

Rosana: Como você entrou no *foley*? Qual a sua história?

Ricardo: Eu entrei muito sem querer, não conhecia não só o *foley*, a parte de edição de som, de desenho de som, não sabia que existia. Eu sempre tive muita afinidade com sons, com música na verdade, desde os 10 anos eu comecei a tocar na fanfarra do colégio, na adolescência com bandas, e quando chegou a hora de seguir carreira, eu precisava arrumar alguma coisa de sustento rápido, então eu optei por fazer contabilidade na USP, optei não, vi lá qual a chance de entrar numa faculdade que não precisasse pagar, numa faculdade pública, eu olhei as notas de corte, vi contabilidade, que é um mercado de trabalho garantido, e deu certo. Eu entrei e no segundo semestre já estava trabalhando no Bamerindus. Eu não terminei o curso, eu fiz três anos, e eu comecei a pegar firme na agência. Daí o conflito da teoria e da prática, eu trabalhava na contabilidade da agência, e tinha que apurar os problemas, e era uma época de inflação, e aí tinha vários trambiques que o Bamerindus fazia, e ficava naquela situação de o que você aprende na faculdade não se aplica na prática. O Bamerindus foi comprado pelo HSBC e deu uma congelada, então eu fiquei meio sem rumo na vida, e decidi arriscar. O Bamerindus foi comprado em 95 ou 96 e eu não fiquei mais do que dois anos, na verdade eu tava pensando em ter um *hobby*, e voltar pra música, e um dos nossos clientes lá era o Evandro com a Miriam, que era a Timbre FX. Eu sabia que era um estúdio de *jingle* pra publicidade, e em umas férias eu pedi pra fazer estágio porque eu queria ter contato com *softwares* e montar um *homestudio* pra *hobby*, e já tava pensando em fazer carreira lá. Mas o que aconteceu foi que nessas férias eu fiquei em contato e vi o trabalho com MIDI, que também era uma coisa que eu já estava intuitivamente, ou coincidentemente, começando a ter contato. Eu pesquisava alguns ruídos pra fazer *loop* e eu lembro que eu tinha uma *sound blaster* em casa, e ali que eu vi que dava pra editar, que era muito melhor que a fita cassete. Eu já tinha também, depois de ver que era assim que eles faziam, eu editava umas fitas cassete em casa com durex, pulava mas funcionava. Tiveram algumas coisas que eu gostei de editar, de modificar, de fazer caber a música no finalzinho da fita, eu acabei fazendo isso sem saber que isso era feito profissionalmente. Nessas férias eu fui e comecei a trabalhar. Eu fui mais pela música, jingles, pra aprender a gravar, mas a Miriam era sócia do Evandro e quando eu vi que era assim que fazia eu falei: nossa que legal! Comecei editando passo, precisava fazer algum ruído que não tinha sido gravado pelo Antônio César, que era quem fazia o *foley* pra Miriam, e o lance da técnica de gravação, que eu já tinha tido um contato porque com uma das minhas bandas a gente chegou a gravar num estúdio muito profissional. O nosso baterista não conseguia gravar com fone de ouvido e nem gostava de click, mas precisava gravar a bateria sozinha, então ele usou como referência caixas de som, mas ele posicionou as caixas em relação ao microfone e em relação aos instrumentos de forma que ele conseguia um cancelamento quase total dos sons de referência, quando eu vi que ele fez isso, eu fiquei: nossa! Funciona esse negócio! E isso me despertou essa paixão de como trabalhar o áudio, principalmente essa parte técnica, pra música, eu tinha uma preocupação, eu me cobrava muito com a timbragem dos meus instrumentos, porque nunca funcionava no show ao vivo, porque o equipamento era ruim, e você ficava procurando médio, grave e agudo... E nesse estúdio que era muito, pra época, muito *pro*, eu vi que

as coisas funcionavam, você mexia e as frequências vinham... Foi isso que me levou a buscar esse estágio no estúdio pra aprender isso, e essa curiosidade de mexer e ver que realmente você tem condições, equipamentos bons, pra tirar o som que você quer. E eu vi que os ruídos só funcionavam se eles estavam certos, porque não adianta você colocar um ruído lá se não está certa a distância do microfone, a intenção, não vai casar. 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.

