a alguns meses. Mas essa parte a gente corta.

**Rosana: É possível viver de foley no Brasil?**

**Guta:** É possível sobreviver de *foley* no Brasil, mas viver... Acho que vivendo de som, você nunca vai ficar rico, se você quer ficar rico não vai fazer som, vai fazer foto, vai fazer qualquer outra coisa. Não é um a área pra se ficar rico. Mas por enquanto eu acho que dá pra sobreviver.

**Rosana: Como é a sua relação de trabalho com a Casablanca?**

**Guta:** Eu sou prestadora de serviço, mas não recebo por projeto. Eu acabo recebendo por mês, independente do que aparecer, se não tiver nada pra fazer ou se tiver um bilhão de coisas pra fazer. Eu tenho uma renda fixa. Tanto que quando aparecem coisas pra editar efeito, eu acabo fazendo se não tenho *foley* pra fazer. Eu não sou uma funcionária, mas vivo com o.

**Rosana: E vc pega freela também?**

**Guta:** Sempre que tem tempo. A gente acaba tendo amor pelos projetos dos amigos, que às vezes nem são freela, é só aquela ajudinha. Se aparece alguma animação bonitinha... Tudo pra aumentar a renda, né?