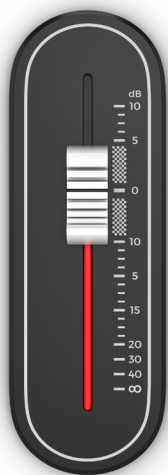


RODRIGO CARREIRO

A PÓS-PRODUÇÃO DE  
**SOM**  
NO AUDIOVISUAL BRASILEIRO



ENTREVISTAS

BERNARDO UZEDA ● CATARINA APOLÔNIO ● DANIEL TURINI  
DÉBORA OPOLSKI ● EDUARDO SANTOS MENDES ● GERA VIEIRA  
KIKO FERRAZ ● FÁBIO CARNEIRO LEÃO ● JUSTINO PASSOS  
RICARDO CUTZ ● NICOLAU DOMINGUES ● RODRIGO MEIRELLES



Rodrigo Carreiro

A PÓS-PRODUÇÃO DE  
**SOM**  
NO AUDIOVISUAL BRASILEIRO



Marca de Fantasia  
Paraíba - 2019

A PÓS-PRODUÇÃO DE  
**SOM**  
NO AUDIOVISUAL BRASILEIRO

Rodrigo Carreiro

2019 - Série Socialidades, 7



**MARCA DE FANTASIA**

Rua Maria Elizabeth, 87/407  
João Pessoa, PB. 58045-180  
marcadedefantasia@gmail.com  
www.marcadedefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia e do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

**Diretor/Editor/Design:** Henrique Magalhães

**Conselho Editorial**

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB; Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP; Gazy Andraus, Pós-doutoramento na FAV-UFG; Heraldo Aparecido Silva - UFPI; José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB; Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto; Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Uma publicação do Grupo de Pesquisa CNPq  
Laboratório de Investigação de Sons e Imagens (LISIM)  
Coordenador: Rodrigo Carreiro  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM)

**Capa:** R. Carreiro

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

---

ISBN 978-85-67732-96-1

Para Olga Ferraz, parceira de vida.

# Índice

---

Agradecimentos .....	6
Introdução .....	10
1. Um retrato da pós-produção sonora no Brasil contemporâneo .....	19
<b>Entrevistas</b>	
2. Daniel Turini .....	40
3. Bernardo Uzeda .....	60
4. Kiko Ferraz .....	73
5. Catarina Apolônio .....	98
6. Eduardo Santos Mendes .....	112
7. Débora Opolski .....	128
8. Ricardo Cutz .....	136
9. Gera Vieira .....	159
10. Justino Passos .....	179
11. Fábio Carneiro Leão .....	190
12. Nicolau Domingues .....	201
13. Rodrigo Meirelles .....	219
Referências bibliográficas .....	232

## Agradecimentos

---

Este livro deve a existência a muitas pessoas e instituições. A lista é longa, mas precisa começar obrigatoriamente pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), a quem agradeço a concessão de bolsa de pós-doutorado por um período de seis meses, que me permitiu realizar um estágio pós-doutoral de um ano na Universidade Federal Fluminense (UFF), em Niterói. Foi lá que esta pesquisa tomou forma.

A bolsa foi concedida através do Programa Nacional de Cooperação Acadêmica (Procad), no contexto do projeto intitulado *Cartografias do Urbano na Cultura Musical e Audiovisual: Som, Imagem, Lugares e Territorialidade em Perspectiva Comparada*, que reúne pesquisadores da UFF, da Universidade Federal de Pernambuco e da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos – RS). A todos os colegas com quem tive a oportunidade de trocar ideias e discutir aspectos da pesquisa, ao longo dos quatro anos de duração do Procad (2014-2018), fica um agradecimento sincero.

Agradeço também à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (Propesq) da UFPE, pela concessão de auxílio de financiamento à pesquisa, utilizado para bancar os custos de publicação da pesquisa em e-book.

Devo abraços a Felipe Trotta, pelos almoços semanais e pela incrível experiência sonora vivida no barracão da Mangueira; a Fernando Moraes da Costa, pelas corridas dominicais no Aterro do Flamengo e pelas

cervejas antes do almoço, pra ficar pensando melhor; a Marcos Roxo, Lua Inocêncio e Vinícius Pereira, pela recepção calorosa na cidade.

Obrigado aos estudantes que participaram da Oficina de Produção Sonora em Mídias Audiovisuais, que ministrei no curso de Estudos de Mídia da UFF, no segundo semestre de 2018, e a Leonam Dalla Vecchia, colega que dividiu comigo a docência da oficina, e me acompanhou em caminhadas divertidas, pelas ruas de Niterói, nos dias de aula.

Obrigado aos pesquisadores do Laboratório de Pesquisa em Culturas Urbanas e Tecnologias da Comunicação (LabCult), o grupo de pesquisa mais entusiasmado e aplicado que já conheci, pela troca atenta e constante nos encontros de quinta-feira à tarde. Obrigado a Thiago Soares, meu colega na UFPE, que me antecedeu em um ano no pós-doutorado e deixou dicas preciosas sobre a estadia no Rio de Janeiro.

Preciso agradecer a Chico Lacerda, que topou me substituir na Chefia do Departamento de Comunicação Social da UFPE, enquanto eu permanecia afastado das atividades regulares na UFPE, o que permitiu minha dedicação integral a esta pesquisa. O agradecimento é extensivo a todos os colegas do DCOM.

Um obrigado muito especial precisa ser dedicado a Débora Opol-ski. Muito além de entrevistada para o livro, ela foi minha interlocutora em todas as fases, desde a concepção do projeto à definição dos entrevistados. Com a experiência de editora de som e pesquisadora, ela me ajudou a refinar aspectos do fenômeno a que me propus radiografar, me apresentou a entrevistados em potencial, e incentivou todos os passos da pesquisa.

Sem o apoio de Olga Ferraz, minha esposa, e minhas filhas Nina, Helena e Olivia, eu não ter conseguido me afastar por tantos meses de casa, e nem ficar livre de preocupações cotidianas, para me debruçar sobre leituras, preparação e realização de entrevistas, análises de dados, coleta de informações em publicações acadêmicas, reportagens e podcasts, análises do som de filmes e séries de TV. O suporte que elas me proporcionaram abriu caminho para um avanço concreto em minha trajetória como professor e pesquisador dedicado ao estudo do som. Esse esforço familiar tem um valor inestimável, que vai além das palavras de incentivo que recebi, quando a saudade batia mais forte e as conversas pelo Skype já não pareciam mais suficientes para suportar a distância.

Não poderia esquecer de dedicar um agradecimento especialíssimo a Simone Pereira de Sá, que teve papel fundamental nessa pesquisa. Como coordenadora geral do Procad, Simone foi incentivadora de primeira hora, topou supervisionar meu estágio pós-doutoral, discutiu encaminhamentos da pesquisa e se colocou como uma anfitriã cuidadosa no período que passei no Rio de Janeiro. Sem o incentivo e o esforço dela, esta pesquisa não teria sequer começado a sair do papel.

Por fim, gostaria de agradecer entusiasticamente a cada um dos doze entrevistados, por compreenderem a importância da pesquisa e, sobretudo, por liberarem espaço em suas agendas e cederem um tempo valioso para discutir aspectos detalhados do mercado em que atuam e de suas jornadas profissionais. Todos dividiram comigo informações sobre tendências mercadológicas e estilísticas da pós-produção sonora do Brasil contemporâneo, ajudando a compor um



mosaico significativo dos desafios que a área enfrenta e enfrentará, nos próximos anos. Espero ter conseguido transpor para o papel, com fidelidade, cada uma das ideias expressadas por eles. Se houve erros no processo de adaptação das entrevistas da linguagem oral para a escrita, certamente foram meus.

A todos, meu muito obrigado.

## Introdução

---

Quando você pergunta a um editor, mixador, artista de *foley* – a qualquer profissional da cadeia produtiva do som para meios audiovisuais – onde está a origem da pulsão criativa que o levou à profissão, a resposta é quase sempre a mesma: tudo começou com a música, geralmente na infância ou na adolescência. Esse fenômeno é global. Faça a pergunta em Hollywood, na Europa, em qualquer país com menor tradição cinematográfica, e você obterá a mesma resposta. Dez dos doze entrevistados para este livro confirmaram essa tendência. E, de certa forma, a música também foi a semente que germinou este livro. Embora tenha me especializado em ensinar e pesquisar o tema, ao invés de atuar no mercado da pós-produção sonora, faço parte do mesmo grupo de apaixonados por música.

Durante toda a adolescência, na esteira da passagem do KISS pelo Brasil (1983) e da realização do primeiro Rock in Rio (1985), acalentei o sonho de me tornar guitarrista profissional. Aprendi a tocar, a ler partituras. Poderia ter me profissionalizado. Mas, adolescente pragmático que era, bem cedo cheguei à conclusão de que não tinha disciplina, personalidade ou talento suficientes para transformar aquela paixão em uma carreira. Optei pelo jornalismo. Era mais simples, discreto e promissor. Eu levava jeito com as palavras. Era curioso, conhecia muita gente no ramo, meu pai trabalhava em jornal. Foi assim que me tornei repórter. Policial. Por cinco anos, nada

pareceu mais longe da minha rotina do que a música e o cinema – sim, pois filmes eram outra grande paixão adolescente.

Em 1997, fui deslocado para o jornalismo cultural. Era iniciada a época de me reconectar com as antigas paixões. Aos poucos, me coloquei em um lugar privilegiado, numa interseção profissional que me permitia unir várias atividades prazerosas em uma rotina profissional: falar de música e cinema, escrever e entrevistar. A vida seguiu seu rumo. Saí da reportagem, me tornei professor. Em 2009, ao ingressar nos quadros da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), para dar aulas de som e análise fílmica no curso de Cinema e Audiovisual, essa interseção sofreu um deslocamento natural. Agora eu ensinava cinema. A reportagem se tornou uma lembrança distante. Escrevia em ritmo menos frenético. Cinema e som tomaram conta da vida profissional. A entrevista praticamente desapareceu dela.

Hoje, olhando pra trás, percebo como era fanático por entrevistas, embora não notasse isso na época. Sempre amei ler entrevistas de músicos e escritores. Alguns dos meus livros de cabeceira continham entrevistas longas de Jack Kerouac, Charles Bukowski, Keith Richards e Jimi Hendrix. Comprava revistas importadas de rock'n'roll e traduzia as entrevistas de perguntas e respostas (no jargão jornalístico, são chamadas de *pingue-pongue*) num caderno. Ao me tornar repórter, descobri que fazer e transcrever uma boa entrevista era muito difícil, especialmente naquele formato que eu tanto curti.

Para conduzir uma boa entrevista, você precisa conhecer o assunto e o entrevistado. Precisa chegar preparado. Levar uma lista de perguntas, mas não se limitar a fazê-las numa ordem pré-determinada. Se você prestar atenção ao que o entrevistado está falando, outras per-

guntas vão surgir naturalmente. A transcrição das conversas também é uma arte em si mesma. É uma atividade monótona, mas você não pode fazê-la mecanicamente, porque traduzir a linguagem oral para o meio escrito dá trabalho. Declarações que soam brilhantes no ouvido resultam incompreensíveis para o olho. Transcrever bem significa traduzir para o papel, com a máxima fidelidade possível, aquilo que o entrevistado falou. Nem sempre você pode manter as palavras exatas que ele usou, mas o sentido precisa ser preservado. O equilíbrio entre ser fiel ao sentido da fala e as palavras exatas é delicado.

Faço essa introdução para explicar como surgiu o incomum formato central de apresentação de dados – a entrevista *pingue-pongue*, no formato de perguntas e respostas – deste *e-book*, que relata os resultados de uma pesquisa de pós-doutorado, realizada entre 2018 e 2019. Quando iniciei a investigação, não tinha clareza quanto ao produto final que dela iria resultar. Mas, como a metodologia principal do projeto era a pesquisa de campo, sabia que se tratava de uma oportunidade especial para experimentar uma nova forma de interseção de algumas das minhas atividades prediletas, aquelas mesmas que me mobilizam afetivamente desde a infância: o som (não mais a música somente, mas todos os fenômenos sonoros que envolvem a narrativa audiovisual), o cinema e, claro, a entrevista. Tudo junto, num pacote só.

A pesquisa, intitulada originalmente *A pós-produção sonora no audiovisual brasileiro*, tem um nome autoexplicativo. O objetivo era oferecer uma radiografia precisa do momento por que passa a cadeia produtiva do som na indústria do audiovisual brasileira contemporânea, impressada entre o crescimento da produção (turbinada pelo

barateamento de câmeras, gravadores e meios de produção, e pela incessante criação de conteúdo para plataformas de *streaming*) e o congelamento, ou mesmo recuo, dos orçamentos.

A ideia, executada nos meses seguintes, era realizar um estudo comparativo entre o trabalho realizado por profissionais e empresas de pós-produção sonora, em diferentes cidades brasileiras, para identificar padrões recorrentes, semelhanças e diferenças no modo de produção e na organização estilística das obras. O papel dos diferentes modelos de financiamento audiovisual, o aparecimento de novas tendências de estilo (por exemplo, o menor uso de música em filmes) e de consumo (assistir a séries em *smartphones*), o acesso de produtores e consumidores de conteúdo a novas tecnologias, o aparecimento de múltiplas plataformas de armazenamento e difusão de produtos audiovisuais, as singularidades das cadeias produtivas de diferentes cidades, tudo isso seria levado em consideração.

A matéria-prima principal consistiu, desde o primeiro instante, de entrevistas realizadas com editores de som e mixadores, atores fundamentais da fase da pós-produção sonora. Essas entrevistas foram concentradas com profissionais oriundos das três cidades que abrigam instituições vinculadas ao projeto intitulado *Cartografias do Urbano na Cultura Musical e Audiovisual*, que me concedeu uma bolsa de seis meses para realizar a pesquisa, através do Programa Nacional de Cooperação Acadêmica (Procad): Recife (UFPE), Rio de Janeiro (UFF) e Porto Alegre (Unisinos). Ao longo dos meses seguintes, graças aos contatos que fui cultivando no período, ampliei um pouco esse escopo, incluindo profissionais de São Paulo e Curitiba na lista de entrevistados. As entrevistas foram complementadas

por momentos de observação participativa (estive em estúdios de edição e mixagem nas três cidades principais, vendo os profissionais trabalharem *in loco*), leituras e análise de dados.

Ao final do segundo semestre de 2018, tinha reunido uma enorme quantidade de anotações e textos sobre o tema da pesquisa. E havia surgido uma dificuldade extra: o contexto social do Brasil e do mundo se tornara extremamente turbulento, instável, tanto em termos políticos (Jair Bolsonaro, Donald Trump e o Brexit são sintomas agudos de uma onda conservadora global, que pode gerar consequências severas para a produção de conteúdo audiovisual e para a pesquisa científica) quanto econômicos (desemprego e recessão generalizados). Tudo isso gerava tensão e medo no mercado audiovisual brasileiro, em 2018 e 2019. Estava estampado na cara de cada um dos entrevistados.

Para a pesquisa, foi um momento complicado. A instabilidade parecia indicar que tudo o que eu estava observando poderia mudar a qualquer instante. Desde que começara a coletar dados, eu tinha a intenção de publicar os resultados em um *e-book*, de forma a agilizar a disseminação das informações. O formato inicial em que eu deseja organizar o livro era mais convencional: após estudar cuidadosamente as entrevistas, eu as dividiria em tópicos temáticos. Por exemplo, as diferenças do mercado de pós-produção sonora entre as cidades pesquisadas. As principais tendências do uso do *surround*, em tempos de Dolby Atmos e Netflix. Cada um desses e outros tópicos seria transformado em um capítulo, no qual eu tentaria partir de um panorama global, baseado em dados acumulados nas leituras,

para enveredar por um estudo comparativo da realidade brasileira, usando as entrevistas.

Esse modelo funcionaria, sem dúvida. Mas eu sabia que daria muito trabalho para organizar informações de tantas origens díspares em textos coerentes. Sabia também que era um modelo que me tomaria um enorme tempo para organização das informações. Não fazia sentido levar um ou dois anos para finalizar o livro. A mencionada instabilidade política e econômica gerava um senso de urgência palpável. Tentando encontrar um modo de abordagem que desse conta da efemeridade da situação e da complexidade do tema, comecei a escutar as entrevistas que havia feito. Várias vezes. Queria ter tudo bem gravado na memória antes de começar a fase das transcrições.

Em paralelo, ia escutando também entrevistas feitas com alguns dos mais importantes *sound designers*, editores e mixadores de Hollywood, no *podcast SoundWorks Collection*<sup>1</sup>. Criei esse hábito para me reconectar com a prática da entrevista, e para me informar sobre a realidade do mercado que eu iria pesquisar. Aos poucos, fui me dando conta de que as entrevistas que eu havia feito não faziam feio, quando colocadas ao lado das estrangeiras: tinham informação, humor, dinâmica, e eram pontuadas por detalhes do processo criativo de filmes em que os entrevistados haviam trabalhado. Não demorou, também, para que eu começasse a perceber que a coleção de entrevistas daquele *podcast* me dava uma perspectiva multifacetada da cadeia produtiva do som para audiovisual no mundo inteiro.

Pedalandando sob chuva fina, e ouvindo uma das entrevistas que havia feito, numa tarde de domingo, uma luz se acendeu na minha

---

1. Ver <https://soundworkscollection.com/podcast/>.

cabeça: a solução que eu estava procurando para obter agilidade, sem perder de vista as complexidades das múltiplas relações entre os atores que exerciam papéis importantes no cenário que a pesquisa abordava, estava bem diante de mim. Eu devia valorizar o formato jornalístico que tanto me apaixonara, anos antes, e publicar as entrevistas no formato original. Essa decisão ajudaria a preservar a teia de informações que havia conseguido reunir. Os próprios leitores poderiam traçar as conexões. O panorama ia além das diferenças de mercado entre as cinco cidades pesquisadas; explorava múltiplas dicotomias do tema pesquisado: cinema *vs.* televisão (e *streaming*), música *vs.* efeitos sonoros, edição de som *vs.* mixagem, filmes comerciais *vs.* títulos de baixíssimo orçamento, *home studio vs. post house*, e daí por diante.

Lidas em conjunto, as doze entrevistas revelam o cenário complexo e multifacetado da pós-produção de som no audiovisual brasileiro, destacando a turbulência – ainda em andamento – das condições de produção e consumo ocasionada pela chegada do *streaming* (e da Netflix, em particular). As doze entrevistas são precedidas por um capítulo introdutório que sumariza os principais debates que o leitor poderá encontrar no restante do *e-book*.

É importante ressaltar que a pesquisa, fundamentalmente empírica, não tem a intenção de fornecer um estudo definitivo sobre o tema. Voluntariamente, procurei me afastar de estatísticas e números de mercado. Neste livro, me interessa mais registrar as impressões subjetivas dos protagonistas da minha área de estudos. Nesse sentido, o *e-book* constrói um olhar pessoal dirigido ao mercado da pós-produ-



ção de áudio para cinema e TV (e *streaming*) no Brasil atual. Esta é a visão que o meu esforço de “ler” esse mercado permitiu alcançar.

Evidentemente, a escolha dos doze entrevistados supôs certos cuidados. Procurei não concentrar demais as entrevistas em profissionais com perfis parecidos. Conversei com quatro profissionais pernambucanos, quatro cariocas, dois paulistas, um gaúcho e uma curitibana. Ao analisar o conjunto de nomes, fica claro que eles formam um conjunto relativamente dissonante de vozes, capazes de opinar sobre o mercado brasileiro de pós-produção de som a partir de pontos de vista diferentes. Há, claro, a diferença geográfica de perspectiva, pois são doze pessoas representando cinco cidades, em um país cuja produção audiovisual torna-se cada vez mais fragmentada e assimétrica, que depende fortemente de editais de fomento (e muitos desses editais são regionais).

E há as diferenças nos perfis profissionais, o que ajudou a enriquecer o resultado final. Alguns entrevistados são jovens, outros nem tanto; alguns têm muita experiência, outros nem tanto. Alguns editam e mixam em *home studios*, outros são proprietários de *post houses* completas. Alguns possuem experiência acadêmica de ensino (cinco são ou foram professores universitários), outros não. Alguns chefiam funcionários, outros são *free lancers*. Alguns trabalham mais com cinema, outros com televisão. Alguns têm contato com produções de grande orçamento (para padrões brasileiros), outros com filmes de estudantes. Nenhum entrevistado tem perfil idêntico a outro. A riqueza dessa diversidade é incomensurável. Essa característica foi útil para demonstrar como o audiovisual brasileiro é multiforme.

O número de pessoas trabalhando na área certamente ultrapassa algumas centenas, e a amostragem de doze entrevistados é estatisticamente pouco relevante. Por outro lado, dada a diversidade, o panorama descrito é significativo. Existem lacunas: José Luiz Sasso, Armando Torres Jr. e Luiz Adelmo Manzano são alguns dos nomes que eu gostaria de ter entrevistado, mas que por falta de tempo (e dinheiro) não estão aqui. Por outro lado, a ausência desses profissionais abre a possibilidade de que este volume seja o primeiro de muitos. Quem sabe eu, ou outros pesquisadores, possamos pensar em futuros livros que relatem a experiência de técnicos de som direto, como Geraldo Ribeiro e Nicolas Hallet? Que tal um volume com entrevistas de artistas de *foley*, como Felipe Burger Marques e Guta Roim?

Que a semente plantada com este livro germine!

# I

## Um retrato da pós-produção sonora no Brasil contemporâneo

---

Pergunte a um paulista, carioca ou gaúcho o que é um indivíduo *pirangueiro*, e obterá uma interrogação como resposta. De fato, o substantivo será reconhecido por poucas pessoas fora de Pernambuco, onde o termo é tradicionalmente usado como sinônimo para pessoa sovina, mão de vaca, muquirana. O estudo da linguística demonstra que exemplos de expressões regionalizadas como essa, cujo significado é compreendido somente em pequenas regiões do território brasileiro, são comuns. A cultura nacional, em um país de dimensões continentais como o Brasil, é vasta e assimétrica. A mesma lógica se aplica à economia.

O trocadilho linguístico é evocado, aqui, por funcionar como paralelo perfeito para a inadequação do uso de expressões que se referem à economia da cultura, no Brasil, de maneira totalizante ou globalizante. A ideia de mercado audiovisual brasileiro, que está no centro do projeto de pesquisa do qual se originou este livro, é uma dessas expressões pouco apropriadas. Ela sugere que a produção cinematográfica e televisiva tem características semelhantes em qualquer ponto do tecido urbano do país. Na prática, essa ideia não se sustenta. Na verdade, existem múltiplos mercados audiovisuais no Brasil; cada polo de produção regional tem um perfil distinto. E es-

sas diferenças se manifestam de modo bastante significativo na área da pós-produção sonora para produtos audiovisuais.

O objetivo primário deste livro consiste em registrar, como a maior precisão possível, as singularidades e idiosincrasias dessa área, que tem sido tratada, há décadas, como o calcanhar de Aquiles da realização cinematográfica e televisiva do país. Desde os anos 1970, um velho bordão tem sido repetido por muitos consumidores audiovisuais: “o som no cinema brasileiro é ruim” (BERNADET, 2009, p. 19). Mas esse bordão não se sustenta mais. Graças a fatores como o barateamento dos meios de produção, a ampliação dos circuitos de circulação e o crescimento das iniciativas de formação de mão de obra especializada, essa realidade mudou drasticamente, nos últimos 25 anos. Nos anos 1980 e 1990, não eram raros os casos de realizadores que levavam filmes para editar e mixar som nos Estados Unidos. Há mais de uma década que isso tem sido cada vez mais raro. A infraestrutura na área, bem como a qualidade dos profissionais que nela atuam, tem crescido exponencialmente.