Rosana: Já era aqui?

Ricardo: Não, era numa casa lá na Apicás, era bem menor. Foi também uma passagem louca, porque é muito caro você montar uma estrutura, principalmente quando alia estética com funcionabilidade. Lá era uma casa relativamente grande, e começou como um estúdio pequeno, que não tinha salas grandes pra gravar uma banda, as salas de edição já tinham um tratamento bem legal, mas seis meses depois o dono pediu de volta, porque ele tinha vendido a casa, e eles tiveram que sair correndo, aí compraram aqui e teve que levantar esse projeto, levantou até onde está, e depois não conseguiu atualizar, a gente está aqui há uns 12 anos já. Quando eu comecei, na verdade, estava o Arrigo Barnabé e o Paulo Barnabé fazendo a trilha do "Alô". E quando eu vi, eu vi que era o que eu queria fazer.

Rosana: Quando você passa a fazer o *foley* completo?

Ricardo: Eu faço o pacote completo sozinho mesmo tem uns 5 ou 6 anos, mas a dinâmica foi mais ou menos essa: eu comecei, eu e o Daniel, e a gente só editava, quem executava era o Antônio César, lá do Rio, que era super experiente. Foi super legal, só que antes a gente não gravava, na Apicás, quando a gente veio pra cá, 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 fazia, 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 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 *blitze* e ele tinha uma arma travada pra fazer ruídos, e quase ele foi preso, apreenderam o revólver dele. Então, eu comecei editando, mas a *Effects* foi crescendo e foi chamando mais gente, e teve um período em que eu editei, acho que uns dois anos, diálogos. Depois do sala eu fui fazer os ambientes, efeitos, diálogos, e aí eu voltei de novo pros efeitos já fazendo desenho de som, e nessa época a gente montou pelo menos umas 3 ou 4 equipes, com uns dois anos cada uma, porque leva pelo menos um ano até a coisa se ajeitar. Por um bom período de tempo, quem gravava e quem editava aprendeu com o Antônio César. Foi o Marcelino, o Marcelo Autuori e o Maurício. Mas teve mais gente, não to lembrando de todos os nomes, mas ficou muito tempo, todo mundo aprendeu com o o Seu Antônio César, e eu como estava fazendo o fechamento, sempre acompanhei a mixagem, e na verdade é lá na mixagem que a gente via o que funcionava e o que não funcionava. O Seu Antônio César tinha a maneira dele trabalhar e ele tentava às vezes reduzir muito, no começo eu lembro que a Miriam dava bronca nele, eu era assistente, bronca não, mas pedindo, entrando em conflito com ele porque queria que ele fizesse os passos separados do tecido, esse tipo de coisa que pra ele era mais trabalho, e também ele era um senhor de idade, e na sala de *foley* você tem que se

restringir de seus ruídos, você não pode respirar alto, e cansa, porque você tem que executar o movimento com um outro tipo de fôlego. 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. O que era interessante é que todo mundo era músico, e eu acho que o músico tem uma facilidade em lidar com a gravação, tem mais noção do que ele executa e como o microfone funciona e como é registrado, porque 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, na verdade, as coisas não estão lá fixas, às vezes muda, e as mudanças dão a graça de continuar fazendo e não ficar chato.

Rosana: E quando esse pessoal foi saindo que você assumiu a arte?

Ricardo: Isso, fui assumindo porque tem uma coisa que eu aprendi nesse trabalho que é muito artesanal e é difícil delegar, eu tenho dificuldade de delegar e principalmente da parte subjetiva, porque hoje eu já faço *foley*, eu tento já ter uma pré do diálogo, já ter um rascunho dos efeitos e tudo e já vou fazendo as intenções, os planos, já pensando no desenho final do filme, eu faço como eu quero escutar na mixagem, pelo menos. E todos eles eram meus amigos e eu acabei brigando muito com eles, a gente se fala de novo, mas ficamos uns bons tempos sem se falar, porque você pede pra fazer, e acha que tá bom...

Rosana: Então foi um alívio quando você pegou o *foley*?