Para traçar uma radiografia abrangente do panorama que vivemos atualmente, na pós-produção de som para audiovisual, a pesquisa partiu de entrevistas feitas com editores, mixadores e compositores oriundos de cinco diferentes cidades (Rio de Janeiro, São Paulo, Porto Alegre, Recife e Curitiba). Observei o modo de trabalho dos profissionais em estúdios de três desses polos (Rio, Recife e Porto Alegre). Participei e assisti a debates com pesquisadores e profissionais. Li artigos, reportagens e boletins da Agência Nacional do Cinema (Ancine). Uma das primeiras e mais evidentes conclusões a

que cheguei é que não poderia tratar do mercado audiovisual brasileiro como uma entidade monolítica.

O cenário encontrado no Recife, por exemplo, guarda poucas semelhanças com aquele que vemos em São Paulo, no Rio de Janeiro, em Porto Alegre ou Curitiba. A infraestrutura é diferente em cada cidade. A mão de obra disponível, o acesso a editais regionais e nacionais de fomento, a presença de operadoras de TV e *streaming* que produzem conteúdo (em especial, a Globo e a Netflix), o tamanho do mercado publicitário e a infraestrutura técnica disponível (especialmente estúdios de gravação e mixagem) são fatores que variam a cada praça, o que torna a noção de um mercado audiovisual brasileiro unificado uma espécie de quimera. Trata-se, na verdade, de um conjunto de mercados audiovisuais regionais, fragmentados e pontuados por singularidades.

## Diferenças entre cidades

É inegável que a maior parte da produção audiovisual brasileira está concentrada no Rio de Janeiro e em São Paulo. Eduardo Santos Mendes, professor da USP, editor e mixador há mais de 30 anos, sintetiza a diferença entre as duas cidades em uma frase incisiva: “o carioca é o cinema industrial do Brasil. Industrial em São Paulo é o cinema publicitário” (MENDES, 2019). A posição é reforçada pela maior quantidade de estúdios de gravação, edição e mixagem existentes na capital paulista. Há alguns anos, era relativamente comum que edição e mixagem fossem etapas cumpridas em empresas distintas; um estúdio (ou profissional) fazia a edição de som, outro

mixava. O modelo de negócios tem mudado. *Post houses*<sup>2</sup> como a Confraria de Sons & Charutos (de Daniel Turini, Fernando Henna e Henrique Chiurciu) são capazes de oferecer todos os serviços da cadeia de pós-produção sonora, embora possam terceirizar algumas etapas da cadeia, especialmente o *foley*, dependendo da necessidade de cada projeto. É o mesmo modelo adotado por *post houses* como 106dB (de Ricardo Cutz) e Aura Post (de Bernardo Uzeda e Tomás Alem), no Rio de Janeiro. Esse modelo segue aquele tornado popular no mercado de cinema e TV dos Estados Unidos.

Em termos de publicidade, é fato que as produtoras paulistas respondem por uma fatia maior do audiovisual brasileiro. A produção publicitária, contudo, escapa aos objetivos desta pesquisa. Rio de São Paulo alternam a produção do filmes mais comerciais – em especial, comédias estreladas por atores da Globo, como *Os Farofeiros* (Roberto Santucci, 2018) e *Até Que a Sorte os Separe* (Roberto Santucci, 2012), esta última com duas sequências já lançadas – e longas mais autorais, a exemplo de *Trabalhar Cansa* (Juliana Rojas e Marco Dutra, 2011) e *O Animal Cordial* (Gabriela Amaral Almeida, 2018), em São Paulo, e *Mate-me Por Favor* (Anita Rocha da Silveira, 2015) e *Redemoinho* (José Luiz Villamarim, 2015), no Rio.

As empresas especializadas em pós-produção sonora trabalham, indistintamente, em projetos para cinema, televisão e *streaming*. Projetos grandes, médios e pequenos para as três mídias são concebidos e executados, muitas vezes, pelas mesmas produtoras. A ten-

---

2. Uma *post house* é uma produtora que procura oferecer todos os serviços de pós-produção sonora de forma integrada, incluindo edição de som, *foley*, dublagem, mixagem e música, o que permite ao produtor resolver toda a parte de finalização de áudio do filme em um só lugar.

dência natural mostra que obras mais autorais dependem mais fortemente de editais (nacionais ou regionais) e leis de incentivo fiscal, enquanto filmes maiores podem, eventualmente, contar com patrocínio direto de grandes empresas. Naturalmente, as produções menores – que circulam em festivais, salas alternativas e no mercado doméstico – possuem orçamentos mais modestos. As empresas que cuidam de edição, mixagem e música estão acostumadas a ajustar os cronogramas e orçamentos ao tamanho de cada projeto.

A maior parte dos filmes, séries de TV e *streaming* que circulam de forma nacional concentram as atividades de pós-produção sonora<sup>3</sup> nessas duas cidades, cujas produtoras costumam aprovar um número maior de projetos dos grandes editais, em geral lançados pela Ancine. As capitais da região sul, como Curitiba e Porto Alegre, possuem *post houses* robustas: o 1927 Audio, do mixador Armando Torres Jr, fica na primeira (e tem uma segunda sede em São Paulo); o KF Studios, até 2018 chamado de Kiko Ferraz Studios, que leva o nome do proprietário, na segunda. As duas empresas têm perfis parecidos. Foram fundadas em 2003, possuem infraestrutura e capacidade técnica para atuar em todas as etapas da cadeia produtiva, trabalham em muitas produções locais (uma fatia expressiva dos trabalhos que realizam vem das obras aprovadas em editais regionais de fomento e editais de produção de conteúdo para TVs públicas), e também vendem serviços especializados, quando solicitadas. O KF Studios, em particular, tem sido há muitos anos uma referen-

---

3. Considero como pós-produção sonora todas as etapas da realização audiovisual realizadas após a as filmagens: edição de som (ambientes, diálogos, efeitos sonoros), *foley*, dublagem, mixagem e finalização (*deliverables*).

cia nacional na produção de *foley*, e se destaca mais recentemente em dublagens para *videogames* internacionais.

No caso de Pernambuco, a pós-produção sonora amadureceu alguns anos mais tarde do que nas outras cidades. Até meados dos anos 2000, era comum que toda a etapa da pós-produção sonora fosse realizada por profissionais oriundos do eixo Rio-São Paulo. A partir dessa época, a área cresceu de forma rápida e consistente na capital pernambucana. Surgiram profissionais especializados em edição de som (como Catarina Apolônio e Nicolau Domingues) e na mixagem (Gera Vieira e Justino Passos). Para que isso ocorresse, foi fundamental a ampliação da infraestrutura local, que passou a contar com um estúdio de mixagem de ponta, com certificação Dolby Digital, a partir de 2013, no Portomídia<sup>4</sup>, coroando o processo contínuo de surgimento de pequenos estúdios de edição, como Sound 8, de Nicolau Domingues e Rafael Travassos, e Phono Audio Post, de Justino, que resume: “A pós-produção de Pernambuco basicamente se sustenta do cinema local” (PASSOS, 2019).

Mais antigo, e antes especializado em produções musicais, o Estúdio Carranca, de Gera Vieira e Carlinhos Borges, construiu uma sala de mixagem para audiovisual, em 2008, e se tornou peça importante na expansão da infraestrutura de pós-produção sonora no Recife. Atualmente, um filme ou série pode ter todas as etapas da cadeia produtiva realizadas na cidade. O mixador Gera Vieira sintetiza assim o mapa da pós-produção sonora no Brasil:

---

4. Polo de infraestrutura voltada para iniciativas de incentive à economia criativa, criado pelo Governo do Estado em 2013.



Com o nível de produção atingido no Rio de Janeiro e em São Paulo, muito dificilmente uma produção de lá precisa contratar serviços no nordeste, porque eles são autossuficientes e têm infraestruturas empresariais muito boas. (...) Se tivesse que traçar um mapa nacional, eu diria que o Rio de Janeiro faz tudo o que necessita, e pode solicitar um serviço especializado no Rio Grande do Sul ou em Curitiba, de vez em quando. Diria o mesmo de São Paulo. Porto Alegre está segmentado em determinados serviços especializados e tem um nicho consolidado, além de dar conta do mercado local. E o mercado do nordeste, incluindo Pernambuco, absorve a maior parte da produção local, mas em produções maiores pode contar com serviços especializados dessas outras praças (VIEIRA, 2019).

Os avanços tecnológicos experimentados ao longo das duas décadas do século XXI são apontados, pelos profissionais entrevistados, como principal fator responsável pela consolidação de um sistema de pós-produção sonora em que os cinco polos de produção pesquisados são autossuficientes. Produções oriundas de outras capitais, como São Luiz (MA), Cuiabá (MT) e Rio Branco (AC), muitas vezes recorrem aos serviços das empresas localizadas nessas cinco cidades; vários exemplos disso serão citados, nas entrevistas que compõem os doze capítulos seguintes. Esses avanços tecnológicos incluem a utilização de uma única plataforma de trabalho – o Pro Tools, líder do mercado de estações digitais de pós-produção sonora há pelo menos duas décadas – em todas as etapas da cadeia produtiva, e o trânsito quase instantâneo de arquivos digitais, proporcionado pela Internet de alta velocidade.

Por outro lado, e talvez paradoxalmente, esses mesmos fatores têm incentivado um fluxo de trabalho com certo grau de descentralização. Afinal, se os cinco polos pesquisados dispõem de profissionais e infraestruturas capazes de atender a todas as demandas da pós-produção de áudio, nada impede que as diferentes etapas da cadeia sejam pulverizadas entre múltiplas empresas, que podem estar geograficamente distantes entre si. No contexto de recessão econômica e estagnação da produção audiovisual em países da América Latina, a área tem assistido até mesmo ao surgimento de concorrência vindo de outros países, como Chile e Argentina, especialmente na área da produção de *foley*:

Lá [*no exterior*] eles trabalham mais rápido, e com a variação cambial ficou barato fazer *foley* na Argentina, assim como no Chile, que tem tradição na área, estúdios grandes e bem equipados (FERRAZ, 2019).

Quase todos os entrevistados confirmaram que a variação cambial tem auxiliado estúdios argentinos e chilenos a oferecer orçamentos que as empresas brasileiras não conseguem igualar. Como o trânsito de arquivos digitais e a comunicação facilitada entre os profissionais (por Skype e WhatsApp, principalmente), a descentralização se tornou uma realidade. Muitos longas-metragens de Pernambuco, por exemplo, têm *foley* gravado pela empresa de Mauricio Castañeda, veterano chileno que trabalha há muitos anos em filmes brasileiros, e é muito elogiado pelos colegas. Em projetos menores, especialmente documentários de baixo orçamento e ficções televi-

sivas, os estúdios pernambucanos conseguem produzir *foley*, mas Recife ainda não tem um espaço de gravação capaz de dar conta da complexidade necessária para projetos cinematográficos que serão dublados em outras línguas. Para televisão, *streaming* e produções pequenas, destinadas a festivais e ao mercado doméstico, os ruídos de sala são mais simplificados.

Por outro lado, a globalização também funciona no sentido inverso, como lembra Daniel Turini (2019). Ele destaca ter mixado, nos últimos dois anos, um longa-metragem do Peru e outro do Paraguai. Nos dois casos, o projeto chegou à Confraria de Sons & Charutos por causa de acordos de coprodução internacional, nos quais projetos de um país são contemplados por editais de outra nação, que por sua vez exige como contrapartida que uma parte da verba recebida seja reinvestida na indústria audiovisual do próprio país. Turini, inclusive, acredita que os orçamentos de *foley* oriundos de outros países latino-americanos estão em patamar orçamentário semelhante aos estúdios brasileiros, mas acha que a qualidade ainda é superior: “Muita gente considera que não existe nenhum lugar com uma boa estrutura para gravar *foley* no Brasil. Em geral, no Brasil, o *foley* acaba imprimindo essa sonoridade [*de sala pequena*]” (TURINI, 2019).

### *Free lancers e microempresários*

A informalidade das relações trabalhistas é uma regra natural da cadeia da pós-produção sonora, como acontece em todo o mundo. Entre os entrevistados, apenas Daniel Turini afirma que oferece, em alguns casos, contratos formais de trabalho aos assistentes

contratados pelo estúdio. De modo geral, é possível afirmar que os profissionais da área se dividem em duas categorias mais amplas. A primeira é formada por *free lancers*, em geral editores de som mais jovens, em início de carreira. Esses profissionais costumam atuar como assistentes nas *post houses* de som já estabelecidas, e às vezes montam suas próprias empresas depois de acumular alguns anos de experiência. Alguns trabalham paralelamente em *home studios* com tratamento acústico e estações de Pro Tools, montados num quarto, em casa. Esses profissionais prestam serviços para estúdios maiores, sendo pagos por trabalho.

Catarina Apolônio, que tem um *home studio* no Recife, costuma fazer edição de som para filmes que estão sendo pós-produzidos nos Estúdios Carranca, de Gera Vieira. Ela também faz, no *home studio*, edição e mixagem de projetos independentes. Muitos desses projetos são filmes de baixíssimo orçamento de Angola, Portugal e outros países, nos quais ela centraliza sozinha toda a pós-produção. Por ter estudado durante três anos em Cuba, e trabalhado no Chile e na Argentina, Catarina construiu uma rede de contatos fora do Brasil.

De fato, é bastante comum que profissionais iniciantes comecem a carreira trabalhando em *home studios*, e aos poucos evoluam para montar estúdios próprios. Esse foi o caso, por exemplo, de Nicolau Domingues (Pernambuco), Ricardo Cutz e Bernardo Uzeda (no Rio de Janeiro), e Daniel Turini (São Paulo), que em diferentes momentos das carreiras, optaram por montar *post houses*: estúdios que possuem salas de mixagem, edição e gravação. Catarina diz não ter intenção de seguir esse caminho.

Eu recebi conselhos de profissionais experientes, como José Luis Díaz [*veterano sound designer e editor de som argentino*], para evitar o risco de abrir um estúdio. Trabalhei com ele na Argentina. Ele me disse que a pior coisa que fez na vida profissional foi abrir um estúdio. Ele fazia muito filmes e perdia dinheiro. Gastava muito tempo em tarefas não criativas. (...) Todo mundo que tem estúdio faz a mesma reclamação: é muito caro, toma tempo de gestão (APOLÔNIO, 2019).

Outra prática que tem se tornado mais comum entre os editores e mixadores, em todo o Brasil, é a prospecção de mercado. Alguns entrevistados, como Justino Passos, acompanham os resultados dos editais de fomento, para oferecer os serviços aos projetos contemplados. Mesmo quem não segue regularmente esse caminho, como Fábio Carneiro Leão e Daniel Turini, reconhece que a estratégia rende frutos. E há uma unanimidade: todos os entrevistados afirmam que, seja trabalhando como *free lancer* ou como microempresário, é preciso conhecer regras básicas de contabilidade e gestão, pois os custos envolvidos para se consolidar no mercado envolvem fatores complexos, fazendo com que a margem de lucro seja, na opinião de Daniel Turini, muito pequena.

Tem que aprender um mínimo: como mensurar tua hora de trabalho, quando comprar e atualizar equipamentos, como calcular a vida útil do computador. Você vai precisar fazer um tratamento acústico, seja no quarto de casa, seja num estúdio. Vai ter que gerenciar a grana que entra e sai para executar tudo isso. Não vejo como trabalhar nesse negócio sem ter um domínio básico de contabilidade, tempo de vida dos equipamentos,

relação custo-benefício nos investimentos. Tem que aprender a fazer uma caixinha para poder investir no negócio. Não tem estabilidade, não tem fundo de garantia, você tem que aprender a se defender (CUTZ, 2019).

Alguns dos entrevistados que estão em posição de liderança dizem, inclusive, que gastam mais tempo lidando com tarefas de gestão e inovação do que com o processo criativo dos projetos conduzidos no dia a dia, como é o caso de Kiko Ferraz e do supervisor de produção de áudio da Globo, Rodrigo Meirelles. Este último, por sinal, observa que a ausência de disciplinas que foquem em gerenciamento de microempresas e empreendedorismo nos cursos superiores de Cinema e Audiovisual pode dificultar a adaptação ao mercado de profissionais que estudaram a parte técnica e criativa da profissão:

É um baita desafio, especialmente para pessoas como nós, que viemos do áudio, fomos formados como especialistas. Todo mundo que frequenta uma escola de áudio aprende *softwares*, *hardwares*, técnicas de microfonação, edição e mixagem, conhecimentos de especialistas. Não há nenhum aprendizado, na formação profissional, relacionado a liderança, a gestão. (...) Se uma pessoa decide ser dono de um estúdio e é um excelente mixer, precisa se preparar para sair da mixagem por algum tempo. Parte do trabalho dela vai ser criar e analisar planilhas, fazer reuniões com clientes, tarefas de gestão (MEIRELLES, 2019).

## Cinema, televisão e *streaming*

As mudanças no cenário da pós-produção sonora brasileira têm o *streaming* como um dos mais recentes fatores impulsionadores. A Netflix, principal plataforma de circulação audiovisual via *streaming*, começou oficialmente a investir na produção local em 2015, com o anúncio do lançamento da primeira série brasileira financiada pela empresa. Os oito episódios da primeira temporada de 3% foram liberados em novembro de 2016 (uma curiosa história dos bastidores da série é lembrada pelos entrevistados Kiko Ferraz e Eduardo Santos Mendes). Desde então, algumas outras produções saíram do papel, como *O Mecanismo* (2018) e *Samantha* (2018). Mas o investimento da Netflix ainda tem ocorrido de forma lenta, na opinião dos profissionais entrevistados.

Por causa disso, a chegada da Netflix e o avanço do mercado de *streaming* são vistos com cautela pelos editores e mixadores. Entre os aspectos positivos, existe a expectativa de que haja um aumento substancial da produção local, o que garantiria mais trabalho (e mais dinheiro circulando no mercado). Só que essa expectativa ainda não se confirmou na prática, até porque outras plataformas de *streaming*, como a Amazon Prime e a Hulu, ainda não produzem conteúdo local – embora isso seja esperado para começar a ocorrer logo. Outro aspecto interessante é que Netflix financia a produção de conteúdo próprio sem recorrer os editais governamentais de fomento, ao contrário de emissoras de TV fechadas, como a HBO.

Por outro lado, os profissionais apontam uma tendência que a maioria considera preocupante: enquanto os orçamentos para séries da Netflix são relativamente pequenos (mais ou menos no padrão das séries de televisão), as exigências estéticas são rígidas, muitas vezes semelhantes aos projetos cinematográficos. Bernardo Uzeda, que trabalhou em *O Mecanismo* e demonstra uma visão mais otimista, foi cauteloso na avaliação do tipo de produção que tem emergido dos projetos para *streaming*:

[*Uma produção da Netflix*] (...) não é bem cinema e nem TV. Talvez seja um tipo de cinema que você vê, sob demanda, em casa. A Netflix tem conteúdo original de longas, feitos em um fluxo de trabalho idêntico ao da indústria de cinema. Na TV, talvez a gente não faça exatamente o mesmo processo do cinema. Tem menos tempo e menos dinheiro (UZEDA, 2019).

Tanto do ponto de vista orçamentário quanto da perspectiva estilística, portanto, séries e produções para *streaming* têm um modelo híbrido, um meio termo entre cinema e televisão. Nesse sentido, é importante pontuar que as séries de TV possuem, atualmente, um fluxo produtivo bastante parecido com aquele adotado pela indústria cinematográfica, seguindo as mesmas etapas, só que com orçamentos e cronogramas mais apertados. Alguns profissionais identificam um paradoxo, em termos de produção:

A gente não pode negar que esteticamente as produções da Netflix são pequenos longas. As séries da Netflix não são seriados de TV, né? Por favor! (...) No padrão da Netflix, cada episódio



tem uma, duas locações novas. É um outro conceito de seriado. Na cultura atual, a série tem que ter *film look*, aparência de filme. E *film look* tem que ter *film sound*, sonoridade complexa, senão não combina. Acontece que a série não tem orçamento e nem tempo para chegar nessa aparência e nessa sonoridade. (...) A quantidade de dinheiro que os caras oferecem para a parte de áudio não reflete a qualidade do produto que eles querem na tela (MENDES, 2019).

Na pós-produção sonora, especialmente na etapa da mixagem, as produções para *streaming* seguem regras bastante rígidas de medição de volume e dinâmica, tornando o resultado final muito semelhante ao modelo principal de som para televisão: faixa dinâmica mais reduzida<sup>5</sup>, voz mais destacada, uso econômico dos canais *surround*, *foley* e ambientes um pouco mais altos de que nas produções para cinema. Isso acontece por dois motivos principais, ambos extensamente discutidos nos capítulos seguintes. O primeiro é a multiplicidade de dispositivos nos quais o consumidor de streaming assiste às produções, que variam de telefones celulares e *tablets* com alto-falantes de baixa qualidade, até televisões digitais de alta resolução e *home theaters*. O segundo motivo parte do princípio de que, no consumo doméstico, é raro o espectador entrar num estado de imersão idêntico ao experimentado no cinema, já que ele está em ambientes no qual outros focos de atenção se acumulam, sem mencionar o fato de que o espectador permanece envolto por ruídos do cotidiano: “Se tem um momento de

---

5. Uma faixa dinâmica (*dynamic range*) menor significa que a distância entre os elementos mais delicados e os mais ruidosos da banda sonora é menor do que nas produções cinematográficas.

silêncio, tu ouve o vizinho descendo no elevador, o caminhão de lixo passando na rua, um bebê chorando” (FERRAZ, 2019).

Atualmente, há também a tendência de que os mixadores precisem entregar a banda sonora em mais de um formato de exibição. Em geral, são pelo menos duas trilhas em estéreo (uma para TV, com menor faixa dinâmica e agudos reforçados; outra para cinema, com mais dinâmica e voz menos destacada), uma trilha em seis canais<sup>6</sup> e, às vezes, uma trilha M&E, conhecida no Brasil como *banda internacional*<sup>7</sup>). As entregas, aliás, constituem um tópico polêmico para os mixadores. Muitos dos entrevistados dizem ter dificuldade em orçar, junto aos produtores, entregas em múltiplos formatos. Dessa maneira, são obrigados a gastar mais horas de trabalho do que está sendo efetivamente pago. Ocasionalmente, podem optar por fazer um *downmix*<sup>8</sup> sem tanto cuidado estético quanto gostariam.

## Tendências estilísticas

Uma tendência estilística que todos os doze editores e mixadores entrevistados são unânimes em destacar é o uso cada vez mais econômico da música tradicional, ancorada em melodias e harmonias

---

6. O formato de reprodução sonora multicanal mais comum reproduz a banda sonora em cinco canais dedicados (três frontais e dois *surround*) e um específico para sons de baixa frequência. Daí a expressão 5.1.

7. M&E significa *Music & Effects*. A expressão indica a entrega de uma versão da banda sonora do filme sem diálogos, para permitir a dublagem em outras línguas. A produção de uma trilha M&E gera custo adicional à pós-produção sonora, pois exige a produção de *foley* e *sound design* mais detalhados.

8. O *downmix* é uma prática que consiste em reduzir o número de canais presentes em determinado formato de entrega, em geral de seis canais (trilha 5.1) para estéreo (2.0).

que se repetem ao longo da narrativa, em variações mínimas. Atualmente, muitos filmes – em especial documentários – recusam o uso da música. Em outros, os realizadores optam por utilizar *drones*<sup>9</sup> e camadas de texturas sonoras não diegéticas, muitas vezes criadas usando *softwares* de edição de som e plugins do Pro Tools. Essa tendência vem crescendo em todo o mundo desde o final da década de 1970 – ela foi cristalizada por filmes como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott – e tem sido destacada por pesquisadores como Anahid Kassabian (2003) e por compositores como Carter Burwell (2013). A exploração dessa estética tem sido constante nas produções brasileiras, como aponta Fábio Carneiro Leão:

Em termos sonoros, do som direto até a mixagem, acho que a tendência mais clara do cinema contemporâneo é na música. A trilha sonora está entrando num caminho cada vez mais experimental. No passado, praticamente todos os filmes tinham orquestras, estruturas harmônicas, melodias, partituras, *leit-motivs*. Cada vez há menos isso, hoje em dia. A música está cada vez mais ruidosa, está invadindo cada vez mais o território do *sound design*. E vice-versa: o *sound design* entra no território da música frequentemente. Muitos compositores estão fazendo *sound design* (LEÃO, 2019).

Outra tendência internacional que vem aparecendo de forma destacada no trabalho dos mixadores brasileiros é o uso mais ativo dos canais *surround*, algo que o pesquisador Mark Kerins (2010) dizia

---

9. Notas longas, sem melodias ou harmonias discerníveis, o que leva os espectadores muitas vezes a não identificar aqueles sons como música.

ser evitado até mesmo em Hollywood, há alguns anos. Evidentemente, cada mixador segue essa tendência usando técnicas diferentes, com maior ou menor proeminência. Kiko Ferraz diz evitar o uso mais ativo do campo *surround* quando o produto se destina à televisão, e ousa mais quando mixa para cinema. Nicolau Domingues, que trabalha principalmente com documentários, aposta na construção de ambientes no *surround*, com camadas diferentes de sons saindo de cada um dos alto-falantes disponíveis:

Gosto de construir ambiências. Gosto de colocar sons distintos nas caixas da frente e nas caixas *surround*. Você pode contar duas histórias diferentes, e você sente uma imersão muito maior quando os canais têm sons distintos. Por exemplo, eu posso colocar nos canais dianteiros um ambiente de árvores com folhas balançando ao vento, e atrás uns passarinhos. Sempre penso em camadas múltiplas, às vezes até mesmo três camadas para a frente e três para trás, para dar maior complexidade ao universo sonoro. Para mim, onde a imersão acontece é nos sons ambientes (DOMINGUES, 2019).

O uso mais ativo dos canais *surround*, de certo modo, pode ser associado ao surgimento de sistemas de som imersivos, como o Dolby Atmos, implantado em 2012. A chegada do Atmos no Brasil, bem como de concorrentes como Auro 3D, vem ocorrendo timidamente. Existem cerca de 30 cinemas com o sistema instalado no Brasil, mas o número vem crescendo. Em agosto de 2018, o estúdio de dublagem carioca Delart anunciou a abertura da primeira sala de mixagem para cinema com certificado Atmos no país. O estúdio Full

Mix, em São Paulo, possui uma sala de mixagem para televisão com Dolby Atmos instalado. Apesar disso, os entrevistados ainda se mostram cautelosos.

Do ponto de vista comercial, empresarial, eu investiria primeiro em realidade virtual, e só depois no Dolby Atmos. É algo mais próximo da gente, estamos pesquisando, a gente já trabalha com *games*. (...) Eu não tenho a menor intenção de dar um *upgrade* nas minhas salas para isso, não agora pelo menos. Não vejo uma compensação financeira para isso (FERRAZ, 2019).

Eduardo Santos Mendes, que na época da entrevista desenvolvia o projeto de pós-produção sonora de uma série de TV brasileira em Dolby Atmos, acredita que a tecnologia multicanal tem mais probabilidade de ser aplicada no Brasil ao mercado doméstico, tendo em vista que desde 2014 o mercado de eletrônicos já vende *soun-dbars*<sup>10</sup> capazes de reproduzir trilhas em Dolby Atmos na casa dos espectadores. Para Daniel Turini, a tendência de criar mixagens em Dolby Atmos para o mercado doméstico deve se consolidar no Brasil. Turini afirma, porém, duvidar que o Atmos se torne uma tendência massiva de mixagem para cinema, nas produções nacionais, nos próximos anos, por causa do custo de produção.

(...) o Atmos doméstico é bem mais simples do que o Atmos para cinema. O que algumas pessoas estão fazendo – a tendên-

---

10. Dispositivos caseiros de reprodução multicanal, capazes de reproduzir sons para todos os lados (inclusive para cima e para baixo), e que podem ser acoplados a televisões de alta definição.

cia no momento seria essa – é mixar o produto em 5.1 e levar um ou dois dias para uma sala Atmos de mixagem, para espalhar mais, abrir mais o som. (...) Atmos para cinema é muito caro. Na produção audiovisual brasileira não deve ter muito espaço, por causa dos orçamentos pequenos. Para o Atmos doméstico existe mais espaço (TURINI, 2019).

Uma última tendência estilística que vem despontando há alguns anos no cinema internacional, e que tem aparecido com força na pós-produção sonora brasileira, é o uso destacado de conteúdos não semânticos da voz, incluindo gemidos, suspiros, tosse e, especialmente, a respiração. Ricardo Cutz, Bernardo Uzeda, Justino Passos, Nicolau Domingues, Fábio Carneiro Leão e Daniel Turini costumam dedicar parte do tempo disponível para a dublagem, em seus respectivos estúdios, gravando e regravando respirações – Turini observou que ele mesmo “atuou” em muitas das respirações que são ouvidas no longa *O Animal Cordial* (2018), de Gabriela Amaral Almeida. A editora de som e professora Débora Opolski arrisca três motivos para o crescimento dessa tendência:

(...) talvez o que esteja acontecendo é que as pessoas estejam prestando mais atenção na respiração. Por três motivos. Primeiro, porque tecnologicamente falando está cada vez mais fácil trabalhar com sutilezas, com pequenos sons delicados. É mais fácil captar, editar e reproduzir a respiração, por razões como a sensibilidade dos microfones e outros avanços tecnológicos. Depois, porque a dublagem (não a dublagem de idiomas, estou falando da recriação de diálogos em estúdio) vem sendo cada vez mais aceita dentro das produções, e assim há espa-

ção para gravar as sutilezas com mais legibilidade. E terceiro, porque as pessoas estão estudando cada vez mais o som dos filmes (...), e a respiração é um dos elementos fundamentais da expressividade humana. Se você estuda a fala, pensa sobre a fala de um personagem, automaticamente se torna importante falar sobre a expressividade da respiração. Se antes não parecia importante, hoje em dia é quase inconcebível não pensar a interpretação de um ator sem observar e pensar a presença da respiração (OPOLSKI, 2019).

Nos doze capítulos seguintes, o leitor poderá conhecer melhor a carreira, o pensamento e os trabalhos dos doze entrevistados citados neste capítulo. Poderá, ainda, desdobrar e aprofundar os tópicos aqui comentados rapidamente, além de muitos outros, e reconstituir as múltiplas conexões produtivas e estilísticas dos cinco polos de pós-produção sonora para meios audiovisuais sugeridas neste primeiro capítulo.

**E**ditor de som e mixador, Daniel Turini é sócio do estúdio Confraria de Sons & Charutos (SP), onde trabalhou em produções como *Trabalhar Cansa* (2011), *Quando Eu Era Vivo* (2014), *O Animal Cordial* (2018) e *Transtornada Obsessiva Compulsiva* (2017), além da série *3%* (2016). Coordenando uma equipe de quatro pessoas, Turini foi um dos entrevistados que demonstrou maior preocupação com as condições de trabalho oferecidas pelo mercado brasileiro aos profissionais que militam no ramo.

*Daniel, você começou a carreira fazendo edição no Effects [estúdio da Miriam Biderman], enquanto cursava Cinema na Escola de Comunicações e Artes (USP). Eu queria voltar um pouco e saber de onde surgiu o interesse pelo som, assim como ocorreu a trajetória rumo ao estúdio Confraria de Sons & Charutos.*

Para mim, o som veio através do cinema, já na faculdade. Nunca me interessou muito essa hiperespecialização do mercado do audiovisual. No começo tentei, durante bastante tempo, transitar entre áreas. Na ECA, o Edu Santos Mendes [*professor de edição e mixagem, entrevistado deste livro*] ajudou a despertar o interesse pelo som. Entrei no mercado por aí, porque a primeira oportuni-



dade profissional veio com a Miriam. Som era ótimo, mas eu queria experimentar mais. O trabalho ajudava a me sustentar em São Paulo. Achava que seria uma etapa da carreira, me interessava em fazer outras coisas paralelas. Após completar 30 anos, eu ainda estava com a vida financeira desestabilizada. E percebi que as pessoas que estavam mais bem posicionadas no mercado eram as mais especializadas. Aí pensei: no som eu tinha certa facilidade, havia ao redor pessoas talentosas, de quem eu gostava muito. O convívio com essas pessoas era tão legal quanto o trabalho em si. Durante uns dois anos, eu e o Fernando [*Henna*] cogitamos abrir uma empresa. No fim, a gente montou o estúdio em 2010, na mesma época em que o Marco [*Dutra*] e a Juliana [*Rojas*] estavam fazendo o primeiro longa deles. Daí para a frente, o crescimento do estúdio foi orgânico. Aconteceu com uma naturalidade que eu gosto. Pelo meu próprio perfil, de não gostar de fazer prospecção de mercado, *marketing*, algo que não me deixa muito à vontade...

*Essa pergunta está na minha lista. Vocês não fazem prospecção de clientes?*

Agora a gente começou a fazer um pouco, pois o estúdio deu uma estagnada. O mercado deu uma desaquecida e houve um certo desgaste do nosso modelo de trabalho. A gente cresceu junto com algumas produtoras. Em especial, a gente cresceu junto com a Boutique desde o começo... a gente já fazia microfone no site do Dráuzio Varella (*risos*). A RT Features [*do produtor Rodrigo Teixeira*], com quem a gente trabalhava muito, parou de fazer filmes no Brasil, pelo menos

por enquanto, está mais focada numa carreira internacional. Houve um desgaste natural dessa fórmula. Mas a gente também não encolheu de forma expressiva, só deixou de sobrar um pouquinho mais [*de dinheiro para reinvestir no negócio*]. Ficou mais difícil de valorizar a equipe, conseguir dar aumento. A gente, que sempre procurou trabalhar com carteira assinada, teve que dar uma guinada nisso.

### *Quantas pessoas estão na equipe?*

São quatro pessoas, três fixas e uma temporária, além dos sócios. Eu, o Fernando e mais recentemente o Henrique [*Chiurciu*], que é alguém que está com a gente desde o começo, e a gente queria valorizar mais.

*Essa questão trabalhista é importante para vocês? Em todas as entrevistas que fiz, foi a primeira vez que ouvi isso. O mercado do audiovisual é guiado pela informalidade.*

Hoje em dia eu tenho sentimentos ambíguos em relação a isso. Quando a gente entrou no mercado, já fechava trabalhos regulares de TV e séries, principalmente da Boutique, que trabalha muito com a gente. Isso dava uma segurança, permitia calcular a receita por longos períodos. O longa traz uma certa imprevisibilidade, é um mercado muito sazonal. Uma coisa curiosa que aconteceu é que a gente tinha uma equipe fixa que fazia basicamente TV. E sempre que entrava um trabalho de cinema, a gente trazia uma equipe *free lancer* para ajudar. A equipe fixa acabava não tendo contato com o

cinema, algo que a gente desejava. Nossa ideia era ter uma equipe que a gente pudesse ensinar, para ter um grupo fixo que trabalhasse nos projetos de forma mais consistente. Na prática, porém, era mais fácil colocar os assistentes para resolver os perrengues semanais, rotineiros, que é o fluxo da TV, do que colocar eles para fazer uma coisa específica por um mês, tipo de edição de ambientes. Agora a gente está tentando reverter isso. Nem sempre os processos acontecem do jeito que a gente quer, por causa das demandas do mercado. Hoje em dia, eu vejo toda a parte de pós-produção como um mercado muito complicado. Não sei se você já ouviu falar da Uninfra [União Nacional da Infraestrutura Cinematográfica]?

*Ouvi falar sim, mas não sei como funciona.*

Recomeçou há pouco tempo [a associação reúne empresas do setor audiovisual, incluindo estúdios e pós-produtoras; foi criada em 2005, desativada em 2010 e reativada em 2017]. A gente se associou há seis meses. A ideia é ter uma representatividade coletiva do setor de pós-produção, porque a gente entra muito frequentemente nos projetos como parceiros, quase como investidores. Porque a gente fecha contrato por um determinado valor, esse valor fica valendo indefinidamente, não tem reajuste, às vezes demora muito para pagar...

*Ah, sim. Muitos dos entrevistados fazem a prática que em Pernambuco a gente chama de “brodagem”: trabalhar de graça em um filme, ou série, esperando que isso crie laços com diretores e produtores que mais adiante possam gerar outros trabalhos.*

É, exatamente, essa é uma das questões que incidem no assunto como um todo. Todo mundo que faz parte da Uninfra lida com isso. É um fenômeno sistêmico. Do ponto de vista do som, nossa margem de lucro é muito pequena, pelo tanto que a gente precisa investir em espaço físico, em renovação de equipamento e licença de *softwares*, na qualificação e pagamento dos profissionais. A margem de lucro, gerenciamento e risco é muito pequena. A “brodagem” acaba sendo uma dança no abismo... por mais que essa expressão pareça forte (*risos*). Na prática, o que acontece é que a gente trabalha muito mais do que é saudável, paga muito menos para os assistentes do que eles merecem, compra equipamentos sem pagar impostos. Todo o mercado trabalha com valores de referência para equipamentos sem considerar os impostos, sabe? Não é competitivo para quem quer fazer tudo certo, dentro da lei. A verdade é que você está se arriscando para gerar um desconto para o produtor.

*Eu tinha algumas perguntas sobre mercado e negócios, mas achei natural que as suas respostas, desde o início, já apontaram naturalmente para esse lado. Você acha que se perde tempo demais pensando em business e dedica-se tempo de menos à parte criativa, quando se gerencia uma post house?*

Entendo a pergunta, mas não diria que a gente pensa demais em negócio. O que acontece muito, pelo menos aqui, é que a gente precisa pegar muitos projetos para viabilizar a empresa. O modelo de negócios acaba sendo, basicamente, tentar sempre fechar os projetos

que aparecem, por qualquer valor, para poder na média ficar bem. Essa quantidade de projetos acaba gerando uma saturação, porque trabalha-se muito. Então é natural que a gente tente pensar mais sobre negócio, para poder entender o motivo pelo qual não está funcionando, porque a gente está se cansando tanto. A dificuldade de ter mais tempo para a parte criativa tem mais a ver com a saturação de projetos, inclusive em variedade – temos que trabalhar em diversas chaves de projeto a cada vez. Seria mais saudável ter mais tempo para cada projeto.

*Isso depende diretamente do orçamento.*

Exatamente. Depende do orçamento. Quando estoura, o prejuízo acaba sendo incorporado pelos chefes. Às vezes demora para você encontrar a linguagem correta de um filme. Isso às vezes traz uma discrepância entre o valor orçado e o tempo que o editor levou para chegar no som apropriado para o filme. Essa discrepância acaba sendo assumida por mim, pelo Fernando e pelo Henrique. Quem trabalha com edição de som, inclusive, sofre mais. Eu sempre me considerei mais um editor de som. Nunca tive planos e nem me achava capaz de mixar. Quando a tecnologia de mixagem começou a ficar mais barata e acessível, o mercado de mixagem mudou. Ele era protegido pelo discurso técnico e pela realidade de equipamentos necessários, tudo muito caro, e também porque havia uma correspondência direta entre hora trabalhada e valor pago. Você aluga uma hora no estúdio de mixagem e trabalha por uma hora. Já a edição sofre para mensurar essa quantidade de horas. O cálculo varia

muito. Por exemplo, você faz um orçamento e calcula gastar 40 dias na edição. Tem filme que precisa de mais. E você faz mais. Gasta mais tempo e toma um prejuízo. Vou usar outro exemplo, mais direto: você vai procurar um determinado som em um banco de sons. Às vezes você acha uma coisa incrível na primeira pasta que abriu, e em 30 minutos já direciona a cena. Outras vezes você leva o dia inteiro para encontrar o som que desvenda a cena. A dificuldade natural de orçar o criativo e o produtor querer pagar esse criativo sempre foi o grande problema da edição. A própria visão que o mercado tem sobre a função sugere que é uma área muito técnica, pouco criativa. Então eu acho que há um movimento, facilitado pela tecnologia, no qual a edição vem se apropriando de partes da mixagem. Há muitos projetos em que na edição a gente fica no o a o, mas lucra na mixagem. Mas isso é sazonal. Daqui a pouco a mixagem vai perder o *status* de ser uma atividade cara. Já perdeu um pouco. Hoje, não mixamos mais durante quatro semanas em uma sala grande. É muito caro. Você pré-mixa numa sala menor, e leva para finalizar ou fazer um *checkmix* na sala grande. Por isso, digo que o caminho é juntar as empresas de pós-produção e discutir coletivamente o problema.

*Explique um pouco o fluxo de trabalho da Confraria.*

A gente pensa projeto a projeto. Em geral, como trabalhamos com produtoras muito próximas, a gente sempre tenta pensar o projeto pela ótica deles, inclusive na hora de fechar os valores, sempre tentando entender as questões de orçamento. A gente tenta colocar foco na etapa da edição. Não adianta ficar quatro semanas numa

sala grande de mixagem, pagando caro, se o ruído de sala que você vai mixar foi gravado numa sala ruim. Para cada projeto, a gente tenta criar um fluxo de produção adequado. Isso vale tanto para o filme que é mixado aqui, numa sala pequena, até o filme que tem um *checkmix* de uma semana numa sala maior. Com TV a gente tem um fluxo já bem mais definido.

*Vocês pegam mais TV do que cinema atualmente?*

Varia muito. Em 2018, a gente pegou cinco longas no começo do ano e passou o resto do ano sem aparecer nenhum longa. Somente no final entraram uns documentários. Já esse ano, tudo que tínhamos previsto para TV no primeiro semestre acabou cedo [*a entrevista foi feita em abril de 2019*], e temos em andamento seis longas, em etapas diferentes de produção. Cada ano é diferente. Nos dois últimos anos, a gente fez bastante longas, a maioria com pouco dinheiro. Muitos desses filmes entraram em Cannes, Berlim, Brasília... no ano passado a gente tinha feito quatro dos 10 filmes da mostra competitiva em Brasília. Dois deram prejuízo financeiro. Os outros se pagaram. Não houve lucro. O mercado de longas é instável, mas a TV dá suporte para uma maior estabilidade.

*Streaming entra forte nessa equação?*

Para a gente sim, via Boutique. A gente tem duas séries da Netflix, o que dá um estofamento de planejamento financeiro. Apesar de serem séries nas quais a gente não tem um lucro muito grande, pois são

séries difíceis, com orçamentos que a gente não conseguiu chegar no que seria confortável. Claro que, como é a Boutique, a gente tem um certo respaldo. Muita coisa que estoura no orçamento a gente consegue cobrar. Existe um lastro de confiança, o que traz um equilíbrio bom no fim.

*A abordagem estética para TV, streaming e cinema é semelhante?*

Quando eu falo de TV, estou falando principalmente de *reality shows*, History Channel, um sistema de produção mais simples. Esse é mais o nosso nicho. Não estou falando de ficção para TV, que tem uma linguagem mais complexa. Para nós, série de TV significa episódios sempre iguais: tudo acontece na mesma locação, sempre com o mesmo *set-up* de microfone. Eu não considero Netflix como TV. É outra coisa, tem um fluxo de trabalho mais complexo.

*Você sente que existe uma certa cinematografização das séries, por parte da Netflix e outras plataformas de streaming? Elas puxam para um padrão mais cinematográfico?*

Da perspectiva das plataformas, na área do som, não sinto que exista vontade de se aproximar do cinema. Talvez haja uma cobrança por um padrão estético de cinema, mas não sublinham esse desejo com orçamentos decentes. No Brasil, os orçamentos são menores do que na TV.



*O que você acha da tendência de explorar o som imersivo no Brasil?*

No ano passado [abril de 2018], a Netflix fez um evento para demonstrar aos produtores, editores e mixadores do Brasil as possibilidades do som em Dolby Atmos. A ideia era estimular a produção de conteúdo para *soundbars* [sistemas de reprodução do Dolby Atmos em ambiente doméstico, acoplado a televisões Full HD], um *set-up* mais ou menos simples de montar em casa. Esse *set-up* atua mais no sentido de espalhar o som, preencher melhor o espaço, do que ter uma precisão na colocação espacial do elemento sonoro. Eu acho que funciona, fica legal. Mas o Atmos doméstico é bem mais simples do que o Atmos para cinema. O que algumas pessoas estão fazendo – a tendência no momento seria essa – é mixar o produto em 5.1 e levar um ou dois dias para uma sala Atmos de mixagem, para espalhar mais, abrir mais o som. Nesse contexto, há espaço para o Atmos no mercado brasileiro.

*Você está falando de Atmos para ambiente doméstico. E o Atmos para cinema?*

Atmos para cinema é muito caro. Na produção audiovisual brasileira não deve ter muito espaço, por causa dos orçamentos pequenos. Para o Atmos doméstico existe mais espaço. Não é nenhuma revolução, vai ser um nicho. Como estúdio, a gente não fez nenhum projeto ainda, porque estamos tentando, quando fechar uma mixagem em Atmos, cobrar o que a gente acha que deveria cobrar de um

produto assim. Queremos aproveitar esse furor em torno do Atmos para trabalhar com um pouco mais de orçamento e tempo de produção, para fazer sem prejuízo nem correria.

*Em outras entrevistas, foi mencionada a concorrência do mercado externo, especialmente Argentina e Chile. Isso bate no seu estúdio?*

O que eu conheço, em termos de concorrência, é na área do *foley*. Muita gente considera que não existe nenhum lugar com uma boa estrutura para gravar *foley* no Brasil. Talvez o 127 Studio, do Alessandro Laroca [em Curitiba, PR]. Não conheço a estrutura dele, mas vendo os filmes que ele faz, existe uma sonoridade que não é de sala pequena. Em geral, no Brasil, o *foley* acaba imprimindo essa sonoridade, inclusive alguns projetos mais simples que a gente mesmo faz. A gente luta pelo *foley*. A gente tem gravado muito em locação.

*Essa tendência existe na Europa, um pouco menos nos Estados Unidos, mas é a primeira vez que vejo ser mencionada por um editor de som brasileiro.*

A gente tenta fazer isso em projetos que têm essa necessidade. Não diria que é uma solução totalmente profissional, mas é aquilo que a gente consegue fazer para projetos mais encorpados. Cheguei a orçar *foley* na Argentina e no Chile, mas é caro para as produções que a gente pega. Gira em torno de 5 mil dólares, o que daria hoje o equivalente a 20 mil reais. Se a gente faz o som do filme por 50 ou 60 mil reais, não dá para gastar 20 mil em *foley*.