Ricardo: Um alívio, mas também uma necessidade de mercado, estética, de tudo, e também de estar atento e cair a ficha de que não adianta pedir pra outra pessoa fazer. Porque a minha ideia é X, e essa ideia X talvez no final não seja a ideia que o diretor tenha, mas quando ele me contrata é pra eu mostrar a minha ideia X pra ele, e se a pessoa me dá um Y e eu tenho que explicar pra ele que é um X... A gente ficava brigando. Eu comeci, na verdade, fazendo as refações, porque as outras coisas, a realização, o banco de som, a experiência, não precisava de muito mais tempo pra fazer os efeitos e ambientes, sobrava mais tempo e eu comeci a fazer, e na verdade é o que eu mais gosto de fazer.

Rosana: Você tem um técnico de gravação fixo?

Ricardo: Temos. O método nosso aqui é sempre tentar... Porque tem essa coisa da experiência, uma coisa que eu sempre falo pro pessoal é que o estúdio é um instrumento, nenhum estúdio é perfeito, e as imperfeições você tem que conhecer e tirar um bom proveito dessas imperfeições, e isso só se dá com o tempo, muitas vezes essas imperfeições, como um lado mais reverberante, elas também são subjetivas e é importante ter, principalmente quem está na gravação, tem que ter um ouvido crítico, porque às vezes a gente fica aqui e fica meio louco, então tem que ter uma referência. Se não você acha que está tudo lindo, tudo funcionando, mas não tá... E tem também a parte técnica, saber usar o equalizador, saber os problemas que tem, ter o conhecimento técnico e conhecer as ferramentas, e isso é com o tempo e com a execução. E eu gostaria de sempre ter gravado com uma pessoa, mas aí você tem uma coisa de mercado, é difícil, você não consegue segurar, quando a pessoa começa a ficar boa, tem que ir pra outros lugares.

Mas a gente sempre tenta ter essa conversa e principalmente a crítica e a auto crítica. Hoje, muito mais do que antes, você tem que ser muito mais criterioso, muito mais detalhista, os sons tem que estar muito mais reais, realistas, do que antigamente. Com certeza quando o Seu Antônio César fazia não era tudo perfeito, a edição era muito difícil.

Rosana: Quais são as funções da dupla? Quem lista? Quem edita?

Ricardo: Hoje eu uso do poder de ser sócio e só gravo. Mas tem que ter uma preparação, uma decupagem, antigamente a gente fazia o mapa na mão. Teve uma época que a gente fazia na sessão, e hoje a gente faz mapa de cena a cena, depende muito do trabalho, e do orçamento do trabalho, quanto mais detalhista, mais tempo você gasta. Aí a gente está separando as regiões dos ambientes, se está na cozinha, na sala... Uma pra fazer automação de *reverb* e outra pra poder estudar os elementos de cada cena pro *foley*, então eu separo e faço todas as cozinhas, faço os passos, nessa preparação já dá uma estudada no tipo de passo, de sapatos, e aí vai fazendo a execução por personagem. Aí a gente monta os pisos, dependendo às vezes eu faço um microfone específico pra cada um ou vou apontando pra cada tipo de piso, tem dado certo. Quando você faz corrido você vai assistindo o filme e sacando, o farfalhar eu faço corrido, eu tento começar pelo farfalhar, daí já dou uma primeira assistida no filme, aí passos vai decupando de uma maneira industrial.

Rosana: Qual a função do foley na trilha sonora?

Ricardo: O *foley* pra mim é o corpo dos personagens. Acho que o que mais eu me preocupo é tentar fazer a coisa, o farfalhar, os passos, o brilho, os objetos que andam com o personagem. É o relevo, é o plano. E aí tem também que é importante ter a pré de diálogo pra eu saber quando a gente consegue separar a voz, qual a janela do filme, se vai ser stereo ou 5.1. E o *foley* dá foco de cena também, porque se você tem uma situação que tá num ambiente grande, mas tem o foco da pessoa escrevendo e raspando o papel, e aquele raspar o papel significa tudo pro filme, e você faz o sonzinho mesmo num ambiente gigantesco, porque na mixagem, abaixando os elementos, a mágica, como diz o Paulinho, acontece quando ninguém percebe que abaixou e o sonzinho do passinho da formiguinha tá grande. Esse poder do *foley* tradicional feito no estúdio é que você consegue ter o som puro, com uma relação sinal ruído 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 internacional, se você tem a intenção de fazer a banda internacional sem descaracterizar o desenho do filme, preservar, sem o *foley* isso é praticamente impossível.