*E como vocês resolvem? Dão um jeito de fazer? Terceirizam aqui no Brasil?*

Às vezes a gente terceiriza, às vezes faz aqui dentro. Temos uma sala pequena de gravação dentro do estúdio, acabamos de montar outra sala para ter um segundo espaço de gravação, e temos uma sala grande que soa muito bem, mas possui um custo maior, por causa da energia. A gente tem soluções variadas para conseguir chegar no som que o projeto necessita, e que a gente acha mais legal. Sobre esse negócio da concorrência externa, tenho um caso que acho muito significativo. Dia desses estava conversando com a Mirim [*Biderman*] e o Bernardo [*Uzeda, também entrevistado nesse livro*], e eles estavam falando sobre isso. A Miriam comentou que a China entraria nesse mercado. A China tem a fama de vender tudo barato. Você mandaria o filme para lá, e voltaria sonorizado. Aí o Bernardo comentou sobre um estúdio na Rússia que cobra 50 dólares por um minuto de *foley*. Parecia barato. Aí a gente fez a conta: um filme tem 100 minutos, multiplica por 50, sai por 5 mil dólares. Mesmo patamar que se cobra no Brasil, no Chile. Minha conclusão é que os nossos assistentes já são os chineses. A gente paga um salário de chinês para os assistentes. Cada *post house* tenta tratar essa questão o mais humanamente possível, não tenho dúvida. No nosso estúdio, na primeira etapa a gente tentou valorizar a mão-de-obra, dar aumentos salariais consistentes. Aí o mercado estagnou um pouco, junto com erros bobos administrativos que a gente cometeu. O funcionário agora tem opção de assinar ou não a carteira. Sem a

formalização ele ganha um pouco mais, mas não recolhe INSS. A gente senta e tem essa conversa direta.

*Filmes feitos em regime de coprodução internacional, cujos editais exigem que o produtor gaste uma parte da verba no país de do edital, tiram clientes do Brasil?*

Tiram e colocam, é um caminho de duas vias. Alguns projetos de coprodução da América Latina têm chegado para nós. A gente acabou de mixar um filme peruano da Marité Ugas, diretora de *Cabelo Rebelde* (2013). Fizemos o paraguaio *As Herdeiras* (2018), do Marcelo Martinessi, que aliás não queria fazer o som no Brasil, queria trabalhar com o cara que fez outros filmes dele, mas era uma coprodução, ele tinha que fazer no Brasil. Ele fez aqui, foi para o Festival de Berlim, ganhou prêmio.

*Você comentou que o estúdio abriu na mesma época em que Marco Dutra e Juliana Rojas começaram a fazer longas. Acredito que eles, junto com a Gabriela Amaral Almeida [diretora de *O Animal Cordial*, de 2017], sejam as parcerias criativas mais duradouras de vocês. Vejo semelhanças entre os filmes desses diretores. A gente poderia dizer que eles fazem horror com questões sociais. Também escuto certa semelhança estética na sonoridade, mais esparsa, menos densa. Você pode comentar isso?*

Minha resposta passa um pouco pela questão do uso da música. Em termos estéticos, houve uma mudança tecnológica muito gran-

de no final dos anos 1990, quando o som passou pelo processo de digitalização. Eu já fui criado na escola digital, em que você pode manipular cada pequeno detalhe do som, do jeito que você quer, com a precisão que desejar. No meu entender, foi essa mudança que eliminou a necessidade de ter música tradicional, inserida muitas vezes na cena para dar uma base sonora de continuidade. Tem o objetivo narrativo de sinalizar emoção, também, mas a música estava ali especialmente para dar continuidade, criar uma “cama” sonora contínua para a ação. Hoje, você pode criar essa “cama”, de maneira bastante complexa, com ruídos, ambientes e *foley*. Muitos cineastas da virada dos anos 1990-2000 investiram nessa nova estética. M. Night Shyamalan, Paul Thomas Anderson, por exemplo: filmes quase sem música diegética. Esse é o caso de *Trabalhar Cansa* (2011). Com o Marco e a Juliana, a gente sempre trabalhou bastante nessa linha. A Gabriela também segue a tendência, embora use um pouco mais de música, normalmente em situações dramáticas nas quais só a música conseguiria fazer aquela função. Eles não usam música como muleta para problemas de descontinuidade sonora. Essa opção estética abre espaço para o uso destacado do *foley*, uma preferência que tanto eu quanto o Fernando temos. Então houve uma empatia estética entre eles e nós. Nos filmes deles, a gente investiu muito nisso. Brigamos por *foley* com presença, corpo, peso, muitos detalhes. No *Trabalhar Cansa*, por exemplo, a gente tinha um orçamento restrito, mas fez questão de pegar uma diária inteira – era o que a gente conseguia pagar – e alugar o estúdio desativado da Álamo [um dos maiores estúdios brasileiros de dublagem, fundado em 1972 e extinto em 2011] por um dia.

*Ainda existe esse estúdio? Ele é lendário.*

Existia na época, mas foi demolido depois. Aquele estúdio era uma sala enorme, da época em que se fazia *foley* com projeção em 35mm. Era o único lugar que tinha uma sala grande de *foley* que a gente podia gravar passos com o peso que a gente achava que o filme merecia. A gente abriu mão de uma parte do nosso orçamento para investir na estética. O filme tem *closes* de passos, tem cenas em silêncio que se precisa ouvir cada detalhe para funcionar, como você mencionou. Cada pequeno som tem que ser bem gravado. Essa linguagem a gente foi desenvolvendo junto, diretores e editores de som. Os três diretores possuem uma visão do som como parte do processo criativo. Sabem criar tensões através do som. Lembro que no curta *O Lençol Branco* (Juliana Rojas e Marco Dutra, 2004) já havia um momento de terror tétrico rolando na sala, enquanto a televisão ao fundo mostra o som de um filme da Disney. Eles desenvolvem até hoje esses jogos narrativos através do som. Atualmente, é mais comum que os diretores tenham ideias sonoras, mas durante muito tempo você fazia o *foley*, mostrava ao diretor e ele dizia “nossa, não imaginava que poderia fazer isso!” (*risos*).

*Quando estão trabalhando em cada projeto, vocês levam em consideração a multiplicidade de maneiras que os produtos serão consumidos? O espectador pode ver o filme no cinema, no celular, no home theater. Como lidar com isso?*

Nossa abordagem consiste em seguir os parâmetros técnicos de medição de *loudness* de cada empresa, que são bem definidos. Há parâmetros inclusive para aquilo que vai ao YouTube. A gente precisa de respostas técnicas para questões que são técnicas. Não tentamos inventar nada. Claro, você sabe que aquele som grave não vai aparecer no YouTube, então você não vai criar um trabalho para o YouTube que contenha graves. Cada vez mais eu acredito que a tendência é que os parâmetros de cinema deem lugar aos parâmetros de TV, mais técnicos. Eu fiz um curta do Caetano Gotardo, um tempo atrás, em que havia um momento de completo silêncio. A personagem estava introspectiva, entrava no mar, e só quando as ondas batiam nela o som começava a voltar aos poucos. Na primeira onda, eu pus um som somente no *subwoofer*. Fiz por experiência. Foi até divertido, pois quando passava no cinema, a gente sabia se a sala tinha o *subwoofer* funcionando bem ou não (*risos*).

*O conteúdo de voz que não é diálogo, como a respiração, parece mais presente nos filmes atuais. Talvez aconteça por causa da tecnologia, mas existe um aspecto estético importante nesse fenômeno. Isso aparece no trabalho de vocês?*

Sim, a gente destaca bastante a respiração nos filmes. Eu acho muito legal o uso da respiração com destaque narrativo, isso aparece em vários projetos nossos. Em *O Animal Cordial* (2017), há uma presença bem forte da respiração. A gente tinha uma situação de som direto muito complicada...

*Tem muitos silêncios nesse filme, ruídos esparsos, muita sutileza. Vocês realmente capricharam na respiração. Aquilo é som direto?*

Talvez *O Animal Cordial* seja o filme que melhor sintetiza todo o pensamento que eu e o Fernando temos sobre som. O ruído de sala, especialmente os passos, a gente gravou na própria locação onde aconteceram as filmagens. O filme inteiro acontece naquele restaurante no meio do nada, mas a locação ficava na avenida Rebouças [região de tráfego pesado de São Paulo]. Só que você tinha uma produção atenta que respeitava as demandas do som. A Gabriela Cunha, que fez o som direto, solicitou que fossem colocados vidros duplos em todas as janelas da locação. Eles gastaram uma grana com isso. Só as cenas externas e as que ocorrem no banheiro não tiveram essa possibilidade, então foram totalmente dubladas, mas já se sabia que seria assim desde o começo. Mesmo com esses cuidados, o som direto na parte interna do restaurante tinha um pouco de ruído de fundo. Tivemos que limpar na edição de diálogos. Quando você limpa demais, processa os ruídos, as respirações sofrem muito. A gente teve o trabalho de recriar as respirações em muitas cenas, para poder limpar o som direto e tirar aquela respiração metalizada que sobrava.

*Vocês tiveram que chamar os atores só para gravar a respiração?*

Às vezes a gente grava com os atores, mas eu acho pior. O ator aborda a respiração mais pelo lado da emoção, ele tenta chegar no resultado através da interpretação. Eu prefiro gravar respiração de



forma totalmente técnica. Não envolve cordas vocais, então pode ser feita por outra pessoa. No caso de *O Animal Cordial*, eu mesmo fiz as respirações. Na edição, quando o personagem era homem, eu movia um *pitch* para baixo [*tornava o tom mais grave*]; quando era mulher, um *pitch* para cima. Algum tempo depois, vi uma palestra do José Luis Díaz [*veterano editor de som argentino*], e ele explicou que usava a mesma técnica. Ele mesmo faz as respirações. Acho que funciona melhor do que com o ator fazendo. Eu estou só imitando o que ele fez no *set*. Para mim, o importante é ver se ele está com a boca aberta, com a boca fechada, se é curto, se é longo, se tem uma engasgadilha ou não. É puramente técnico. Eu tenho uma ideia de possibilidades de edição, de sincronia, de manipulação do *pitch*.

*Como vocês trabalharam essas sutilezas nos deliverables? Na entrega para TV, que precisa ter a faixa dinâmica mais reduzida, como lidar com isso?*

Não houve problemas, não. A gente fez uma versão para a Apple TV. O *quality control* deles pegou alguns erros, mas nada envolvendo respiração. Havia uns cliques que estavam meio altos, umas coisinhas pequenas. Na verdade, era um filme de baixo orçamento, e eu mesmo mixei. Tenho limitações como mixador, e a principal delas é a organização. Não tenho organização de mixador (*risos*). O final do processo, essa parte do *delivery*, é muito difícil para mim. Eu não tenho muita paciência para ver o filme criticamente de novo, eu já sei o que fiz. Mas é lógico, você tem que checar tudo. Você é o responsável por aquilo, precisa verificar todos os detalhezinhos.

Meu olhar não é bom para isso. É mais panorâmico, voltado para o sentimento da cena. Aí volta a questão do *business*: se tivesse um pouquinho mais de orçamento, eu poderia chamar alguém para fazer essa parte. O ideal seria ter dois mixadores.

*A respeito das entregas para TV e streaming, vocês seguem rigidamente os parâmetros de loudness, ou há alguma liberdade para desobedecer?*

No meu entender, não acho que o controle seja assim tão rígido. Você tem parâmetros, e isso é bom. Em geral, esses parâmetros funcionam bem. Mas quando o diretor deseja algo que fuja deles, dá para negociar. Por exemplo, fiz uma série para a MTV há pouco, chamada *Feras* (2019), e havia um episódio inteiro que se passava em uma festa. A mixagem que o diretor queria não seria aprovada nunca, dentro dos parâmetros normais de TV. A MTV não tinha isso, então não houve problemas, mas se tivesse, ele poderia ir lá e explicar que era uma decisão estética. Ele queria que a música estivesse muito alta, de modo que os espectadores mal conseguissem entender o que os atores estavam falando. Existe sempre o argumento da decisão estética. Não é um bicho de sete cabeças. Às vezes a gente ressaltava essa ideia da rigidez técnica para poder demandar um orçamento um pouco melhor.

*Mas é preciso convencer o produtor de que ele precisa orçar uma quantidade adequada de horas para os deliverables, e não simples-*

*mente fazer um downmix automático de 5.1 para estéreo, ou usar a banda sonora do cinema na TV. A dinâmica muda muito.*

Seria o ideal, mas é muito difícil fazer isso, porque eu não sou negociante (*risos*). Eu não fiz cinema para isso. Tem muita gente que faz cinema e não sabe negociar, como é meu caso. Convencer o produtor a gastar mais é bem complicado. Não acho que vamos conseguir. O caminho é se associar com outros colegas e se proteger.

Sócio do estúdio Aura Post (RJ), Uzeda ostenta um currículo respeitável como editor de som e compositor, alternando trabalhos em filmes mais autorais, como *As Boas Maneiras* (2018) e *Mate-me Por Favor* (2015), e comerciais, como *De Pernas Para o Ar 3* (2019) e *Minha Vida em Marte* (2018). É, ainda, professor de som da PUC (RJ). Venceu o Candango de melhor som no Festival de Brasília em 2013, e trabalhou em séries como *O Mecanismo* (2018), da Netflix. A entrevista foi feita em um início de noite enluarado, no terraço do estúdio, com vista para a Lagoa Rodrigo de Freitas.

*Para começar, gostaria que você fizesse um resumo da sua trajetória, destacando como começou a trabalhar com som para audiovisual e como chegou até aqui.*

Uma coisa muito comum em todo mundo que se envolve com som para cinema, no Brasil, é que a origem está no interesse por música. Com 8, 9 anos comecei a tocar piano. Depois, adolescente, toquei guitarra. Mas nunca me interessou esse mundo de performance ao vivo. O que me interessava era o lado da criação, da experimentação. Em paralelo, cinema era outra paixão. Desde criança ficava vendo filme do Spielberg em *looping*. Sempre foram duas coisas que me

atraíram muito. Naturalmente, na vida adulta, se juntaram. Fiz faculdade de Cinema na PUC-RJ, e lá conheci o David Tygel [*veterano compositor carioca de trilhas de cinema*]. Os primeiros trabalhos que fiz no mercado foram através do David. Trabalhei com ele em três ou quatro longas...

*Fazendo música?*

Exatamente. Em 2007 ou 2008, mais ou menos. Eu era bom em organizar MIDI. O David às vezes executava ideias improvisadas e depois eu organizava, ou então ele me mandava partituras digitais e eu escolhia o timbre, mexia um pouco... vez ou outra eu recebia uma cena menos importante e fazia um desdobramento de um tema.

*Nessa época você fazia faculdade de Cinema?*

Pois é. Lá eu virei o editor de som de todo mundo. Fazia música, cheguei a compor para um ou outro filme, mas como você sabe, no Brasil, a demanda por música original é pequena. Aqui o cara faz filme sem música, ou com música de fonograma – ele escolhe o artista ou a banda que ele gosta e põe no filme. A relação diretor-compositor, na história do cinema brasileiro, é diferente do cinema norte-americano, que tem essa tradição da música original. Aqui, a tradição é o uso da canção popular. Então, a música feita para o filme não tinha muita demanda, enquanto que de edição de som todo filme precisava. O primeiro filme legal que eu fiz foi um curta da Anita Rocha da Silveira, *O Vampiro do Meio-Dia* (2008). O *Vampiro* era um filme sem música,

e grande parte dele foi filmado dentro de um ônibus, sem som direto, tive que recriar depois. Não tinha muita ideia do que estava fazendo, mas fui entendendo como funcionava a profissão e ao mesmo tempo me apaixonando, percebendo que era um universo com possibilidades criativas, às vezes, maiores do que a música.

*Hoje você vai da edição à música. Eu queria saber qual função mais te agrada.*

Minha paixão é trabalhar em filmes bons (*risos*). Interessa-me muito mais fazer um trabalho de desenho de som num filme interessante como *As Boas Maneiras* (Juliana Rojas e Marco Dutra, 2018), um filme de gênero, com criaturas, com vários desafios estimulantes, do que fazer música para um filme mais feijão com arroz.

*Então você prefere trabalhar com filmes mais autorais?*

Trabalho em comédias tipo Globo como editor de som. Sem problema. Existe um outro tipo de desafio interessante. São trabalhos que podem não ter grandes questões autorais ou artísticas, mas você tem que aprender a lidar com a pressão dos prazos, trabalha com um ator talentoso na dublagem, com um mixador criativo, que está lá porque o filme tem grana para pagar. Você aprende um bocado.

*Tenho percebido que há, no Brasil, duas tendências distintas em termos de fluxo de trabalho na pós-produção. Uma delas é a criação de estruturas coletivas que oferecem todo o pacote de serviços:*

*edição, mixagem, foley, dublagem, música. A outra é a produção fragmentada. Por exemplo, um longa de Pernambuco foi recentemente editado lá e mixado no Chile.*

Olha, esse é um assunto sobre o qual seria bom que os profissionais brasileiros conversassem mais. Talvez fosse interessante criar um tipo de protecionismo fiscal. Se o filme vai ser feito com dinheiro público, captado através de isenção de impostos ou fundo setorial, por que esse dinheiro vai para a Argentina ou Chile, enquanto os profissionais aqui estão querendo trabalhar? Se você faz um filme com patrocínio da C&A, por exemplo, aí é iniciativa privada, você usa o dinheiro como quiser.

*E a questão da estrutura coletiva versus a fragmentação do trabalho?*

Na minha visão, o produtor sempre prefere lidar com o mínimo possível de fornecedores. Facilita a vida dele. Em vários filmes que fiz, senti que era uma coisa chata para o produtor quando ele pedia orçamento de *foley* e eu dizia que não fazia. O ideal para ele é negociar com um cara só. Aqui na nossa empresa, quando o produtor faz esse tipo de proposta – eu posso pagar X para todo o som do filme, você consegue fazer? – a gente resolve. Na Aura Post, eu sou editor e tenho um sócio, o Tomas Alem [*sócio da Aura Post*]. A gente faz diálogos, ambientes, efeitos, *foley*, mixa séries para TV. Para um longa-metragem, na mixagem a gente prefere uma parceria com um mixador mais experiente. Aqui na casa temos o Rodrigo Noronha e

o Gustavo Loureiro. Se eles estão com a agenda cheia, ou o diretor prefere trabalhar com outra pessoa, não tem problema.

*É importante para o seu trabalho ter uma visão gerencial?*

Acho inevitável. A gente lida com orçamentos cada vez mais baixos e cronogramas cada vez mais curtos. Se você não tem controle sobre o fluxo de entrada e saída de trabalhos, pode acabar pagando para trabalhar. Você precisa sustentar uma estrutura cara. De todo modo, acredito que aqueles profissionais que conseguem entregar um filme bem feito sempre vão ter trabalho. Se não tem na hora o filme que vai ser feito com dinheiro do fundo setorial, aparece uma série da Netflix. Daqui a algum tempo a gente deve ter um aumento expressivo de produções da Netflix no Brasil. Já ouvi papos de que vai faltar mão de obra. Falam que a Netflix pretende produzir de 12 a 15 séries por ano no Brasil. Não sei se existe no mercado tanta gente para editar e mixar esse volume de trabalho, especialmente se a entrega será feita para uma empresa cheia de especificações técnicas complexas.

*Vocês fazem prospecção de clientes? Ou já formaram uma base estável de clientes e o cliente vem sozinho?*

Nos últimos anos, por sorte e por investimento feito no começo da carreira, não fizemos. Houve um investimento no passado em criar uma rede de contatos. Fizemos muitos filmes de graça, curtas e longas sem cobrar, porque funciona assim: você firma uma parceria com o diretor, uns dois anos depois o cara consegue um projeto



maior e tende a te chamar de novo. Isso é inevitável, todo mundo faz, ninguém começa nesse mercado tão fechado com orçamentos ideais. A gente não tem precisado correr atrás de trabalho. Até acontece de filmes terem que entrar num fila, esperar até a gente ter agenda. Tem os momentos ruins também; se um filme atrasa, abre um buraco de três semanas e vira um problema. Mas correr atrás de edital não, sou meio alheio a isso. O máximo que acontece é ver no Facebook um diretor mais próximo comemorando que ganhou um edital, aí você dá um toque. De modo geral, o mercado de pós-produção de som no Brasil é tão pequeno, são tão poucas pessoas que conseguem entregar um produto de qualidade, é natural que essas pessoas estejam com a agenda lotada. E isso nos leva a outro assunto: se somos tão poucos, por que os orçamentos estão diminuindo cada vez mais? Por que a gente não se organiza e decide, por exemplo, um valor mínimo para um filme de comédia grande, que tem bilheteria garantida?

*Retomando o caso da Netflix, o mercado de streaming está em plena expansão. Essa produção é mais próxima do cinema ou da TV?*

Não é bem cinema e nem TV. Talvez seja um tipo de cinema que você vê, sob demanda, em casa. A Netflix tem conteúdo original de longas, feitos em um fluxo de trabalho idêntico ao da indústria de cinema. Na TV, talvez a gente não faça exatamente o mesmo processo do cinema. Tem menos tempo e menos dinheiro. A qualidade pode não ser tão boa, dependendo da série. São mil variáveis.

*Pensando na estética, há uma diferença significativa entre editar e mixar uma série para TV ou Netflix e um longa-metragem?*

Essas diferenças estão diminuindo cada vez mais. No caso brasileiro, você tem as famosas telenovelas da Globo, que tiveram o monopólio do consumo audiovisual, mas o fenômeno Netflix pegou todo mundo de surpresa. Estou abrindo um parêntese para falar do caso da televisão, que no Brasil sempre foi uma mídia muito forte, e da noite para o dia as TVs se deram conta de que o concorrente não é mais o canal ao lado, mas sim *Game of Thrones* [seriado elogiado da HBO]. O padrão de qualidade das TVs abertas precisou subir, para agradar ao espectador, que cobra o padrão *Game of Thrones*, algo que ele vê na TV paga ou baixa na Internet. Isso está fazendo com que as diferenças diminuam cada vez mais. Minha impressão é de que tudo está se cinematografizando, nessa busca de qualidade melhor, mesmo com menos dinheiro. Numa série, hoje em dia, você obedece às mesmas exigências de um longa-metragem, em termos técnicos. A gente fez uma série para a Netflix [*O Mecanismo*, dirigida por José Padilha] e entregou a mesma coisa: *foley* completo, trilhas 5.1 surround. Em *Magnífica 70*, série do Cláudio Torres para a HBO, foi a mesma coisa. Você pode ter menos tempo de refinamento, mas há a tentativa de chegar na mesma qualidade de um longa. O conteúdo de televisão está cada vez mais cinematográfico. Tome como exemplo *Stranger Things* (2016-2017), super cinematográfica.

*Streaming é mais próximo de TV ou cinema?*

Mixar para televisão e para cinema é muito diferente, pela questão da dinâmica. No cinema, um tiro soa bem alto, um sussurro é bem baixo. O espectador não tem controle remoto (*risos*).

*E está dedicando 100% de sua atenção só àquilo.*

Exato. Em casa, se vem um tiro alto, ele abaixa o volume. Aí vem um sussurro, ele aumenta. E se cansa de mexer no controle remoto, muda de canal. Por isso, as entregas para televisão têm menos dinâmica. Entre o tiro e o sussurro a faixa dinâmica é mais achatada, você não quer que o espectador fique incomodado com as diferenças de volume. Isso é um grande desafio nesse momento, pois a gente não quer perder a beleza da dinâmica. Os diretores também não querem. É muito difícil essa situação. Se você faz com dinâmica, o espectador fica mexendo no controle remoto, depois vai lá na Internet e reclama: “o som dessa série é uma merda, tinha que ser brasileira” (*risos*). Enfim, a gente está nesse momento de transição entre um conteúdo cinematográfico, mas feito para consumo doméstico.

*E que pode ser assistido através de muitos dispositivos e em múltiplas situações.*

Exatamente. Você tem que se garantir pelo excesso, melhor sobrar coisas do que faltar. A gente nivela por baixo. Uma parte dos espectadores tem *home theater* em casa, outra parte vê no iPhone. Para agradar os dois, a gente mixa tudo com o volume lá no alto e a dinâmica achatada. Você perde sutilezas. Esse é um fenômeno

mundial. Conversei outro dia com o supervisor de som da Netflix, por Skype, em Los Angeles (EUA), e ele falou que mesmo em séries de alto orçamento, como *Stranger Things* e *O Justiceiro – Punisher*, houve reclamações mundiais por causa do volume baixo das vozes, uma certa falta de inteligibilidade. O espectador brasileiro tem o ouvido um pouco adormecido, porque ele está sempre lendo legendas. Aí, quando ele pega uma série brasileira, se o diálogo não está na frente, como nas novelas da Globo, em que está todo mundo berrando o tempo inteiro, aquilo causa um choque, e o problema mundial finalmente é notado. Para resolver isso, é preciso educar o espectador. Não se trata de dizer que as séries são perfeitas e o espectador é estúpido, mas de entender que se o cara decide ouvir no iPhone, vai perder coisas. Infelizmente.

*Numa época de tantas inovações tecnológicas, como não existe ainda uma tecnologia capaz de identificar o dispositivo que o espectador está usando, e selecionar a banda sonora mais favorável a esse dispositivo?*

Daqui a algum tempo, essa tecnologia vai aparecer. O sistema vai poder endereçar uma determinada saída de sinal quando identifica que você está assistindo no Google Chrome, outra na Apple TV, uma terceira na *smart TV*, e assim por diante. Mas sempre vai ter gente reclamando. Quantas mixagens você vai ter que entregar à Netflix para garantir uma boa exibição? Quanto isso vai custar ao produtor? Não tem como ser perfeito para todo mundo. Por outro lado, o produtor de conteúdo tem bastante autonomia. Se um diretor quer um tiro bem

alto, ele pode colocar que vai ser exibido, bastando o produto como um todo passar no *quality control* de *loudness*. Se um ator falou uma linha de diálogo truncada e o espectador não entendeu, o filme vai ser aprovado. É uma decisão criativa, o diretor não quis dublar. Resumindo, é muito difícil agradar a todas as competências: a questão criativa, a questão técnica, os diversos perfis de consumidor.

*Gostaria que você elaborasse um pouco mais sobre a tendência de uso de música menos melódica, menos convencional. Isso tem aparecido para você com mais frequência, ou a canção popular ainda predomina?*

Atualmente, a produção musical virou um liquidificador de influências. Eu vou fazer agora um filme do Maranhão que é uma espécie de mistura de Lucrecia Martel com David Lynch. A diretora quer usar *drones*. Não há mais regras. Hoje em dia, todo espectador tem acesso a conteúdo irrestrito, e as influências são díspares. Depende muito do realizador e do momento. Mas sim, concordo, o uso dos *drones* vem forte no cinema mundial desde os anos 1980, principalmente depois de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), um filme emblemático, com aquelas cenas de abertura, em que vinha o sintetizador do Vangelis misturado com o trânsito pesado do futuro, e você não sabia o que era efeito sonoro, o que era ambiência, o que era música... e nem interessava mesmo, a confusão sonora era o elemento mais interessante. A partir dos anos 1980, isso virou um recurso muito usado, principalmente pelo cinema de gênero. Esse estilo é inspiração para muitos diretores, independente de filmografia ou de país.

*No teu trabalho de edição aparecem muitos efeitos não diegéticos? Como aqueles whooshes em filmes de horror, quando um vulto passa diante da câmera, por exemplo? Aquele som não existe no mundo dos personagens.*

Fiz a música de um filme chamado *O Rastro* (J.C. Feyer, 2017), filme de horror com a Leandra Leal. A edição de som foi do Alessandro Laroça e a mixagem, do Armando Torres Jr. Era bem nessa linha que você descreve. Eu fiquei no Rio fazendo a música com o diretor, enquanto o Alessandro e o Armando trabalhavam em São Paulo. Eu não via o que a outra equipe estava fazendo. Entreguei a música, no final, em *stems*, porque sabia que haveria muitos elementos dobrados: em certo momento, ele criava um vento misterioso, eu compunha alguma coisa parecida, a soma dos dois resultava exagerada. Na mixagem, a gente ia ouvindo o filme e parava: “isso aqui está exagerado, vamos tirar um elemento, mas onde está? Na música ou nos efeitos?”. Era preciso procurar nas *tracks* do Pro Tools. Hoje, é natural essa confusão entre o *sound design* e a música, principalmente em filmes de gênero.

*Em termos de voz, tenho percebido uma ampliação do conteúdo não semântico. Até os anos 1970 ou 1980, a voz era centrada na palavra, no verbo. Hoje os filmes usam muito a respiração, o gemido. Por exemplo, em Um Lugar Silencioso (John Krasinski, 2018), praticamente não há diálogos, mas há muita voz ali.*

As pessoas estão sempre ofegantes. Sim, é bem interessante isso mesmo. Novamente: os filmes de gênero têm uma liberdade maior.

O suspense pode ser criado com a voz e não, como tradicionalmente seria, com a música.

*Tem muito a ver com a tecnologia digital, que permite isso, já que a reprodução é mais silenciosa, a faixa dinâmica maior do que nos filmes antigos.*

Com certeza. Até nos filmes dublados, como nos filmes italianos dos anos 1960, que são o caso mais famoso, apenas o texto do roteiro era dublado. Não tinha respiração, gemido, sons delicados. Isso começou a surgir nos anos 1980 e ganhou mais destaque nos anos 1990, com a facilidade oferecida pelo Pro Tools, com o qual você ganhou a possibilidade de um sincronismo mais meticuloso. Passou-se a gravar muito mais respiração. Às vezes nem é o próprio ator fazendo, outra pessoa grava. Eu faço muito isso aqui. Claro, não vou chamar a Fernanda Montenegro para gravar uma respiração (*risos*). Se ela está aqui para gravar algum texto, a gente pede para fazer a respiração. Se não está, peço para minha assistente fazer. Às vezes o diretor nem acha necessário, mas quando ouve o resultado, gosta. Fiz um filme chamado *Iran* (2017), do Walter Carvalho, que filmou a preparação que o Irandhir Santos fazia nos bastidores de *Redemoinho* (2016). Ele ficava concentrado, fazia uns *vocalizes*. O Walter gravou e depois fez um filme registrando o processo do ator. A gente chamou o Irandhir Santos e gravou respirações, *vocalizes*, gritos, e espalhou pelo filme inteiro. Está aí um filme sem diálogos, mas cheio de voz.

*Pensando na diferença entre mixagens para televisão, streaming e cinema, eu queria saber sobre o surround. Como vocês trabalham o surround em cada caso?*

Não mixo tantas coisas assim, mas acompanho mixagens e posso te responder que sinto diferenças. Na televisão você foge um pouco do *surround*. As mixagens são mais econômicas na televisão e no *streaming*, porque um percentual muito pequeno do público vai ouvir o *surround*. Como os orçamentos são pequenos, dá para abrir mão daquilo. E é possível adaptar o conteúdo da *mix 5.1* para estéreo, daí você pega um elemento ou outro do *surround* e refaz. É assim no mundo todo. O diretor da Netflix explicou que nenhuma série, nem mesmo as mais ricas, faz um estéreo dedicado [*mixagem totalmente nova para estéreo*]: faz a mixagem 5.1 e depois extrai o estéreo, com o maior cuidado possível. Se tem uma cena com *subwoofer*, você ouve, e se ficou estranho, ajusta. Mas fazer o estéreo do zero não rola.

*Nos próximos cinco anos, a expectativa de investimento na área da pós-produção sonora parece boa?*

Tende a ser boa, se o aquecimento da produção de conteúdo para *streaming* se consolidar. Nos últimos dois ou três anos a gente teve poucas séries brasileiras com bom orçamento. Teve 3% (2016), *O Mecanismo* (2018), *Samantha* (2018). Existem conversas de que deve chegar um caminho de produções com selo Netflix, porque o Brasil é o segundo maior consumidor de *streaming* do mundo. As plataformas de *streaming* vão precisar de produções locais para abocanhar uma parte desse mercado.



**O**KF Studios ocupa um andar inteiro de um prédio baixinho, situado numa rua residencial de Porto Alegre (RS). Ao contrário do que muita gente pensa, o estúdio não faz somente *foley* – é famoso por oferecer um dos melhores serviços no ramo, no Brasil –, mas também dublagem, edição de som, *sound design*, mixagem e trilha musical. No currículo do sócio e mixador da empresa estão filmes como *De Pernas para o Ar 2* (2012), *Era uma Vez Eu*, *Verônica* (2012) e *Ponto Zero* (2016), que lhe deu um Kikito de melhor som no Festival de Gramado, além de uma parceria com o cineasta Jorge Furtado.

*Gostaria que você relembresse a sua trajetória profissional, enfatizando dois aspectos: em que momento você optou por trabalhar com som para cinema, e quando percebeu que deveria montar seu próprio estúdio.*

As escolhas tiveram muito a ver com o ambiente familiar. Desde cedo, sempre gostei muito de áudio e vídeo. Meu principal brinquedo na infância era um gravador K7, que ganhei dos meus padrinhos. Muito pequeno, comecei a gravar minha voz...

## *Já tinha voz de barítono (risos)?*

O pessoal dizia: “esse guri tem voz grossa”, e na época eu não sabia que “grossa” significava “grave”. Depois eu aprendi (*risos*). Mas o que aconteceu é que minhas duas irmãs jogavam vôlei, num clube em Porto Alegre (RS), e competiam. Eu ia nos jogos, e depois gravava umas entrevistas, me fingia de repórter. A prática de gravar sempre esteve comigo, desde muito pequeno, mas jamais imaginava trabalhar em filmes. Eu gostava de gravar. Na adolescência, comecei a ter banda, me envolvi com música. Até então eu não imaginava trabalhar com cinema; achava que faria algo relacionado a propaganda. Como não tinha faculdade de Cinema em Porto Alegre, e nunca foi meu interesse fazer faculdade de Música, eu fiz Publicidade. Era o que me colocava mais perto dessa atração pelo som, pela imagem, pela música. Durante a faculdade, meus estágios foram ligados à produção audiovisual. Trabalhei numa produtora de vídeo, descobri que realmente gostava disso, e que gostava ainda mais de áudio do que de vídeo. Quando me formei, pintou a ideia de fazer um curso em Los Angeles (EUA). Tive esse *paitrocínio* espetacular, fiz um curso de seis meses de Engenharia de Som, voltado para produção musical. Quando voltei para o Brasil, tinha o tesão de trabalhar com música. Eu achava que ia trabalhar com isso, e não tinha mais vontade de trabalhar com publicidade, porque já tinha compreendido como era o dia a dia da propaganda, a quantidade de masturbação coletiva (*risos*) que existe na produção de áudio publicitário. Decidi que não queria aquilo para mim. De fato, teve um músico de Porto Alegre, que morreu em 2014, chamado Nico Nicolaiewsky, e eu esta-

va produzindo um disco com ele – logo quando voltei de Los Angeles eu produzi uns discos. Conversando, mencionei que estava com a ideia de abrir meu próprio estúdio. Ele perguntou se eu ia trabalhar com propaganda ou se ia focar em música, cinema, as coisas que eu gostava. Eu disse que pensava em fazer as duas coisas. Ele disse: “Não. Ou tu faz uma coisa ou outra, porque todo mundo que tentou fazer as duas coisas se fodeu”. Aquilo me deu um clique. Decidi que não ia trabalhar com propaganda na minha empresa. Ia fazer música e cinema. Isso foi no finalzinho de 2002, início de 2003, quando abri o Kiko Ferraz Studios. Não vou te dizer que nunca fiz um *spot* de rádio, uma propaganda, mas dá para contar nos dedos as vezes em que isso aconteceu. Aí, peguei o conhecimento de som que eu tinha e enveredei para o cinema. Foi legal eu ter passado antes por uma produtora de comerciais de vídeo, porque ali eu fiz os primeiros contatos que começaram a me indicar para o pessoal que fazia cinema, e não propaganda. Ter escolhido trabalhar com som de cinema tem, óbvio, a ver com aquele tesão que eu sentia desde criança, e tem bastante a ver com a experiência negativa que eu tive fazendo publicidade. Hoje, o estúdio é muito mais *sound design*, mixagem e *foley* do que música. A gente até produz muita trilha sonora, mas quase 100% do que o estúdio produz de música hoje é para audiovisual.

*Muita gente que inicia na pós-produção de som começa mais modestamente, num esquema de home business. Você já partiu para abrir um estúdio. Para você essa preocupação com a parte empresarial do trabalho veio cedo?*

Isso não foi muito planejado. Quando começou, era só eu. Aí veio o Felipe [*Burger, artista de foley*], ainda como *free lancer*. A gente começou junto, nem sabia o que era *foley*, e começou a fazer. Uma característica minha, que acabou virando uma característica do estúdio e nos levou a crescer, é ficar atento às pequenas oportunidades. É enxergar que aquele trabalho sem grana, naquele momento, vai ser para um diretor que lá na frente pode se tornar grande, ou daquela diretora talentosa, que ainda não tem grana, mas um dia vai ter. Naquele momento, foram pequenos trabalhos que a gente agarrou com vontade, e geraram uma rede de indicações para outros trabalhos. E acho que a gente pegou um momento no qual quem fazia *foley* no Brasil eram só uma ou duas empresas. Tinha um cara no Rio de Janeiro, o Antônio César, falecido há alguns anos. Ele era o grande artista de *foley* brasileiro. A gente, meio sem querer e meio querendo muito – sem querer porque a gente nem sabia o que era aquilo, e querendo muito porque a gente tinha um puta tesão naquilo –, entrou nesse filão do *foley* e surfou durante alguns anos numa onda de oportunidades. Quando o Antônio César faleceu, os produtores questionavam: “pô, e agora, não tem mais o Antônio César, quem faz?”. A resposta era: “tem uma galera nova lá no Sul fazendo”. A gente acabou entrando muito fortemente naquela lacuna que se abriu, e o *foley* fez o estúdio ficar conhecido no Brasil todo. O estúdio cresceu pelo *foley*. Hoje, a gente já não vende mais tanto o *foley* como serviço avulso, porque tem muita gente fazendo – e tenho orgulho de dizer que muita gente aprendeu conosco. Mesmo aqui no Sul, na ponta do Brasil, a gente se tornou referência para muita gente que está fazendo *foley*. Mas hoje, estrategicamente, já não é

interessante vender só o *foley*, porque a gente acaba concorrendo por preço. Hoje, a gente tem feito muito mais trabalhos entregando *sound design*, *foley* e mixagem, e não mais apenas *foley*.

*Oferecer o pacote completo é mais vantajoso?*

Atualmente sim, porque os custos baixam e você tem mais controle sobre o processo. Veja, eu não tenho uma pessoa que divide comigo a administração de igual para igual. Eu tomo as decisões. Minha sócia é minha esposa, que tem 10% do estúdio, é uma grande conselheira, mas quem decide sou eu. Não imaginava nunca que o estúdio fosse ter hoje uma média de 15 a 20 pessoas trabalhando. Mas aconteceu. E eu não sou um lobo solitário. Às vezes digo que tenho mais tesão em gerenciar a equipe e vê-la crescer do que em fazer som. Muito cedo eu comecei a delegar funções, e isso está levando o estúdio a mudar de nome agora. Não vai se chamar mais Kiko Ferraz Studios. Virou um patrimônio que não quero que morra comigo.

*Vai mudar para que nome?*

KF Studios (*risos*). Parece uma bobagem, mas preciso despersonalizar o estúdio para deixar um patrimônio para minha família. Meu pai faleceu sem preparar a empresa dele para continuar, e foi muito complicado. Aqui existe um patrimônio, uma coisa promissora que continua crescendo devagarinho. Eu fui mordido pelo bichinho do *business*. Mas quando, por algum motivo, eu sento na frente do Pro Tools e mixo alguma coisa – mixar para audiovisual é a coisa

mais legal do mundo – me dá um tesão, e eu me lembro do porquê que eu faço isso.

*Atualmente, trabalha-se muito em um modelo descentralizado. O filme tem a edição de som no Recife, o foley em Santiago (Chile), a mixagem no Rio de Janeiro, por exemplo. Um dos artistas de foley que mais trabalha nos filmes pernambucanos é chileno, Mauricio Castañeda. Minha questão é saber se você trabalha com tranquilidade nesse tipo de projeto fragmentado ou se prioriza projetos com o pacote fechado, fazendo toda a pós-produção de áudio.*

Bom, durante muitos anos a gente trabalhou nesse modelo satélite, em que prestava serviços (de *foley*, principalmente) para outros estúdios, especialmente no Rio e em São Paulo. Nós éramos uma empresa satélite produzindo *foley* para filmes que tinham edição e mixagem no Rio, ou em São Paulo. Durante muitos anos a gente trabalhou assim. Recebia os MOVs e OMFs por Sedex, em DVD-R; Sedex era uma parte importante do meu orçamento. De um tempo para cá, obviamente, a gente passou a receber tudo por Internet, e enviar também por Internet. O que acontece é que quanto mais gente começou a fazer *foley* – e durante muitos anos a gente foi um dos *foleys* mais caros do Brasil – deixou de ser comercialmente interessante para essas empresas contratar a gente. Entrou a competição com a Argentina, com uma diferença cambial violenta. Lá eles trabalham mais rápido, e com a variação cambial ficou barato fazer *foley* na Argentina, assim como no Chile, que tem tradição na área, estúdios grandes e bem equipados. E mais gente no Brasil começou

a fazer, com uma estrutura menor. Então foi um processo comercial que levou a gente, hoje, a trabalhar menos espalhado. A gente presta serviços de forma mais integrada. E, naturalmente, a gente começou a trabalhar um pouco menos para o resto do Brasil. Eu gosto de trabalhar daquela forma, a gente sabe trabalhar à distância, é assim que a gente trabalha nos *videogames*...

*A gente vai falar bastante disso mais adiante.*

Pois é, produção sonora de *videogames* funciona como um arquipélago mundial, funciona de uma maneira completamente doida, envolve muito gerenciamento. No audiovisual, por uma questão de contexto comercial, a gente se encasulou mais agora, e naturalmente hoje presta mais serviço para o Sul e arredores do que para o resto do Brasil. E outra coisa que tem a ver, muito sinceramente... tu é pai também, tu sabe [*eu tenho três filhas, Kiko tem um casal*]... tem a ver com a minha história nesse momento. Eu não consigo ir nos festivais, não consigo ir na Semana ABC [*encontro anual de profissionais de Cinema em São Paulo*], não consigo circular ou viajar tanto. A família tem prioridade. Tu me disse que estava há quatro meses no Rio, estudando, e fiquei pensando, “como esse cara consegue?!” (*risos*).

*Nem te conto como tem sido complicado...*

Imagino. Porque, cara, eu não consigo sair de casa. Isso está fazendo com que o estúdio fique mais isolado no Sul, porque eu não consigo estar tão presente nos eventos como eu gostaria. É um pre-

juízo calculado. Agora, saindo do ambiente do Kiko Ferraz Studios e pensando no mercado internacional, a tendência é que os projetos sejam em sua maioria fragmentados, espalhados mesmo. E acho isso bom para o projeto. Se tu tem as mesmas pessoas editando diálogo, editando ambiente, editando efeito e mixando, tu tem um filme sem distanciamento nenhum. É a mesma coisa do escritor que escreve, dirige e monta. Dificilmente tu vai ter um filme muito bom, porque o cara vai ter apego àquelas palavras que estão no roteiro, e não vai ter o distanciamento necessário para olhar para uma cena e enxergar que ela não ajuda ao filme. A mesma coisa acontece no som. Como a gente resolve isso no meu estúdio? Eu tenho uma equipe grande. Um cara só edita ambiente, outro só mixa, o terceiro trabalha os diálogos, um grupo diferente faz *foley*, eu e o Christian Vaisz ficamos mais distanciados. Se for necessário que eu ou ele entremos na sala de mixagem, teremos um olhar distanciado.

*É uma técnica planejada?*

Sim. Christian é o coordenador de projetos, ele se reporta a mim, e nós dois assinamos juntos os projetos: Desenho de Som, Kiko Ferraz e Christian Vaisz. Se a gente tiver que entrar no fluxo de trabalho para tomar decisões criativas na minúcia, o estúdio vai parar. Hoje a gente cuida do gerenciamento, está o tempo todo pensando no administrativo, e definindo para onde vamos. Fragmentamos a equipe e vemos o filme com o distanciamento necessário.



*Vocês fazem prospecção, correm atrás de projetos, ou eles são oferecidos espontaneamente por uma rede de contatos que já está consolidada?*

A gente deveria correr atrás, muito mais do que corre. As informações estão todas online: se tu entrar no site da Ancine, se entrar nos sites do editais regionais, tu vê quem está sendo contemplado, quem está em desenvolvimento. Teve uma época em que a gente fez isso. Tu aborda as pessoas, tu descobre projetos obscuros. É um tiro de longo alcance, mas dá muito resultado. A gente está fazendo um projeto em Cuiabá agora, acabou há pouco um projeto grande em Curitiba, tem um terceiro em Minas Gerais em andamento, e isso é muito legal. Se tu segue fazendo essa prospecção, especialmente baseado nos resultados dos editais, vai chegar trabalho sempre. Só que a gente não está tendo fôlego para isso.

*Depois de se tornar conhecido através do foley, o Kiko Ferraz Studios está aparecendo na vanguarda de novo pelo trabalho com games. Como essa oportunidade apareceu?*

Conceitualmente, a gente volta lá para o início: aparecia uma oportunidadezinha aqui, outra ali, e a gente a agarrava e tirava o melhor delas. Com o *game* foi a mesma coisa. Um dia chegou um e-mail de uma empresa europeia, que localizava *games* em vários lugares do mundo, à procura de um novo estúdio parceiro no Brasil. Eles perguntavam se a gente estaria interessado em participar de uma concorrência. Podia ser *fake* ou uma concorrência de cartas

marcadas. Pesquisei e descobri que a empresa existia mesmo. Na época, já existia em Porto Alegre uma empresa que dublava *games* (isso foi algo que me ajudou, porque já existia uma base de dubladores na cidade). Pertencia a amigos. Foi engraçado, porque entramos na mesma concorrência. Liguei para eles na época, pedi dicas, e eles informaram que iriam concorrer também. A gente acabou ganhando a concorrência, mas hoje troca figurinha direto. O que aconteceu foi o seguinte: podia ter dado muito errado, mas o que os europeus pediam era informações sobre a empresa e um teste muito detalhado de equipamento e sala. Eu bati no peito e pensei: se tem uma coisa de que a gente entende aqui, é de áudio. Se esses caras querem um teste de sala e equipamento, vou entregar o melhor teste do mundo. A gente pegou o melhor microfone, usou o melhor cabo, ligou no melhor pré-amplificador, testou a reverberação, matou um pouco os cantos da sala [*de gravação*], começou a gravar testes e mandar para eles. Como a gente foi muito sério nessas respostas, e o áudio já bateu certo desde o início, a gente acabou sendo escolhido. E aí... cara, quando eu vi, estava trabalhando para uma das maiores empresas de localização de *games* do mundo, e eu nem sabia direito quem eram eles! Nosso primeiro projeto foi *Star Wars* (*risos*)!

*Posso imaginar o choque!*

Como esses clientes de *games* estão na Europa, houve um choque de cultura no início do trabalho, muito saudável, que dizia respeito ao tempo que o brasileiro leva para responder um e-mail (*risos*). Eles mandaram um documento intitulado “o que esperamos de vocês”. E o

primeiro item era o tempo em que eles esperavam receber a resposta de um e-mail. Aparentemente, a gente demorava demais (*risos*).