Rosana: O foley pode ser narrativo?

Ricardo: Sim, 100% narrativo, principalmente quando ele não é ouvido. O bom *foley* é aquele que está lá na segunda camada, dando um relevozinho, e as pessoas não podem escutá-lo, e quando tira, o filme fica ruim, fica pobre, na verdade. Com um diálogo bom e um ator bom, o filme é bom, mas acho que essa parte do som acrescenta muito na impressão, sem contar que ele te possibilita fazer os ruídos subjetivos, você com um bom estúdio de gravação, num estúdio de *foley* você consegue pegar harmônicos de ferro,

criar climas, principalmente criar os samples iniciais pra depois adicionar efeitos, você cria tudo. Eu ultimamente tenho feito muito árvores, vento, ambiência com o *foley* também, detalhes quando cabem.

Rosana: E a sua estrutura de gravação? De equipamentos?

Ricardo: Acho que ela é ok. Bons microfones, bons prês de micronefone, porque o grande lance é você ter uma relação sinal x ruído máxima, então são equipamentos caros pra lhe dar isso. E mais do que a acústica perfeita, uma sala que é bem isolada, o nível de ruído externo tem que ser ali nos 50dB, 60dB assim... Não pode ser uma sala anaecoica, mas a parte de ruído é importante. Mas mesmo assim a gente sofre com isso, a gente tem o problema do nosso cachorro, o caseiro está de férias e o cachorro gosta muito dele, então o cachorro fica chorando, daí você põe ele pra entrar, ele fica meia hora quieto e começa a raspar a porta... Mas é tranquilo.

Rosana: Fala um pouco da sala?

Ricardo: Essa sala mesmo, que na verdade o projeto é pra sala maior que não está pronta, essa sala em que a gente faz foi pensada mais pra gravar voz, e na verdade ela tinha a posição invertida do que está agora, ou seja, a sala de gravação era a menor, mas a parte menor, o isolamento dela é melhor do que o que a gente tá hoje. Por outro lado, a gente tem o problema que o piso lá é em cima de onde é a casa do cachorro, e aí virava uma membrana e ressoava, e isso era bem chato, por isso a gente inverteu a sala. E nessa sala tinha uma parte que tinham os pits de pedra, areia e cimento, mas quando a gente mudou para a outra sala eu fiz os pits pra fazer o passo de madeira, e eu levo, faço as minhas ilhinhinhas quando preciso de areia, vou dosando... Porque antes eu fazia certinho, mas depois fui vendo que dá pra ir sujando, ir dosando pro que precisa, mais preocupado com o resultado sonoro que com a facilidade de ter a coisa pronta. O que eu lembro também é que como estavam construídos os pits, eles tinham uma parte de madeira que ressoava, agora eu lembro que a gente tinha copiado esse método como era a da Álamo, mas a Álamo era uma puta sala gigantesca, era genial, você escondia o piso, e quando abria dava pra fazer um monte de coisa. É o conforto da execução, você consegue, principalmente no começo, não ir se limitando. O Antônio César fazia só com um pé, porque ganhava tempo, mas 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 vai dando as intenções. E principalmente como eu me libertei do físico, então eu mudo muito o trajeto, então eu consigo andar bastante focando no plano do som, se vem, se sabe que vai, então 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.

Rosana: Como você divide o *foley* pra gravação? Quais as categorias?

Ricardo: Passos, farfalhar e objetos. Os toques ficam em objetos, contatos. Já separou-se mais, mas como a gente tá fazendo a pré de *foley*, fica passos, objetos e farfalhar.

Rosana: Quanto tempo pra fazer um longa de 100 minutos? Ou um rolo de 20?