### *Uma disciplina germânica!*

Eles são espanhóis (*risos*). Essa cultura gerencial dos *games*, e o fato de serem projetos gigantescos que envolvem empresas satélites atuando em todos os continentes, fez com que a gente aprendesse a trabalhar de uma maneira disciplinada. Isso nos levou a uma cultura do *take um*, porque em *games* tem que acertar no primeiro *take*. Se precisar fazer um segundo *take* de uma fala, tu já tá atrasado. Tu tem uma expectativa de produzir um número mínimo de palavras-hora, senão vai perder dinheiro. É por isso que muita dublagem fica ruim. Acertar esse nível de produtividade *versus* qualidade é supercomplexo, especialmente no início do processo. No primeiro projeto, o cliente pediu para baixar a qualidade, porque não podia demorar o tempo que estava demorando. A gente estava levando três vezes o tempo estimado. Estava ficando excelente, mas ele insistiu que era pior atrasar a entrega ao produtor do *game* do que baixar um pouco a qualidade.

*Nisso, a cultura do game parece ser bem diferente da cultura do cinema no Brasil, na qual os contratos estipulam um certo número de horas de trabalho, mas é frequente que esse número de horas acabe sendo maior na prática, e atrasem, não?*

No *game*, não teria como ser assim, porque o prazo é tão fundamental que não existe uma entrega única no final do projeto, como

é no cinema. No *game*, tu entrega todo dia. Como eles recebem dublagens de vários estúdios ao redor do mundo e pós-produzem o áudio no Europa, esse trabalho tem que ser feito à medida em que vai ficando pronto. Para isso, tu grava e entrega todos os dias. Não tem como atrasar. E isso é bom, porque tu sabe com antecedência o dia em que começa e o dia em que termina. No cinema, você recebe um prazo inicial, porque o produtor tem até certo mês para prestar contas à Ancine, mas aí tem uma prorrogação de prazo, coisa e tal... quando tu vê, fica seis meses, um ano mexendo com uma série de TV, demora muito a receber, acaba entrando uma pindaíba de grana. Os *games* ensinaram a gente a buscar o *take um*, a trabalhar mais rápido, ensinaram um monte sobre planilhas de Excel.

*Eu li uma entrevista do supervisor de pós-produção de áudio de Game of Thrones [série milionária da HBO], que precisa controlar equipes sediadas na Irlanda, na Inglaterra, em várias cidades dos EUA, dizendo que trabalha mais no Excel do que no Pro Tools.*

É isso mesmo. Eu certamente mexo mais no Excel do que no Pro Tools hoje. Não tenho orgulho disso, adoraria fazer mais trabalhos criativos, mas não sobra tempo.

*Televisão e cinema têm padrões muito diferentes para ti?*

Têm. Cinema é o que me move artisticamente. A gente acabou de fazer um longa com o Jorge Furtado, chamado *Rasga Coração* (2019). Foi um projeto no qual me envolvi visceralmente. Nesse caso

eu fui para o Pro Tools. Dirigi todas as sessões de ADR, via Skype, cuidando de cada sílaba do filme. Esse projeto tinha um som direto especialmente bom, porque foi todo feito em estúdio. Decidi que ia entregar o melhor som de diálogo que a Casa de Cinema [*produtora de Jorge Furtado e outros cineastas gaúchos*] já havia recebido. Eu sei o quanto o texto é importante para o Jorge Furtado. Esse tipo de dedicação não é possível na TV. Em televisão, geralmente o orçamento é feito de cima para baixo. O som tem uma verba que corresponde a X por cento do orçamento total daquele projeto. Dessa verba, tu tens que fazer uma distribuição de número de horas entre edição de diálogos, edição de ambientes, edição de efeitos, produção de *foley*, mixagem, *deliverables*, ADR. É preciso distribuir essa verba entre os departamentos no início do projeto e fazer um plano de vôo. E precisa seguir à risca esse plano de vôo, senão tu vai perder dinheiro. Para TV, então, eu pego a real do orçamento, distribuo dentro das rubricas e tento fazer funcionar a partir de uma estimativa de horas. Em cinema, eu construo o orçamento a partir de uma estimativa de horas que eu imagino que vão ser necessárias. Obviamente tem negociação, nunca fecho um contrato nos moldes que eu pensei inicialmente, mas no cinema eu me permito estourar as horas, deliberadamente, porque estou fazendo uma coisa que acho poderosa. Estourar horas de estúdio em uma série, por exemplo, que tem 13 episódios de 52 minutos, é um puta prejuízo. Estourar horas num filme de 90 minutos... existe uma perda ali, mas esse filme te leva para festivais, te leva a conhecer mais gente, ampliar a rede de contatos. Você recupera depois. O filme é uma coisa que fica.

*E do ponto de vista estético? Há diferenças? Em projetos para TV, se falava muito de predomínio da voz, de foley mais simplificado. Essas diferenças estão diminuindo?*

A gente não está fazendo, aqui em Porto Alegre, o filé da TV. A gente fez o *foley* das três temporadas de *Magnífica 70* [série da HBO, exibida até 2018], estamos orçando alguns projetos grandes, mas o que a gente tem feito mais são projetos que ganharam editais das TVs públicas, editais estaduais, verbas menores e projetos menos ambiciosos. A estética tem tudo a ver com o orçamento. Às vezes, estou fazendo projetos que não vão tão longe artisticamente porque eu não tenho tempo criativo para esses projetos. Infelizmente, se eu quiser pegar todo projeto que entra aqui, botar no colo e dizer “esse é o meu bebê, vou transformar ele na pessoa mais incrível do universo”, eu quebro. Vou precisar de um mecenas (*risos*).

*A Netflix pode ser esse mecenas?*

Pode. Se a gente der o tiro certo, achar os caminhos comerciais certos, entra numa série que explode, aí é outra coisa. A gente tem uma história triste com a Netflix. Há oito anos, me ligou um amigo de São Paulo, Eduardo Santos Mendes [editor, professor de pós-produção sonora da USP e entrevistado neste livro], e disse assim: “Kiko, você topa fazer *foley* para o episódio piloto de uma série? Tem um pessoal aqui recém-saído da universidade, muito talentoso, que ganhou um edital para fazer o piloto de uma série, a ideia é muito boa. Tu topa fazer o *foley* para o piloto de graça?”. Eu pedi pra ver o

piloto, ele mandou, eu assisti e achei incrível. A gente fez o *foley* de graça. O que aconteceu? Anos depois, quando a série foi comprada pela Netflix, que assistiu àquele piloto, aprovou e produziu, a gente acabou caindo fora do projeto. Nem ele fez a série e nem eu. O nome da série é 3% [*primeira série brasileira produzida pela Netflix*]. Foi o tiro certo que saiu pela culatra. Foi triste.

*Estou sabendo que a Netflix convocou um encontro com profissionais de pós-produção sonora de Rio e São Paulo. Parte do encontro foi dedicada a enfatizar aos profissionais do som que era necessário seguir certas convenções de áudio, bem próximas do broadcasting, como mixar a voz mais alta, aumentar a legibilidade. Foi enfatizado que streaming não era cinema. Você enxerga essas convenções como um problema?*

Sinceramente, não. Quando a gente mixa para o cinema, a gente tem *full range* [todos os canais podem reproduzir frequências em todo o espectro da audição humana, de 20 Hz a 20 KHz] e a faixa dinâmica mais larga de todas. A gente trabalha de uma forma poderosa. Quando a gente mixa para TV, a gente é muito rigoroso. A gente sabe as especificações técnicas do produto que está entregando, e a gente monitora o tempo todo com um *meter* [dispositivo de monitoração dos níveis de áudio, dentro das especificações técnicas exigidas] na tela, e trabalha estritamente dentro das especificações. Quando vai para o ar, fica bom. Tu não pode ter uma explosão 30 dB acima do nível médio de diálogo, em televisão, pois não funciona. O compressor, ou o limitador instalado no *encoder* que vai pro satélite,

vai reduzir a tua explosão. Tu tem que trabalhar dentro do *loudness range* [monitoração estatística da variação de volume de todo o produto; quanto mais alto o número resultante, maior a dinâmica existente entre os sons mais delicados e os mais ruidosos] permitido. Isso significa que o diálogo vai estar um pouco mais alto do que no cinema, que tu vai trabalhar dentro de uma faixa dinâmica mais estreita, que a cena de tiro não vai ser tão impactante. Tudo isso gera um resultado estético diferente. Mas quando a gente vê no ar as séries em que a gente trabalha rigorosamente dentro das especificações, a gente entende porque as especificações existem. Funciona. É natural que haja essa diferença estética. E é muito importante – muitas pessoas não levam tanto isso em consideração – refazer a mixagem da cinema para TV, não apenas adaptar. Se você pega o filme *full range*, com a faixa dinâmica bem larga, e joga ele na Netflix sem fazer uma remixagem cuidadosa, o espectador vai ficar correndo no botão de volume o tempo todo, senão ele acorda os filhos (risos).

*Sou testemunha, acontece muito isso lá em casa (risos). De fato, é prática comum na finalização que os mixadores finalizem o som com parâmetros de cinema, com a faixa dinâmica bem larga, e depois fazem uma adaptação rápida – muitas vezes descuidada – para a televisão. Isso ocorre frequentemente por questões orçamentárias.*

Por isso eu orço muitas horas de *deliverables* [formatos finais da banda sonora, destinados à exibição em diferentes plataformas e dispositivos, como DVD, Blu-Ray, serviços de streaming, televisão;



*cada um desses formatos finais tem especificações técnicas distintas]* em cada longa em que eu trabalho. Isso costuma jogar meus orçamentos para cima, mas eu faço questão de orçar 30, 40 horas de *deliverables* para cada filme, porque eu realmente abro a mixagem e adapto cuidadosamente para TV, *streaming*, o que for.

*Já ouvi mixadores dizerem que em um ou dois dias conseguem fazer todos os deliverables: para DVD, TV, Web. De novo, os motivos podem ser orçamentários.*

Cara... até dá para fazer (*risos*). Mas tu vai ter um resultado bem inferior ao que poderia alcançar. A sutileza vai ser perdida. Veja, a gente sempre tem que imaginar que quando a pessoa assiste a televisão, ela pode estar cortando unha, lavando louça, olhando o Facebook. Tu tem que ser mais agressivo em TV. Tu tem que escolher os momentos especiais, investir neles. Não pode ficar se esmerando em sutilezas. Se tem música, aposta na música; se não tem, aposta em alguma outra coisa. E se é para construir um silêncio em TV, o que vem antes e o que vem depois tem que ser poderoso, porque a sensação de silêncio só vai ser construída pelo contraste com as cenas próximas. Porque não existe silêncio real em cinema, e muito menos em TV. Na TV, se tem um momento de silêncio, tu ouve o vizinho descendo no elevador, o caminhão de lixo passando na rua, um bebê chorando. Tu tem que trabalhar em negrito. Numa mixagem para TV, quando tu ouve no estúdio, tudo parece meio *over*. Quando tu ouve no ar, funciona. No estúdio o *foley* fica um pouco exagerado, um pouquinho puxado para o caricato, um soco vira uma pancada

gigantesca. Na hora da exibição, funciona. Eu acredito de verdade que existe uma estética de TV e outra de cinema. São diferentes.

*Há atualmente um complicador nessa equação, que é a entrada em cena do streaming. Como existem muitos dispositivos possíveis de se assistir àquele produto, o som pode ficar bom no celular e ruim no home theater, ou vice-versa. O mixador não sabe direito como o consumidor vai ouvir o produto. É algo bem difícil para um mixador lidar.*

A gente tem algumas regras tácitas. Por via das dúvidas, recomendo nunca colocar informações importantes para a narrativa abaixo de 100 Hz. Abaixo disso [*sons muito graves*] tu quer causar sensações. Tudo bem se o cara tiver um bom *home theater*, ou um fone de ouvido excelente. Mas qualquer informação vital para a filme que estiver numa faixa de frequência de graves e subgraves, tu pode dar com os burros n'água. Às vezes um compositor escreve um tema super legal, usando as frequências mais graves. E a gente tem que dizer a ele: tua música é muito boa, mas ninguém vai ouvir.

*Em relação ao surround, vocês trabalham do mesmo jeito? Nada que for vital para a narrativa vai para os canais surround?*

Em TV, sem dúvida. Em TV, o *surround* é mais usado para criar sensações, então usamos mais ambientes e música. Em TV, tu nunca sabe se o espectador vai ter acesso ao *surround*, se o dispositivo que ele vai usar possui *surround*, se alguém vai desligar o botão do sur-

*round* e ficar ouvindo só o estéreo, se alguém vai tropeçar num fio e desconectar a caixa traseira.

*No streaming, o espectador muitas vezes vê o filme sem o surround.*

Pois é, ninguém sabe como vai ocorrer esse consumo. A gente tem que ficar atento à panorâmica dos sons, especialmente quando o produto se destina à televisão ou ao *streaming*. Agora, no cinema... se tiver que botar uma voz no *surround*, uma porta batendo, um efeito, eu boto. E acho que tem que ser assim mesmo, é para isso que a tecnologia foi criada. Claro que eu não vou botar uma narração, um diálogo inteiro lá atrás, até porque tu não quer o público olhando para fora da tela... não sei se tu conhece a expressão “exit sign effect”...

*Conheço como “exit door effect” [as duas expressões designam situações em que ruídos reproduzidos em canais surround chamam a atenção do espectador e o fazem desviar o olhar da tela, procurando a origem daquele som dentro da sala de projeção].*

O que tu não quer é criar essa situação. E é preciso lembrar que um filme não é uma vinheta da Dolby, que tem oito segundos, soa sensacional, mas o filme não é isso. A não ser que seja um *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014), que é uma experiência de exceção.

*Tem algo que você mencionou anteriormente e eu queria explorar um pouco mais: a ideia do foley destacado na mixagem, que vou chamar de hiper-real. Isso não tem acontecido só com o foley, mas com efeitos sonoros em geral, e até mesmo ambientes. Vi uma série recentemente, chamada Objetos Cortantes (2018), que tem ambiências bem destacadas, cheias de insetos. Eu queria perguntar como você analisa essa tendência de reforçar pequenos ruídos delicados, como o foley, a mumunha [farfalhar de roupas], em alguns casos até a respiração do personagem, ganhando proeminência na mixagem.*

Eu estava te ouvindo falar e pensando se é isso mesmo que acontece, ou se é o compressor do *encoder* que está aumentando o volume desses sons, algo que não era bem o que mixador queria (*risos*). Bom, eu acho que tudo que funciona narrativamente pode ser usado sem limites. É como botar limite na música, dizer o que é certo ou errado em música. Não tenho nenhum problema com pequenos detalhes destacados, desde que funcionem na narrativa. Agora, tem certos sons que se tu aumentar muito, eles soam *fake*. Pegue o passo como exemplo. Tu pode aumentar o passo, deixar ele bem porrada, desde que haja um plano fechado de um pé num coturno subindo uma escada. Agora, se tu tiver uma criança correndo num plano geral em direção ao pai e a mãe, e o mixador botar o passo muito alto, a pessoa que está ouvindo não vai entender que aquilo é um passo. Vai achar que é alguém fora de quadro martelando alguma coisa... porque tem aquele conceito das três modalidades de escuta: causal, reduzida e semântica [*modos de escuta nominados por Michel*

*Chion no famoso livro A Audiovisão*]. Tu vai ouvir um som, vai ficar procurando na imagem a causa daquele som, e não vai decodificar aquilo como um passo – e enquanto isso tu tá perdendo a cena. Eu não tenho nenhum limite estético dizendo que não posso aumentar um grilo, um passarinho. Se ficar legal para a cena, para a dinâmica do filme, da história que estou contando, ótimo. Agora, eu tenho que ter sempre aquele distanciamento de imaginar que a pessoa vai entrar na sala de projeção, vai assistir àquela cena e pensar: “puxa, eu ouvi alguém martelando, que merda é essa?!” (risos) A gente não pode ter essa masturbação solitária – olha que som incrível de passo, tem grave, subgrave, médio e agudo – porque alguém vai ouvir e perguntar o que significa aquela martelada. Já aconteceu um caso desses comigo, numa cena crucial do filme *Ponto Zero* (José Pedro Goulart, 2016), que inclusive nos deu o Kikito de melhor som em 2015, no Festival de Gramado. É essencialmente um filme de suspense, e há uma cena em que o protagonista atropela uma moça, bem no meio do filme. Ela foi filmada de maneira que o público não sabe que ocorreu um atropelamento e que tem alguém ferido debaixo do carro. Aí a gente começa a ouvir gemidos sob o carro. O José Pedro mandou o filme para o Fernando Meirelles [*diretor de Cidade de Deus e Ensaio Sobre a Cegueira*] e pediu uma opinião sobre o filme. O Meirelles disse que tinha achado sensacional, só não tinha entendido o cachorro que ficava gemendo de dor no meio do filme (*gargalhadas*). A gente gravou uma mulher, e aquela mulher, para o Fernando Meirelles, era um cachorro. Quem é que estava errado, nós ou o Meirelles? Claro que éramos nós!

*Porque, nesse caso, o Fernando Meirelles era o espectador comum.*

Exatamente! A gente refez aquela cena exaustivamente, até descobrir que o gemido não ia funcionar. O gemido podia sugerir algo sexual, podia parecer um animal. Em certo ponto, a gente abandonou o gemido e passou a usar uma tossida. Criamos uma espécie de tosse com secreção, porque a tosse deixaria mais claro que era um ser humano ferido, e não um bicho.

*Bela ideia!*

Mas até chegar a essa bela ideia, foram oito versões daquela cena e nenhuma funcionava. Quando o filme ganhou o prêmio, pensei: esse prêmio é merecido, porque foi muito trabalhoso. E foi uma lição: colocar determinado som mais alto é uma decisão difícil, pois depende de antecipar corretamente como o espectador que nunca leu o roteiro, que não sabe nada do filme, vai entender aquele som que estou inserindo.

*Vocês já trabalharam com Dolby Atmos, ou outra tecnologia de som imersivo? Às vezes, a tecnologia me dá certa apreensão. Fico achando que alguns sons ao redor me fazem olhar para os lados, para trás, procurando sua origem.*

Não trabalhamos com Atmos. O Christian Vaisz, que é de Canoas, cidade na Grande Porto Alegre, já viu alguns filmes em Atmos lá.

Aqui na capital ainda não há salas com essa tecnologia, eu ainda não vi. Sou meio cético quanto a isso, tenho até um pouco de preguiça. Cara, a gente não sabe projetar som em 5.1 direito no Brasil, vai acertar em Atmos?! Do ponto de vista comercial, empresarial, eu investiria primeiro em realidade virtual [*tecnologias de som imersivo para reprodução em dispositivos individuais, em geral associados a games*], e só depois no Dolby Atmos. É algo mais próximo da gente, estamos pesquisando, a gente já trabalha com *games*. Eu iria primeiro por esse caminho. O Dolby Atmos deve ser a coisa mais linda do mundo, maravilhoso, deve funcionar muito bem nos cinemas da Broadway (Nova York), em Los Angeles, talvez na Dinamarca (*risos*). Mas tu viu que a Delart [*grande estúdio carioca de dublagem pós-produção sonora*] montou uma sala de mixagem com certificação Atmos? É a primeira do Brasil [*o estúdio citado começou a funcionar em agosto de 2018*].

*Não sabia. Que ótimo!*

Ali eu acho que faz sentido, porque a Delart faz a dublagem dos filmes da Disney no Brasil. Aí realmente tu tem que ter uma sala Atmos para poder fazer a mixagem de *Toy Story 4*, *Os Incríveis 3* ou outros títulos enormes, porque eles estão fazendo a versão brasileira desses filmes, e eles vão ser lançados em Atmos. Faz sentido para eles investir nessa tecnologia. Mas eu não tenho a menor intenção de dar um *upgrade* nas minhas salas aqui para isso, não agora pelo menos. Não vejo uma compensação financeira para isso.

*A última pergunta é sobre a relação da pós-produção sonora com o diretor. Tem diretor que gosta de ficar junto, principalmente na mixagem. E tem diretor que dá mais espaço para o mixador trabalhar, aparece ocasionalmente. Quando você está trabalhando num projeto, gosta de ter o diretor do lado, ou prefere que ele dê mais liberdade criativa?*

Eu adoro ter o diretor junto. Acho fundamental para o processo. Adoro reuniões de *spotting* [encontros em que a equipe recebe instruções sobre como trabalhar cada cena, que elementos sonoros inserir, quais integrantes da equipe ficarão responsáveis pela produção de cada elemento etc.], assistir a cortes provisórios, é excelente para o processo criativo. Claro, gosto de ter o diretor próximo, desde que ele esteja a fim de estar lá. Não adianta ter uma pessoa ali que vai ficar o tempo todo no telefone, pensando em outra coisa. E talvez alguns processos sejam realmente enfadonhos para o diretor. Ter o diretor numa pré-mixagem de *foley* é inimaginável, porque é um processo demorado, de formiguinha, muito técnico, e tu ainda pode alterar esse *foley* na *mix* final. Enfim, ter o diretor por perto é fundamental. E tem diretores que se transformam no estúdio. Isso é uma coisa muito legal. A gente fez esse filme com o Jorge Furtado agora, e de todos os projetos que eu fiz com ele – creio que esse seja o décimo – foi a vez em que eu mais pude discutir som com ele. Era um filme que desde o princípio tinha um espaço pro *sound design* maior do que em outros projetos dele. O Jorge é um cara que a gente sempre quis ter mais próximo. Nesse projeto a gente teve ele em muitas reuniões, e foi algo que levou o filme para um outro patamar.



O contato com diretores experientes, criativos, também é uma coisa que nos ensina muito.

*Minha impressão é de que os filmes dele são muito centrados no diálogo.*

Acho que sim. É uma característica dele, e isso sempre fez com que os filmes dele tivessem um espaço menor para a criação sonora, por causa da questão conceitual. Tem sempre muitos diálogo e música, então tu tem pouco espaço para criar os respiros entre essas coisas. Mas esse filme é diferente. Tem muito diálogo, mas também tem uma série de invenções narrativas muito interessantes, que te estimulam a criatividade. Nesse filme, provavelmente ele decidiu fazer um trabalho mais sonoro, com um espaço generoso para o som. Por sorte, e por competência nossa, fomos escolhidos para trabalhar com ele nesse projeto. É um filme lindo.

Pernambucana, Catarina fez graduação em Rádio, TV e Internet na UFPE, e se especializou em som na Escola de Cinema de Cuba, onde estudou por três anos. Aprendeu lá a fazer de tudo na cadeia produtiva: gravar, editar e mixar. Ela tem preferência pelo *foley*, mas admite que não há espaço no mercado de Pernambuco para se especializar nisso. Mora no Recife, possui um *home studio* onde edita e mixa filmes de baixo orçamento, e trabalha na Rádio Frei Caneca. Seus créditos incluem os longas *Rio Doce/CDU* (2011) e *O Som ao Redor* (2012).

*Como surgiu teu interesse pela pós-produção de som?*

Quando entrei na UFPE para fazer o curso de Rádio e TV, eu já era aluna do Conservatório Pernambucano de Música. Desde o início do curso focava a área de áudio. Quando foi chegando perto do final no curso, comecei a me interessar mais por montagem. Na época, o laboratório do Departamento de Comunicação Social tinha um computador ocioso.

*Quando foi isso?*

Em 2002, 2003. Tinha uma aluna da minha sala que se dispôs a ensinar a editar. Eu me candidatei e comecei a fazer edição para trabalhos e filmes dos alunos. Passava mais tempo editando o som do que a imagem, mesmo no Final Cut. Aí um colega viu no jornal um anúncio da Escuela Internacional de Cine y Televisión (EICTV), de Cuba. Vi que havia uma especialização em som. Mande a inscrição e fui.

*Foram três anos produzindo e estudando.*

Sim. Aí voltei ao Brasil e foi um recomeço: ninguém me conhecia e eu não conhecia ninguém. Meus primeiros longas foram *Rio Doce/CDU* (2012), de Adelina Pontual, e *O Som ao Redor* (2012), de Kleber Mendonça Filho, em que fiz edição de som.

*Os três anos em Cuba te trazem trabalho até hoje?*

Já fiz filme de Angola, Portugal, Chile. Como a escola era internacional, você acaba fazendo contato no mundo todo. Hoje é fácil fechar esse tipo de trabalho, por causa da Internet. Chegam filmes de todos os lados, em geral produções de baixíssimo custo.

*Você tem preferência por alguma função dentro da cadeia de produção?*

Gosto de fazer desenho e edição de som, adoro desenhar ambientes e efeitos. Agora, se pudesse trabalhar apenas com *foley*, seria isso. Mas é bem difícil, no mercado brasileiro. Algumas pessoas nem sabem o que é isso.

*No Recife, e no Nordeste como um todo, existe pouca demanda.*

O pessoal está começando agora a produzir um pouco. Alguns estúdios fazem *foley* em estúdios de música ou dublagem adaptados. Não há salas especializadas. Talvez porque não haja tanta demanda, já que grande parte da produção de Pernambuco é de séries de TV, filmes de baixo orçamento, mais destinados ao mercado doméstico e a festivais. Para esse tipo de trabalho o *foley* é mais simplificado.

*Minha percepção é de que existem dois caminhos na pós-produção de som. Algumas produções tentam fazer toda a pós num lugar só, porque simplifica para o produtor. Outras trabalham com um supervisor de som, que distribui o trabalho entre empresas, para acelerar o processo e, às vezes, cortar custos.*

É o processo de industrialização clássico, no qual cada operário é responsável por colocar uma peça no produto final. Tem um lado bom e um ruim. Agiliza a produção, encurta o tempo da pós-produção, isso reduz custos. Mas quando as equipes trabalham em separado e não conversam, talvez o resultado acabe ficando um pouco mais convencional. Eu morei no Chile por um período, a indústria funciona de forma bem parecida com os Estados Unidos. A maneira de eles

fazerem cinema é bem industrial. Trabalhei num estúdio enorme, o Filmosonido [*setor de pós-produção de som da Filmo Studios*], e era um trabalho bem segmentado. Fui contratada para fazer *foley*, eventualmente desenho de som e edição de ambientes. E só fazia isso. Não me metia com edição de diálogos, dublagens, mixagem, montagem, não fazia atendimento. Eu recebia o trabalho com instruções básicas: o filme que você vai fazer agora é esse, tem três dias para terminar. Às vezes eu nem via o resultado final mixado. Muitas vezes trabalhava sem ouvir o som direto.

### *Era assalariada?*

Tinha horário de trabalho, salário fixo. Aqui no Brasil existem poucas *post houses* que funcionam assim. O esquema é industrial: tem uma pessoa só para edição de diálogos, uma equipe de *foley*, uma de efeitos sonoros, uma de ambientes, um músico conhecido que pode entrar na equipe, se o diretor quiser centralizar toda a pós do filme no mesmo lugar. Apesar disso, acho que na América Latina o esquema mais frequente é o independente, em que as equipes são menores, nas quais as pessoas acabam fazendo um pouco de tudo.

*Parte do pessoal que entrou no mercado mais recentemente parece ser mais generalista: grava, edita, mixa, compõe. Talvez seja uma consequência desses esquemas mais fragmentados de produção.*

A tecnologia tornou muita coisa acessível, e tem mais gente entrando no mercado. Mas pós-produção de som é uma atividade muito

técnica e segmentada. Se você não entender como funciona um *software* de edição de som, a calibragem de uma sala, você não consegue avançar muito. Pode ter boas ideias, mas não vai saber executar. Se você não sabe como funciona um equalizador, vai ter um som de filme cheio de problemas que seriam resolvidos com facilidade se você entendesse como funcionam as frequências altas, o que fazer com as frequências baixas, em que espectro está a voz. E se você sabe usar essa técnica para resolver problemas, saberá também usá-la criativamente para dar uma personalidade ao seu filme. Às vezes, o produtor do filme de baixo orçamento demora a encontrar a pessoa que saiba disso. Quando encontra, ela tende a perguntar se ele faz tudo.

*Para se firmar no mercado, um profissional precisa entender do lado do negócio? Ele precisa prospectar clientes, negociar valores?*

Existem dois cenários. O primeiro é quando você trabalha como assalariado, como trabalhei no Chile. Nesse cenário você não precisa entender disso. Muitas vezes eu recebia um trabalho em que o chefe entregava o material e explicava: apareceu um produtor, ele está escrevendo um projeto numa lei de incentivo, é uma série para TV. Se ele ganhar o financiamento, ele vai fazer no estúdio. Aqui está o piloto, você tem dois dias para finalizar. Ela sabia calcular quanto tempo podia passar num projeto desse tipo sem perder dinheiro. No segundo cenário, que é a produção de baixíssimo orçamento, você tem que saber um pouco de economia. Tem que saber quanto cobrar por uma hora de trabalho, quanto custam os equipamentos.

*Já ouvi histórias sobre como alguns filmes poderiam render boas oportunidades criativas, mas o editor ou mixador não pôde se debruçar por mais tempo sobre ele, para não perder dinheiro. Ele tem que fazer o convencional e seguir em frente.*

Exato. Minha estrutura encaixa no segundo cenário. Eu não tenho estúdio, trabalho em casa. Um *home studio*, uma licença de Pro Tools HD, um computador, caixas de monitoramento e *headphones* de boa qualidade. Bem básico.

*Existe talvez um terceiro cenário, no qual você migra do home studio para se tornar proprietário, talvez com alguns sócios, da post house do primeiro cenário?*

É possível. Não no meu caso. Eu recebi conselhos de profissionais experientes, como José Luis Díaz [*veterano sound designer e editor de som argentino*], para evitar o risco de abrir um estúdio. Trabalhei com ele na Argentina. Ele me disse que a pior coisa que fez na vida profissional foi abrir um estúdio. Ele fazia muito filmes e perdia dinheiro. Gastava muito tempo em tarefas não criativas. Tinha que construir o prédio, comprar equipamentos, negociar renovação de *software*, manutenção, contratar segurança para o estúdio. Aí ele construiu três cabines de edição nos fundos da casa dele, no primeiro andar, e um estúdio pequeno no térreo, onde ele faz a pré-mixagem de diálogos. Assim ele consegue controlar os gastos. Edita em casa e mixa no Tauro [*Sound Studio, a maior post house da Argentina, com mais de 300 longas realizados*], com quem tem uma parceria.

Todo mundo que tem estúdio faz a mesma reclamação: é muito caro, toma tempo de gestão. E com a alta do dólar, as coisas tendem a piorar [*a entrevista foi feita em novembro de 2018*]. Eu acabei de renovar minha licença de Pro Tools HD, paguei mais de R\$ 1.500.

*Você faz só a edição, o desenho de som, ou faz tudo?*

Nos filmes de baixo orçamento, faço tudo: edição e mixagem, desde que seja em estéreo. Para mixar em 5.1 tem que obrigatoriamente pagar uma sala de mixagem, e aí já fica caro, pois uma hora de aluguel de um estúdio desses...

*O Portomídia não funciona para esses casos maiores?*

Funciona. O produtor consegue negociar. Se a produção não conseguir pagar, você tem a opção de fechar uma parceria, oferecer uma oficina, o valor dessa oficina paga as horas que você usou no estúdio. Existe essa opção, se o produtor quiser uma mix 5.1.

*Hoje em dia existe uma tendência de ter mais filmes sem música? Ou então uma música mais atmosférica, não muito melódica...*

É verdade. A música entra no filme quase como um efeito sonoro. A galera chama mais de “camada” ou *drone*. São elementos que o músico faz, mas parece um ambiente. Se a gente pensar um pouco, talvez não seja mais tão necessário ter música no filme. O que se fazia antigamente com música se pode fazer hoje com desenho de



som. A música para cinema é outra coisa. No inglês, nem se chama de “music”, mas de “score”. Só funciona casada com a imagem. Minha abordagem é mais percussiva, quase um desenho de som. Criar sons com efeitos, dar um ritmo com elementos que você vai criando no programa de edição, enquanto você está desenhando o som.

*Estamos usando nessa conversa o termo “cinema”, mas no mercado audiovisual quase todos os profissionais trabalham também com séries de TV, Netflix e plataformas de streaming. Você enxerga diferença no som desses diferentes produtos?*

Do ponto de vista do espectador comum, talvez seja difícil de perceber as diferenças. As fronteiras diminuíram, mas elas existem: TV e *streaming* têm mais compressão, faixa dinâmica mais estreita. Para os técnicos, essa proximidade estética trouxe uma situação bem difícil. Trabalhei em séries em que produtores e diretores queriam padrão de cinema com orçamento de TV. Isso trouxe mais pressão para o editor e o mixador. Cada vez se exige mais num espaço de tempo menor. No Chile, trabalhei numa série chamada *Prófugos* (2011-2013), que teve duas temporadas para a HBO dirigidas por Pablo Larraín. Era uma série de ação, com 13 capítulos de 50-60 minutos cada. Eu tinha cinco dias para fazer edição de ambientes e efeitos de cada episódio. Tinha muito carro, tiro, explosão. Bem frenético. E era orçamento para TV, mas foi tratado como filme. Muita pressão para terminar no prazo, e a exigência de qualidade era de cinema. Na condição normal de um filme, eu passaria um mês com cada episódio. Poderia escolher e desenhar melhor o som do motor

do carro, da freada, o bater de porta, os passos, os tiros. É difícil criar dentro do prazo curto que te dão.

*O resultado pode oscilar.*

Na primeira temporada da série *Narcos* (2015), da Netflix, o som dos primeiros episódios é muito bom. Nos últimos, e na segunda temporada, o som é mais desleixado. Não culpo os editores e mixadores. Sei que eles devem ter trabalhado em condições extremas. Na série que eu fiz no Chile, quando os produtores gringos chegaram no Chile e viram a ficha técnica da equipe de som, ficaram preocupados. Eles sabiam que era muito trabalho para pouca gente. Além disso, as pessoas hoje têm uma formação audiovisual intuitiva desde que nascem. Elas têm padrões de exigência maiores do que antigamente, e não entendem que aquela série que eles consomem em dois dias, num final de semana, às vezes exigiu que a equipe de produção trabalhasse por um ou dois anos. *Prófugos* levou dois anos de produção e três meses de pós-produção. Tem gente que viu inteira num final de semana, e já pedia a segunda temporada na semana seguinte. Então as séries de TV e a Netflix trouxeram essa pressão extra da indústria: produzir mais em menos tempo. Para manter a exigência estética, o nível de complexidade nos detalhes que se exige, é preciso de tempo e de dinheiro. Não se pode ter muito zelo em produtos televisivos, por causa do ritmo de produção muito acelerado. Diria que o *streaming* tem características de TV e de cinema. O consumo é por demanda, você escolhe o que vai ver, e vê em casa, mas a exigência estética é mais próxima do padrão de cinema.

*O streaming tem uma dificuldade extra: você não sabe em que dispositivo o consumidor vai ver o produto. Pode ser no celular, no tablet, num home theater espetacular.*

É parecido com TV, né? Porque em televisão você também não sabe se o cara vai assistir em casa, num bar, se o aparelho dele é bom, se tem som estéreo ou 5.1. Do ponto de vista da mixagem, o padrão da Netflix é parecido com TV: comprimido, com voz mais presente. Isso acontece porque o produtor não tem controle sobre o modo como as pessoas vão ver. Todo mundo tem que entender o que está sendo dito. Em algumas produções gringas, como *House of Cards* (2013) o som é padrão de cinema. Muito bom. É muito dialogado, tem compressão, mas se você assistir com um equipamento bom, com cuidado, prestando atenção, vai ouvir as sutilezas de *score*, de ambientes, de efeitos. Até o tratamento das vozes é minucioso.

*House of Cards foi a primeira série da Netflix, e é apontada como pioneira do modo de produção descentralizado, no qual a produção contrata um supervisor de som, e este distribui o trabalho entre várias empresas menores, com um cronograma bem apertado. Game of Thrones (2011-2019) funciona do mesmo jeito.*

*Game of Thrones é incrível. Padrão de cinema. Eu estava morando no Chile na época da primeira temporada. Fui ver o primeiro episódio e meu queixo caiu. Até hoje eu lembro de como fiquei impressionada com o som das patas dos cavalos trotando na neve. O *foley* é perfeito. Soa tudo, cada detalhe. O som das espadas, das*

roupas. Os *reverbs* e *delays* são bonitos. Não tem uma batida de porta feia. Você escuta a porta e ela soa como uma porta de madeira de lei, pesada, grande, com fechadura de ferro fundido. Você ouve os detalhes. Nas condições da América Latina, não creio ser possível chegar a esse nível de detalhamento. Aqui você acaba recorrendo às bibliotecas de som. Tem séries em que você reconhece a mesma batida de porta em várias cenas. Os passos soam semelhantes, mesmo em locações diferentes. Provavelmente o editor não tinha tempo, fez de maneira mais simples, colocou um ou dois arquivos sobrepostos ali, entregou rápido. No *streaming* você encontra os extremos: séries muito boas e séries que dão vergonha. Não há um padrão único.

*Como você gosta de ver filmes?*

Com *headphones*, para poder ouvir os detalhes. Se pudesse montar uma sala 5.1 em casa, eu faria, mas só se pudesse ser devidamente calibrada. Os *home theaters* baratos têm equalizações prontas que destroem o som do filme. Para ser sincera, eu acho que só vejo filme com reprodução boa quando Gera [*Vieira*] me liga e me chama para ver alguma coisa na sala de mixagem dele. Às vezes são trechos de filmes *blockbuster*, às vezes algo específico.

*Você já trabalhou com Dolby Atmos?*

Não. Acho que é uma tentativa do mercado para vender ingressos. Há outras tecnologias de som imersivo que parecem mais promisso-

ras. Som para realidade virtual, por exemplo. Realidade virtual está sendo usada na medicina, em ciências, em *games*...

*Talvez a indústria de games até esteja na frente da do cinema.*

Eu acho que sim. Está na frente há alguns anos. É um nicho que vale a pena investir, com aplicações fora da área do entretenimento. Pense em um escritório de arquitetura, por exemplo, que faz uma planta virtual e o cliente pode viajar dentro dessa planta. Se o escritório tiver a sacada, pode contratar um estúdio e fazer o som imersivo. O *game* já está fazendo isso. Tem tratamentos para fobias com realidade virtual!

*Como é isso?*

Li uma reportagem sobre isso. As pessoas com medo de avião, por exemplo, colocam os óculos de realidade virtual e vão para dentro de um avião falso, para ir superando o medo aos poucos. A tecnologia sonora é a mesma usada pela indústria de *games*.

*Você já teve experiências com games, não?*

Flertei um pouco com esse nicho. O problema é que se trata de um mercado fechado entre engenheiros de *software*. No Recife, alguns são músicos. Eles gostam de dividir as tarefas entre eles, e aqueles que têm afinidade com som cuidam dessa parte. Eles não gostam muito de pessoas de fora, porque as pessoas não entendem

de programação, não entendem a parte técnica, têm dificuldade de se comunicar. Quando tentei entrar nesse nicho, senti uma rejeição grande. Você precisa entender mais de programação do que de áudio. Trabalha-se mais com planilhas de Excel do que com Pro Tools. Num filme, ao final do processo, você acaba com um arquivo só, com duas pistas se for estéreo, com seis se for 5.1... Para *games*, ou realidade virtual, como é tudo programado, tem que ser gravado e entregue em separado. Um passo, por exemplo, são dois arquivos: as gravações da ponta do pé e do calcanhar. Para um *game*, você grava três passos. São seis arquivos. Você então insere esses arquivos na programação do game, através de uma planilha. Na hora em que o usuário joga o *game*, o sistema combina esses seis arquivos de maneira aleatória, incluindo variações infinitas de parâmetros como *pitch [graves e agudos]*, velocidade e combinações com outros sons. Você tem a impressão de que os passos não se repetem. Dá muito trabalho de programação. Para esse mercado, o profissional de audiovisual precisa reaprender a trabalhar, estudar muito.

*A voz permanece como elemento central do áudio para cinema. Nos últimos anos, contudo, tenho percebido um uso mais frequente dos sons não semânticos, como respiração, pigarros. Você também percebe isso?*

A voz como efeito sonoro, sim, gosto muito de fazer isso. Hoje em dia, os equipamentos são excelentes e a definição do som é muito boa, o que favorece essa tendência. Se a gente comparar com uma gravação em vinil, então, salta aos ouvidos. Recentemente, ouvi uma

professora de canto da Universidade Federal do Ceará comentar que os cantores antigos costumavam ter uma articulação muito boa das palavras. O R e o S eram bem definidos. A dicção tinha que ser muito boa, porque os sistemas de gravação e reprodução eram ruins. Se os cantores não articulassem bem a voz, não seriam entendidos. Como houve uma enorme evolução dos equipamentos de gravação e dos aparelhos de reprodução, abriu-se espaço para a respiração, a tosse, o pigarro. Esses efeitos acabaram sendo explorados como uma linguagem narrativa. A respiração pode criar suspense. Eu posso transformar um personagem em uma pessoa asquerosa, se mantiver ou acrescentar o pigarro, a tosse na fala dele. Aliás, tem um exemplo muito legal disso. Uma vez, tive uma aula com o John Purcell [*autor do livro Dialogue Edition for Motion Pictures, um clássico sobre edição de diálogos*], e ele mostrou um filme israelense, que havia editado, cuja história era sobre um menino que vivia com o avô. O ator que interpretava o avô usava prótese dentária. Ao falar, a dentadura fazia uns cliques, um ruído meio repugnante. A aula consistia em ensinar a limpar esses cliques. Mas a grande questão é que a presença ou a ausência do ruído da dentadura faz parte da composição do personagem. Se você quer um velhinho simpático, tira os cliques. Se quer um velho nojento, deixa lá. E coloca sons de cuspe, de baba. Tudo isso define o personagem como antipático ou não. Esse é o poder da parte não semântica da voz.

Mais experiente nome entre os entrevistados para este livro, os predicados de Eduardo Santos Mendes são muitos. Desde 1990, ele é o docente responsável pela área de pós-produção sonora na Universidade de São Paulo. Também possui um vasto currículo no mercado, incluindo filmes elogiados como *Contra Todos* (2004), de Roberto Moreira; *Antônia* (2007), de Tata Amaral; e vários longas de Carlos Reichenbach, como *Falsa Loura* (2008). Também já coordenou por duas vezes o seminário de estudos do som da Sociedade de Estudos do Cinema e do Audiovisual (SOCINE). Nesta entrevista, ele detalha a jornada múltipla como professor, pesquisador, editor e mixador, acrescentado trabalhos como técnico de som direto, montador e até mesmo dublador infantil.

*Entre os entrevistados, você tem uma singularidade: possui longas carreiras paralelas, como editor e professor universitário. Gostaria de entender como essas trajetórias começaram, e como elas se cruzaram.*

Minha mãe era atriz e meu pai teve um programa de rádio na Tupi. Ele depois passou a comandar um programa de TV. Eu nasci no meio artístico e comecei a trabalhar muito cedo. Fui dublador



mirim no *Vila Sésamo* [série infantil iniciada em 1972, que ainda vai ao ar na TV Cultura], sabia?

*Sério? Como eu poderia saber?!*

(risos) Eu dublava as crianças que interagiam com monstros. Era muito novo. Aos seis anos fiz meu primeiro comercial, da margarina Claybom Cremoso (risos). Aos sete, fiz a novela *As Pupilas do Senhor Reitor* (1970), na Record. *Vila Sésamo* foi logo depois, e durou alguns anos. Também trabalhei como ator mirim. Quando tinha uns 14 anos, passei a fazer produção de estúdio no programa do meu pai, agora na Record. Depois ele mudou para a TV Gazeta, onde fazia um programa semanal aos sábados, e eu fui junto. Mais adiante ele passou a trabalhar em revista, e eu fui fazer cinema.

*E o som? Como entrou na jogada?*

Eu queria me manter no *métier*. Já estava lá dentro, de certo modo, mas eu queria aprender teoria. Eu só tinha a prática. Quando comentei com meu pai que ia fazer faculdade de Cinema, ele sugeriu que não, que fosse fazer Rádio e TV. “Televisão no Brasil é uma indústria, cinema é uma aventura”, ele falava (risos).

*Ele não estava brincando.*

Certíssimo, né? Mas eu me interessava realmente pela teoria, e o cinema era muito mais rico em teoria, no começo dos anos 1980, do

que a televisão. Entrei no curso pensando, como quase todo mundo, em virar diretor. Uma vez lá dentro, quando comecei a entender como funcionava o cinema, que era muito mais coletivo do que TV, o que me interessou de verdade foi a montagem. Eu pensei: “é aqui que se articula a linguagem! É aqui que está a graça!”. Então eu me formei como montador. Só que, dentro da minha turma, eu era o único cara que tinha paciência de fazer som (*risos*).

*Algo fundamental nesse ofício.*

Mais paciência, menos ego. Acabei fazendo o som de um monte de curtas feitos pelo pessoal da minha turma. Eu queria estar no *set*, não importava a função. Queria estar lá, aprendendo, se divertindo, com os amigos. Como aluno, fazer som era uma descoberta diária. No primeiro curta em que fiz som, tinha uma cena com dois caras numa mesa, com plano aberto. Tudo o que eu tinha era um microfone direcional e um lapela. Botei o lapela num ator, o *boom* perto do outro, e fomos em frente. E assim eu me formei. Nos curtas de final de curso, fiz montagem para o da Anna Muylaert e som para o do Roberto Moreira, ambos da minha turma. O cara que montou o filme do Roberto fazia montagem para publicidade, e me ensinou o básico sobre edição de som. Aprendi a organizar pistas, essas coisas.

*Aí você foi pro mercado?*

Na época, virei tradutor de quadrinhos para a Marvel e a DC. Fiz isso durante uns cinco anos. Um ano depois de me formar, recebi um

convite e fiz o som de *The MASP Movie* (1986), do Hamilton Zini Jr, que me convidou porque sabia que eu tinha feito som de alguns curtas na ECA. Na época, eu morava na Avenida Rio Branco. Ali é corredor de ônibus, tem muito barulho, mas entre meia-noite e 4h, principalmente, ficava mais silencioso. E eu aproveitava as madrugadas para gravar na minha sala o *foley* e efeitos sonoros. Montei tudo na Movio-la, pensando como montador. Um dia, a Tide Borges me ligou e pediu para cobri-la num trabalho que ela tinha se comprometido e não ia poder fazer, como assistente para a Karen Stuckenshmidt, na época técnica de som direto de documentários. Passei a fazer assistência regular para a Karen em filmes e comerciais. Ao mesmo tempo, as pessoas da minha turma da ECA estavam começando a filmar, e passei a fazer som para eles. Além do Roberto e da Anna, tinha Tata Amaral, Fernando Bonassi, Francisco César Filho.