Ricardo: Aí é aquela coisa do orçamento, se é um grande orçamento, aí vão duas semanas, eu chuto 50 horas, entre 40 e 50 horas de gravação e 40 ou 50 horas de edição. Sendo que nessas horas eu faço, escuto, já vou ajustando a edição. E quando é orçamento menor ou televisão, dá pra fazer em uma semana de gravação, mas aí duas semanas de edição.

Rosana: Quando você grava, você grava tudo o que você vê ou não? Se você não grava tudo, com o que você decide o que gravar e o que não gravar?

Ricardo: Essa é a coisa de pensar o desenho, e conhecer o diretor, porque tem diretor que quer escutar. 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. Mas tem essa questão do 3d, o 3d me parece que como você tem um foco não fixo, com certeza aí sim eu acho que cada coisa... Porque na verdade a gente acaba sonorizando os movimentos, porque 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, 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, no começo era... O Sasso falava assim: ponho lá um compressor fixo e nem mexo, só levanto e abaixo.

Rosana: Com o que você trabalha o *foley* com som direto e com dublagem?

Ricardo: Com som direto você já tem alguns ruídos e a gente faz um complemento pra esse som, a faixa de frequência que não tem, a presença que não tem, a definição que não tem, é um pouco mais fácil. Quando você tem que reconstruir tudo, aí são pelo menos três passadas pra cada coisa, e pra conseguir ter a imperfeição da realidade: quando você faz a coisa muito certinha e vai editar muito certinho, vai ficar falso porque está muito certinho, então você tem que ter uma outra camada pra sujar. E é importante lembrar que aí você tem bastante chiado, porque começa a somar os fundos, mas a edição ajuda isso, quando você faz o *fade in* e o *fade out* é quase imperceptível, quando você coloca dentro do ambiente, eu acho que uma coisa importante, retomando com a questão de quem grava, que eu sempre bato o pé, é essa relação, porque não adianta você gravar tudo alto porque vai ficar baixo, tem que ter certeza que o ruído de fundo seu não vai ficar mais alto que a ambiente e que o som que você está gravando e que você vai conseguir colocar no plano dentro do som direto, então essa noção do que é alto e do que é baixo já na gravação facilita muito pra gente, porque daí a pré mixagem do *foley* fica mais tranquila.

Rosana: Quando você vai gravar, vai ver a cena e o cara pegou um objeto. O que você pensa pra escolher o seu objeto pra gravar?

Ricardo: Aí é o timbre, e também ter noção do quão importante pra história é esse objeto. Quanto mais importante, mais fidedigno tem que ser. A tendência é você buscar o próprio objeto, o material é fundamental, o formato dele, principalmente o material e o formato, porque o tamanho você consegue, usando o microfone e também com *pitch* e essas coisas, você consegue criar outra, transformar a dimensão física dele.

Rosana: Quando grava, você grava tudo flat?

Ricardo: Aí depende, se eu quero a areinha mais plim -plum... Depende principalmente da qualidade do som direto, num som direto muito ruidoso, não adianta ficar concorrendo com ele, né? Então você varia, mas a ideia é quem está na técnica já ter esse poder de decisão, de critério, aí pergunta: vamos cortar mais agudos? Porque eu gravo com fone, e também essa regulagem do meu fone a gente perde bastante tempo, porque a ideia é eu tentar reproduzir no meu fone o mixado, pra já fazer tudo quase pronto, e saber se está alto ou baixo em relação ao que vai ficar no fundo, e pra falar a verdade tem uns dois ou três meses que a gente tá conseguindo acertar melhor isso

Rosana: **Você grava ouvindo o som direto também?**

Ricardo: Também, e ela só escuta a minha execução. Eu acho importante o som direto por conta de tentar contar uma história, pra decidir o quanto eu vou competir com a voz ou não, se vale a presença ou não, e pensando sempre já na coisa dramática mesmo, o que vale a pena fazer com mais grave, mais agudo, quando eu faço as ambiências, as intensidades, o som direto é fundamental, música também, palm as, dança...

Rosana: **Quando você tem que gravar uma coisa e não tem aqui, como funciona a produção de objetos?**

Ricardo: Eu tento resolver com tudo o que está aqui, senão tem que sair pra gravar, comprar, alugar, as vezes gravar em locação também.

Rosana: **Voltando para os microfones, com o você trabalha a escolha e o posicionamento? Você faz perspectiva? Usa o 416 ou não?**

Ricardo: Eu tenho um SM 57, dois 416, um Neumann, um Garfield, é isso.

Rosana: **E com o que você grava o que?**

Ricardo: Um dos prés que eu uso é um pré do Nagra, os passos eu tenho feito com ele, e daí eu uso um SM 57 e o Sennheiser. Esse Sennheiser é phantom T, quando eu comprei esse Nagra, um foi feito para o outro. Daí a coisa da timbragem, da intenção, é mais um ou mais outro, via de regra, a abertura e a sensibilidade, a timbragem maior é a do Sennheiser. O Shure SM 57 também uso pra ruidagem, quando tem uma coisa de muita pressão sonora, que às vezes eu também ligo o sintetizador lá dentro, buzinas, sirenes. Eu faço o farfalhar... Faço ruídos que tem que ter presença de grave... Agudo e grave, capsula grande e capsula do direcional, o Sennheiser.

Rosana: **Como é a relação com o supervisor e com o diretor quando chega o filme?**

Ricardo: A gente assiste, a Débora e a Juliana vão fazendo essa parte de decupagem, e a Débora também, quando chega o material, separa os diálogos, troca os diálogos, vê as coberturas, faz o banco do filme inicial. Na semana vem o diretor e a gente assiste junto, já meio que começado, já sabendo o que é, e ele passa. A verdade é que na grande maioria é tudo muito livre e muito objetivo, o que é de dia é de dia e o

que é de noite e 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 tem bastante autonomia, é só ter um bom argumento e o resultado estar coerente.

Rosana: E durante o processo? Você mostra rolos pra discutir?

Ricardo: O meu ideal é conseguir terminar o filme antes e sentar e assistir, e apontar os detalhes e os defeitos, mas isso não dá tempo, mas a gente tem conseguido apresentar pro diretor com todas as pistas, já mais ou menos ajeitado, com uma proposta de desenho, cada vez mais pronto pra mixagem. Mas mais pela questão que acontece de a gente estar ficando menos na mixagem, porque não tem porquê. Deixa o mixador, o mixador tem com o que se preocupar, que é bastante coisa, então deixa ele no tempo e no final do dia, nas duas últimas horas a gente vai e vê mais ou menos o dia e vai apontando. O que acontece, na grande maioria, é que nós dois vamos, a Miriam vê as coisas que são da Miriam, e eu vejo o que é meu. O mixador às vezes não tem tempo de tomar contato com todas as pistas, aí tem que ver o que tem que levantar, trocar o *take*, os pfx, que é uma coisa pelo que a gente tem brigado bastante, se concentrado em separar esses ruídos, porque o que acontece vindo é que as equalizações que você usa pra voz elas estragam os ruídos, quando você tira isso, ele vem com um corpo mais próximo, daí eu não preciso me preocupar tanto com aquele objeto sonoro na execução do *foley*.

Rosana: O que você considera como o características de um bom *foley*?

Ricardo: É ele não chamar a atenção quando não deve chamar, e ser *power* 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, acho que poder criar essa possibilidade. Eu penso assim, 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.

Rosana: E a parte de interpretação?

Ricardo: Tem que estudar os personagens, pra um ator deve ser ridículo, se o cara tá bêbado você anda assim, se o cara é gordo você vai tentar mais pesado, vai pensar pelo tipo de sapato. Tudo muito próximo da direção de arte, que acho que aí rola a mágica do cinema, saber os detalhes a que você tem que estar atento, saber pontuar ou tirar. Se tem um detalhe que você sabe que não é pra mostrar, você tenta mascarar alguma coisa que não é pra soar, o som tem isso, você esconde outros.

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

Ricardo: Eu gosto de todos. Eu gostei de fazer o que eu acabei de mostrar hoje, que é dentro de estúdio, então o som direto está sem nada e ele se passa no convés de um barco, e a gente conseguiu criar todos os rangidos. Ele tá legal, tem umas roupas, "Cidade imaginária", do Ugo Giorgetti, que é pra tv. Ele está em

processo, hoje foi a primeira apresentação, mas você vê que as ondas são de plástico. Vai ficar claro que é um cenário no estúdio.

Rosana: Você lembra de algum som difícil de criar?

Ricardo: Tem um outro, dos últimos, que é do Eduardo Kishimoto, pra Tv Cultura. Nesse filme eu comecei a trabalhar antes da filmagem, porque a história é de um cara de trinta anos, que sai de casa e liga pra casa, a mãe dele atende só que ele não fala, ele só deixa o ambiente do lugar. E o Eduardo não queria que eu gravasse de um telefone de verdade, mas ele queria ter o ruído do cabo do telefone batendo na cúpula do orelhão, toda uma ruidagem. Eu comecei gravando de ligação, mas ele disse que não era isso, era não real, mas tem que identificar. Aí em casa eu vi que o caninho da ducha do banheiro tem algo parecido, e eu gravei os samples em casa mesmo e pra cúpula eu peguei uma baciona, e umas correntes de telefone antigo. Em uma das cenas, ele está ligando da cracolândia e vem a polícia e bate nele, e o telefone fica balançando e batendo. Peguei a bacia, o telefone, uns cadeados e a gente montou essa ruidagem. Os passos às vezes são muito difíceis, passos femininos, pra eu conseguir chegar ao tamanho do salto, da plataforma, e fazer soar próximo ao que está no som direto também é... Mesmo que a sonoridade não seja a mais bonita, pra ele funcionar junto sem brigar, e complementar, e quando não tem som direto continuar coerente, gasta-se bastante tempo buscando isso. Com o tempo você vai aprendendo, hoje um longa em que os personagens não andam muito já vai em dois dias, eu gravando duas ou três horas por dia.

Rosana: Bastante pontual?

Ricardo: Bastante pontual e eu costumo de fazer às vezes de primeira, ou no máximo na segunda. As intenções, quando bate forte, quando sobe ou desce escada, as paradas, na verdade eu aprendi com o Seu Antônio César, na parada você dá um a raspadinha... risos.

Rosana: Você tem algum caso sonoro? Algo que o diretor pediu? Algo mais surreal?

Ricardo: Já fiz xixi masculino, xixi feminino, os dois com a luva, fura o dedo e vai buscando o timbre.

Rosana: Você tem um banco de foley das coisas gravadas aqui?

Ricardo: Tenho água, vidro, coisas que são mais chatas de fazer, e genéricos também, quando tem festa, os aleatórios. Não pra ser o principal, mas pra somar.

Rosana: Como é a sua relação com as etapas posteriores de edição, pré mix e mix final?

Ricardo: Eu acabei meio junto tudo, porque não adianta... Eu entrego pra mim mesmo e tem a coisa de sincronizar com o som direto, os efeitos estarem todos em sincronia, todos os ataques, até desenvolver o método e chegar na mixagem tudo cravado. Antes, quando a gente não recebia a pré de diálogo, a gente fazia com a edição o sincronismo, e chegava na mixagem, na hora de levantar o foley, tava tudo fora, porque tem o delay de gravação da pré de diálogo.

Rosana: Você já mudou o jeito de gravar depois de ouvir a mix final?

Ricardo: Sim, sempre, porque funcionava lindamente aqui, 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. E você tem a responsabilidade do custo/hora, que na mixagem é muito alto, é uma pressão que a gente tem que é muito alta. Precisa buscar gravar com a pré de diálogo, porque a parte técnica, mesmo essa questão de microfones, não é fixa. É muito de como está a sonoridade do filme, de como vai ser a sonoridade do filme, e sempre experimenta-se um pouquinho, porque nada fica tão certo e nada fica tão errado, tem que estar preciso pro filme.

Rosana: Quem edita? Você entrega várias opções?

Ricardo: A Juliana, e a gente vai decidindo na hora. Eu mais do que ela.

Rosana: Quem estruturou o foley aqui no estúdio?

Ricardo: A Miriam, cada um que veio e sempre trouxe objetos, cada um que passou... A gente vai se estruturando, porque a sala não está pronta, tem o sonho nosso de construir a nova sala.

Rosana: E as categorias? Veio da Miriam lá de fora?

Ricardo: Veio um pouco do Seu Antônio, mas acho que essa estrutura veio da Miriam, porque a gente chamava de *props*, os mapas... Porque ela começou editando ruído de sala, e naquela época eram grandes equipes, era super complicado, as cores, cortar com gilette. Eu lembro q ela tinha um blocão de mapa, que ela usava pré digital, e como era grosso o bloco ele sobreviveu à mudança de tecnologia, acho que até hoje tem aí, sobrou...

Rosana: Uma coisa que sempre aparece nas entrevistas é que as pessoas aprendem vendo coisas na internet, *making of*, você também tem essa procura?

Ricardo: Tenho, mas a minha procura maior sempre foi no ouvido, nas coisas.

Rosana: Além de longa e curta o que mais vocês tem feito com foley?

Ricardo: Pra televisão a gente tem feito em todos, e tem um projeto de radionovela que estou vendo com uns amigos, vamos ver se desenvolve pro segundo semestre.

Rosaa: Qual a sua perspectiva de futuro da profissão?

Ricardo: Eu acho que se não inventarem o programa, que deve estar próximo já, um 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, só o som direto, 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. Acho que tem o sonoplasta que não é no cinema, tem no teatro, no rádio, então é uma artesanaria que é legal e tem que ter, essa coisa de tocar, de fazer vibrar.

Rosana: Vocês não fazem *foley* para fora?

Ricardo: Teve uma época em que a gente pensou em fazer, que é essa coisa... Fica confortável pra mim porque eu mais ou menos decido como vai ficar a coisa, porque você pode fazer um *foley* burocrático, nivelar tudo, entregar tudo reto, mas aí pra mim fica chato, triste, fica mecânico. Claro que 99% do trabalho é mecânico mesmo. Eu fui dar uma aula no MIS e daí perguntaram se não era chato fazer som pra tudo. Não é burro? Não querendo desmerecer o poder criativo... Mas o filme não é meu. Eu to lá pra resolver outros problemas, e tem a demanda, você tem que ter o som do filme sem os diálogos. Mas que dá pra fazer, dá pra fazer tudo, você pode fazer um filme inteiro no *foley*, faz vento com a boca, grava a água, mas 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.

Rosana: A sua relação com o *foley* é a mais diferente de todas, acho que você é o mais poderoso entre nós, os artistas, minhas perguntas acabaram, mas queria saber se você tem algo mais pra falar de *foley*, já que a edição também é sua, de efeitos, é tudo integrado, né?

Ricardo: A gente amarra, a Juliana, a Débora e Miriam também editam bastante. Eu acho que ele é, dos componentes da trilha de som, essa técnica, é importantíssima, acho que ela tem um tom perjurativo lá do contra-regra, do sonoplasta pensando no cara da radionovela, mas é legal pra caramba. Você faz coisas inusitadas com resultados objetivos, acho que é ter essa paciência, gostar de escutar, gostar de interpretar, gostar de tirar som das coisas.

Rosana: A impressão que eu tenho da sua relação com o *foley* é de que ele é um dos instrumentos que você usa pra pensar a sonoridade do filme com o um todo.

Ricardo: Hoje eu consigo resolver muita coisa com ele, e o que é legal é essa coisa de você não usar o banco, de ter sempre uma sonoridade nova. Não tem nada muito certo, sempre vai ter que mexer, vai ter que aumentar ou baixar volume, às vezes mexer a parte dos objetos, passar fita, mudar o timbre do objeto, pensar em como deixar mais grave, mais agudo, se está combinando com o corpo, e isso é da vivência. E escutar o mundo. Não é atoa que eu saí do banco ganhando um quarto do que eu ganhava, e minha família inteira me achou louco. E eu demorava duas horas pra chegar, e no começo eu ficava 12 ou 13 horas na boa, só que um dia eu voltei pra casa, dormi no volante e bati o carro, foi quando eu saí de casa e vim morar aqui perto, moro perto do trabalho até hoje e continuo passando umas dez horas pelo menos no estúdio.