### *Você fazia som direto?*

Nos curtas, eu fazia tudo: gravava, editava e acompanhava a mixagem. Aí você vai conhecendo gente. Fiz uma assistência de som direto para o Geraldo Ribeiro, outra para o Romeu Quinto. Conheci o Beto Ferraz, que me ensinou muita coisa. Conheci o José Luiz Sasso, que me ensinou outro tanto de coisas. Fui aprendendo. A Karen montou uma produtora e eu trabalhei durante muitos anos como técnico de som direto dos comerciais da produtora. Fazia três, quatro comerciais por mês, e equilibrava com os curtas. Até chegar a um ponto em que percebi que estava me repetindo muito. Não havia mais graça, nenhum desafio.

*Tendo feito todas as funções da cadeia produtiva do som, e ainda sendo professor, se você tivesse que escolher uma só profissão, qual seria?*

Eu sou geminiano, pô. Como você me diz para escolher uma coisa só? *(risos)*

*Como libriano, eu te entendo! (risos)*

Uma coisa que não faço há muito tempo, mas gostava muito de fazer, era som direto em documentário. Realmente adorava. O som direto tem uma presença narrativa no filme. Você faz opções que vão dirigir um caminho de leitura das imagens. Outra coisa que eu adorava em documentário era morar por três, quatro semanas em lugares remotos, tipo uma cidadezinha no interior de Goiás *(risos)*. Você cria outra rotina por um curto período de tempo, leva outra vida. Faz amigos, convence o dono da sorveteria a comprar sorvete de flocos pela primeira vez *(risos)*. Sinto falta disso. Não sinto falta de som direto. Como gosto de criar, editar é gostoso. E cada vez mais tenho gostado de mixar. Também gosto muito de trabalhar em parceria: Kiko Ferraz, Luiz Adelmo, é bom trabalhar com quem você se dá bem e admira.

*Falando nele, o Kiko me contou um episódio que vocês viveram juntos, sobre o episódio-piloto da série 3% [da Netflix]. Queria ouvir a tua parte dessa história.*

Aquilo foi um contrato de risco, né? Eu gostava do projeto. Eram meus alunos e apareceram com uma ficção científica no Brasil! Claro que estou dentro! (*risos*) Eles conseguiram uma produtora para desenvolver o projeto. Eram criativos, tinham um piloto muito bem resolvido, em termos de direção de arte, *mise-en-scène*, direção. Muito bem pensado, de baixíssimo custo. Sabiam o que queriam. A primeira versão na qual trabalhei, do universo “do outro lado” da série, o conceito estipulava que não havia eletricidade ainda. Se existisse alguma máquina, era a vapor. Eu criei todo um universo de máquinas a vapor, com diferentes distâncias e ritmos. Ficou bonito. Eles ouviram a primeira versão, elogiaram, mas disseram que não cabia música. E tinha muita música. Falei, OK, vamos pensar de outra forma. Foi um processo criativo legal. Mas o trabalho com o Kiko foi isso: contrato de risco. Ele fez o *foley* de graça, e havia o compromisso de que a gente faria a série toda, caso a turma aprovasse em determinado edital. Fiz contrato com a produtora do piloto. Mas eles não conseguiram aprovar. Passaram os cinco anos seguintes tentando vender o projeto.

*Sim, o piloto é de 2011 [pode ser visto no YouTube], e a série só saiu em 2016.*

Chegou a um ponto no qual a produtora do piloto faliu. Um tempo depois, o vice-presidente da Netflix viu o piloto no YouTube e mandou um e-mail chamando para conversar. Foi assim que rolou. Como a produtora do piloto tinha falido, eles levaram o projeto para outra produtora, mais experiente, em quem a Netflix pudesse ter

mais confiança. Juridicamente, o meu contrato de trabalho era com a produtora anterior, que tinha falido. O contrato celebrado com a nova produtora dava aos cineastas o controle criativo da série, mas o controle técnico era da empresa. A escolha dos profissionais que iriam fazer o som do filme passou a ser da produtora. Assim, eu e o Kiko acabamos fora do projeto.

*Em que ponto da carreira entrou a academia?*

Aconteceu naquela época em que estava intercalando trabalhos de som direto entre comerciais e curtas. Eu sempre fui movido a desafios. Entro de cabeça quando algo me interessa, mas se perde a graça eu pulo fora rapidinho. Houve um certo momento em que percebi que estava me repetindo muito. Achei que estava na hora de voltar a estudar. Voltei para a ECA e comecei a fazer mestrado. No primeiro ano, o professor de som que deu aula para mim se aposentou. Eles me convidaram para dar aula como palestrante, durante seis meses. Era época do governo Collor [1990-1992], o mercado totalmente em baixa. Foi assim que conheci, por exemplo, o Rubens Rewald [professor da USP e cineasta]. Depois fiz concurso e fui efetivado. Na primeira turma em que dei aula estava o Luiz Adelmo [mixador].

*Aí os dois caminhos foram se equilibrando em paralelo?*

Exato. Quando a minha turma passou dos curtas para os longas, fui junto e parei de vez com a publicidade. Fiquei só fazendo filme e

dando aula. Mas demorou para cair a ficha da vida acadêmica, sabe? Demorou para enxergar que eu era um professor.

*De fato, sua posição nesse trabalho é muito singular. Você ocupa dois lugares ao mesmo tempo. Consegue olhar para o contexto da pós-produção sonora de dois lugares diferentes, como editor de som e professor.*

Eu não me considero um profissional de mercado, até porque nos últimos dois anos fui chefe de departamento. Todo dia tinha que estar na ECA, de manhã, à tarde, às vezes à noite. Não fiz filmes nesse período, não tinha tempo. Agora que estou como vice-chefe, estou voltando para o mercado. Acabei de fazer um longa, falta só fechar a mixagem. Já peguei outro longa, acabei de receber o som direto. E vou trabalhar com o Luiz Adelmo numa série de TV para a Netflix. Mas tenho um outro ritmo, não é o ritmo do mercado. Faço poucos filmes.

*O mercado está favorável para a pós-produção de som, apesar das dificuldades?*

O mercado de cinema depende das leis do Estado. Se você acaba com o sistema de financiamento que existe hoje, fica um vácuo. Esse mercado não se adapta rapidamente a uma realidade econômica de crise. E mesmo que os preços não pareçam altos no Brasil, somos mais caros que os argentinos. Não somos um mercado atraente para a produção internacional. Os gringos vêm aqui pelas locações, não pelo preço da hora de estúdio. O mercado de longas está com medo,

está tenso [a entrevista foi feita em março de 2019, no início do governo de Jair Bolsonaro]. Minha opção por fazer não fazer publicidade foi feita para dar possibilidade de conciliar o lado acadêmico e o criativo. Eu não trabalho com a pressão da data de estreia. Faço dois, três longas por ano. Com calma. Isso me dá tempo de tocar a vida acadêmica.

*Falando do mercado do audiovisual, como o streaming se encaixa?*

A gente não pode negar que esteticamente as produções da Netflix são pequenos longas. As séries da Netflix não são seriados de TV, né? Por favor! Seriado de TV é assim: mesma luz, mesmo som de fundo, mesma locação em todos os episódios. Você tem direito a duas externas por semana. No padrão da Netflix, cada episódio tem uma, duas locações novas. É um outro conceito de seriado. Na cultura atual, a série tem que ter *film look*, aparência de filme. E *film look* tem que ter *film sound*, sonoridade complexa, senão não combina. Acontece que a série não tem orçamento e nem tempo para chegar nessa aparência e nessa sonoridade. Uma coisa que aprendi muito cedo na minha vida foi que, em cinema, há uma relação estreita entre tempo e orçamento. Dá para fazer filme sem dinheiro? Dá, mas demora! Quer fazer rápido? Também dá, mas custa caro! (risos) A quantidade de dinheiro que os caras oferecem para a parte de áudio não reflete a qualidade do produto que eles querem na tela.



*Ou seja, pede-se qualidade de cinema com preço de TV.*

Exatamente. Tem regras históricas difíceis de seguir nos termos da Netflix. Se você quer pagar pouco, não pode ter dublagem. A legibilidade cai. Tudo precisa ser pensado industrialmente, pois é isso que vai abaixar o custo. Eu acho que existe um mercado de fazer longas e outro de TV (Multishow, GNT, canais desse tipo) e *streaming*, funcionando dessa maneira que descrevi. A única maneira de sustentar um mercado assim é não parando de produzir nunca. Tem que ter muita produção, você baixa o custo trabalhando sem parar. Dublagem funciona assim. O esquema tem que ser industrial, no máximo dois *takes* por fala. Hoje em dia, para piorar, tem muita gente no mercado, especialmente no nicho do baixíssimo custo. Tem um monte de pequenas produtoras. E isso abaixa, obviamente, os preços. Acho que a Netflix não segura sozinha o mercado. Se os editais sumirem, trava tudo.

*Olhando a perspectiva de formador de profissionais, você enxerga uma tendência maior dos profissionais do som à micro-especialização? Seus ex-alunos saem pensando em ocupar lugares específicos na cadeia produtiva – foley, edição de diálogos, por exemplo – ou fazem de tudo um pouco?*

As duas realidades coexistem. Uma parte dos alunos gosta de trabalhar em grupo, em coletivos. Para essas pessoas, as funções são coletivas, existe uma outra dinâmica de trabalho, faz-se de tudo um pouco. Por outro lado, quem está na universidade e sabe que

vai trabalhar com som, quando chega no fim do curso, já tem uma tendência natural para escolher uma função específica: som direto, edição, *foley*... diria ainda que a rotina do mercado direciona naturalmente os profissionais. No começo da carreira, você faz de tudo um pouco, depois vai se especializando. No princípio, não é estranho um cara que faz som direto também editar.

*No Brasil, os cursos de Cinema ensinam enfocam muito a parte técnica e a teoria. Você aprende a gravar, editar, montar, fotografar, estuda teoria do cinema. Não se dá ênfase, no entanto, ao lado business do ofício: como calcular o valor da sua hora de trabalho, como se posicionar estrategicamente no mercado. Você acha isso importante?*

As pessoas aprendem isso na prática. Tem muita gente que já entende disso antes mesmo de entrar num curso universitário. Faz parte da vida, né? Mas acho que sim, seria legal se a universidade ensinasse um pouco disso. Não se trata apenas de uma questão trabalhista, mas de compreender a economia em geral, a economia de mercado. Você está estudando para se tornar um agente nesse cenário. É preciso entender dele. E o pior é que a maioria de nós, que trabalhamos com cinema, não sabemos lidar com dinheiro. Meu pai era péssimo nisso, eu também sou (*risos*). De qualquer forma, na ECA, no mínimo o aluno vai precisar aprender a montar e gerir um orçamento para o seu curta de final de curso.

*Rio de Janeiro e São Paulo formam um mercado só? Ou há diferença? Minha impressão é que no Rio há uma escala de cinema um pouco mais industrial.*

Essa é a história do cinema brasileiro. Na verdade, o carioca é o cinema industrial do Brasil. Industrial em São Paulo é o cinema publicitário. Essa é uma indústria que funciona muito bem aqui, tem regras claras. Aliás, esse mercado também tem experimentado uma baixa geral nos custos, todo mundo anda reclamando que está sem dinheiro. Na minha visão, esses são os dois mercados do audiovisual brasileiro. Basta lembrar do governo Collor (1990-1992). Quando houve a quebra do cinema brasileiro, com a extinção da Embrafilme, todo mundo que trabalhava com cinema veio para São Paulo: cariocas, gaúchos, todo mundo. Porque aqui era onde havia a indústria da publicidade, que era a única forma de ganhar dinheiro fazendo cinema, ou audiovisual. Essa realidade continua.

*A tecnologia multicanal nos levou ao som imersivo e a sistemas de reprodução como o Dolby Atmos. Você acha que essa tendência vai atingir o grande público, ou vai ficar restrita aos audiófilos?*

Se um sistema como o Dolby Atmos realmente virar tendência no mercado doméstico, vai ser mais por força da publicidade do que por demanda espontânea. Só vejo essa tendência pegando se o mercado enfiar na cabeça das pessoas que elas não podem viver sem aquilo.

*Foi assim na época do Dolby Digital, dos sistemas 5.1, no começo dos anos 1990?*

Não, ali tinha outras questões. A gente estava mudando do mono para o estéreo. O som estava realmente melhorando de qualidade. Havia mais resposta de frequência, faixa dinâmica, legibilidade dos sons. O som estava realmente ficando melhor. A sensação de espacialidade veio de brinde. E as pessoas curtiram. Hoje, eu não sinto uma necessidade natural no consumidor por outro tipo de som. Digo isso apesar de achar que ouvir o filme certo em Atmos é uma bela experiência. Aliás, eu não vi em Atmos o filme que eu queria ter visto...

*Qual é o filme?*

*Primeiro Homem* (2018). É um filme de silêncios. Esse tipo de filme mais delicado funciona com uma espacialidade muito aberta. Você envolve o espectador de uma forma sensorial e imersiva: silêncio com pontuações. *Gravidade* (2013) fez isso muito bem. É uma delícia. Mas não é esse o jogo do mercado. A busca estética do mercado é pela intensidade. Nos filmes que tenho visto em Dolby Atmos, é jogo de porrada, aumentar a intensidade da porrada.

*Como diz o Randy Thom, isso é confundir som alto com som bom.*

Exatamente. Outro dia fui ver um filme em IMAX, e o jogo era exatamente esse: intensidade. A sala estava meio vazia, não tinha gente para absorver aquela porrada. Fiquei com vontade de pedir

para abaixarem o volume (*risos*). Para mim, esse tipo de estética não faz o menor sentido. Ver um filme de ação em Dolby Atmos ou Digital não faz a menor diferença. Não existe função narrativa na imersão. Os mixadores até que estão brincando bem no chão, no eixo horizontal, mas não estão usando a criatividade em cima. Não tem um elemento que justifique a necessidade de uma localização espacial no eixo vertical. Então, que graça tem esse negócio? Dito isso, a grande razão de eu estar com o Luiz Adelmo no projeto da série para a Netflix, que mencionei antes, é que o som vai ser em Atmos. E eu quero ter essa experiência de trabalhar com o formato.

*Onde vocês vão mixar?*

Na FullMix, a empresa do Armando [Torres Jr]. Eles acabaram de adaptar uma das salas de mixagem para trabalhar com Dolby Atmos. É uma sala menor, não a sala principal. Ele está pensando em Netflix e TV, não em cinema. Mixar em Atmos para a Netflix faz sentido. Mixar em Atmos para cinema, no Brasil, não faz sentido agora. É caro, e não existem salas comerciais em número suficiente para justificar o investimento.

*Como professor, ouço aqui e ali que fazer uma graduação em Cinema é desperdício de tempo. Algumas pessoas acham que é melhor cair direto no mercado de trabalho, bater na porta de uma produtora e já começar a trabalhar, sem passar pela universidade. O aprendizado seria do modo clássico, através de uma relação*

*mestre-aprendiz, em que você é treinado por alguém mais experiente. O que você pensa sobre isso?*

Tenho bastante a dizer sobre esse assunto. Começo com uma citação do Carlos Reichenbach, que eu adoro. Ele dizia que a principal função da escola é dar ao indivíduo a oportunidade de fazer a sua turma. Ninguém vive e nem cresce sozinho nesse mercado. A escola tem a função de abrigar o aluno e ajudá-lo a encontrar os seus iguais. Existem muitos caminhos para o mercado, mas se você encontra uma turma, tudo fica mais fácil. Você cria uma rede de contatos, vai expandindo o *networking*, como se fala hoje em dia. Dito isso, eu não descarto a relação mestre-aprendiz, e acho que ela existe também na escola, não apenas no mercado. Na ECA, nas disciplinas mais avançadas, o professor trabalha diretamente com os filmes que cada aluno está fazendo. É uma relação basicamente mestre-aprendiz. E funciona bem. Para encerrar, se um universitário fala mal da universidade, é normal. Mas ele pode mudar de opinião mais adiante. Essa é uma verdade que vale para todos os cursos universitários: você só entende o que significou a universidade na sua vida uns 10 anos depois. É preciso dar um tempo para poder compreender o significado completo de uma experiência dessas. Na minha época de estudante, eu tinha uma brincadeira, que era contar quantas vezes eu tinha feito a mesma disciplina com nomes diferentes (*risos*). Dei o nome genérico de “Função Social da Arte” a essa disciplina imaginária. Cursei sete vezes essa disciplina, com nomes diferentes (*risos*). Quando terminei o curso, parei e pensei: o que eu não sei? O que ficou faltando na minha formação? Faltava muita coisa, muita

mesmo. Mas eu só tinha consciência dessas faltas porque o curso, incluindo as diferentes versões dessa disciplina imaginária, tinha me dado muitas ferramentas para entender o mercado. Já é um bom começo, não?

A pesar da pouca idade, Débora tem uma carreira vasta como editora de diálogos em filmes como *Ensaio Sobre a Cegueira* (2008), os dois *Tropa de Elite* (2008 e 2010) e *Dois Filhos de Francisco* (2005). Ela também cursou mestrado na Universidade Federal do Paraná, onde dá aulas, e doutorado na Universidade Tuiuti do Paraná. É autora do livro *Introdução ao Desenho de Som* (2014), e coordenadora do seminário de estudos do som da SOCINE para o biênio 2018-2019. A entrevista foi feita de maneira bem incomum: mandei as perguntas por WhatsApp. Mãe recente, ela aproveitou um cochilo de Lara e enviou as respostas, alguns dias mais tarde.

*Um editor, mixador ou sound designer precisa entender o lado business da profissão para se destacar no mercado brasileiro de pós-produção sonora?*

Ter o talento para editar, criar e mixar sons não é suficiente, mas não creio que o lado *business* seja tão importante assim. O maior diferencial, além de ter talento obviamente para o aspecto sonoro, é a capacidade de estabelecer relações interpessoais. Não acho que nossa profissão precisa de pessoas que sejam *experts* em relações comerciais, mas é imprescindível ter capacidade de se relacionar



bem com as pessoas, principalmente pelo fato de que a gente está sempre trabalhando numa cadeia produtiva complexa. Num *set* de filmagem, por exemplo, você tem que se relacionar com pessoas diferentes, de diversas áreas criativas, para conseguir estabelecer boas condições de trabalho. Fora do *set* de filmagem, no caso da pós-produção, nem se fala – você tem que ter capacidade de conversar com todas as pessoas da área de som, com os membros da equipe de pós-produção de imagem, e por aí em diante. Quando eu digo capacidade, estou falando não apenas de capacidade técnica, mas da habilidade de trabalhar em grupo. Você tem que se relacionar com pessoas que trabalham em várias etapas da cadeia produtiva. É importante desenvolver essa habilidade de estabelecer relações saudáveis com um grupo heterogêneo.

*Uma tendência contemporânea no Brasil é a formação de coletivos, ou microempresas, que oferecem pacotes completos de pós-produção sonora. O produtor não contrata mais profissionais de edição, foley, mixagem, ele faz tudo em um só lugar. O que você acha dessa tendência?*

Oferecer o pacote completo é sempre a melhor opção. Existem várias formas de se trabalhar com o material. As pessoas têm escolas muito diferentes de formação. Quando você oferece o pacote completo, se cerca de pessoas que já se conhecem, dialogam entre si, falam a mesma linguagem, trabalham com um objetivo previamente definido e em comum. Isso é melhor para o fluxo de produção, que funciona de forma mais rápida e objetiva, e é melhor para o resulta-

do estético também, pois evita retrabalhos, discussões longas e um monte de problemas que acaba tendo quando trabalha com pessoas que não olham para um mesmo objetivo. Quando isso acontece, muitas vezes um profissional que ocupa um elo da cadeia fez o trabalho dele usando um método que não se ajusta bem ao que você precisava para utilizar o seu próprio método, e isso muitas vezes existe que você remaneje, reorganize, até mesmo refaça o trabalho do outro. Isso atrapalha o fluxo de produção, e pode ser que o resultado final acabe não sendo tão interessante quanto poderia. A tendência de oferecer o pacote completo, além de simplificar o fluxo de produção, também tem a ver com isso: criar uma metodologia comum para um grupo de profissionais, a fim de que o fluxo dos processos seja mais fluido, e para que o resultado estético seja mais controlado.

*Quando o trabalho de produção é dividido entre vários profissionais, às vezes geograficamente distantes, que tipo de consequência isso pode ter para o filme?*

É natural trabalhar à distância. O trânsito de material não é mais um problema nos dias de hoje. Além disso, os profissionais podem conversar entre si em tempo real, de várias maneiras – Skype, Whatsapp, e-mail, há muitas possibilidades. Eu posso trocar ideias e arquivos entre Curitiba e São Paulo, Recife, Los Angeles, tudo sem grandes percalços. Se existe um problema em dividir a pós-produção sonora entre múltiplos profissionais, ou empresas, não é a distância geográfica, mas a distância metodológica. É preciso haver convergência de objetivos, e isso precisa ficar claro para todos os envolvidos.

*Cinema, TV, streaming, Dolby Atmos. São múltiplas as tecnologias de mixagem e reprodução sonora no audiovisual contemporâneo. De que forma esse cenário afeta a pós-produção de som?*

Essa questão é central para a pós-produção sonora. É importante que os formatos finais de um projeto sonoro já estejam definidos quando a equipe começa a trabalhar, desde o planejamento. Porque mesmo quando você está falando de uma diferença aparentemente simples – se o filme será lançado em estéreo ou em um formato 5.1, por exemplo – é preciso haver um direcionamento claro desde o início. Para que seja possível transformar na mixagem todo o material editado em um determinado formato de veiculação, o modo de captação do som nos *sets* precisa ser bem planejado. É fundamental que os formatos finais sejam levados em consideração para todo o processo de trabalho. Muitas vezes, um trabalho não pode ser finalizado de determinada forma porque a gravação não foi feita pensando naquele formato.

*A diferença da pós-produção sonora para cinema, streaming e televisão é muito grande?*

Bom, eu nunca trabalhei num projeto focado especificamente em *streaming*, mas existe diferença conceitual e técnica no trabalho para cinema, em que o filme será projetado numa tela gigante, e para a HBO, ou outro canal de televisão, onde você vê o filme em casa. Acusticamente, por exemplo, para o cinema você pode construir ambientações em camadas; num formato televisivo não haverá

tanto espaço para trabalhar com camadas múltiplas de ambientação. Essas diferenças técnicas e conceituais continuam existindo. Porém, as tecnologias de trabalho são praticamente as mesmas, então você pode trabalhar da mesma forma, a partir dos mesmos métodos. De modo geral, você não terá prejuízos na apreciação da sua obra, mas você deve pensar nas diferenças conceituais de produção do som, para que seu produto seja adequado a cada modo de veiculação.

*Você acredita que existe uma tendência global de se usar cada vez menos música tradicional, melódica e harmônica, em produções audiovisuais?*

Não sei dizer quão massiva é essa tendência. De fato, acho que não existe mais uma vontade maciça de se pensar em música composta para o meio audiovisual como eram os *scores* tradicionais, naquele modelo tipo *E o Vento Levou* (1939). Não existe mais uma tendência de se trabalhar com música dessa forma, com *leitmotifs*, temas de personagens. Acho interessantíssimo que se esteja explorando tradições que no campo musical já existem desde os anos 1940, na música concreta, na música eletroacústica. O cinema abre um campo muito grande para explorar esse tipo de música, menos melódica e harmônica, como você fala. Por outro lado, em muitas produções é mais coerente usar a música tradicional. Não acredito que seja um modelo em extinção. Em muitas produções ela tem o seu valor, e funciona muito bem. Mas sim, nos filmes em que eu trabalhei as pessoas optaram por não usar tanta música, utilizaram mais ambientações, até mesmo usaram *sound effects* como música.

Fiz um curta da Laís Melo recentemente, ela não quis usar música. Vou fazer outro agora que também não vai ter música, apenas uma canção diegética do rádio, que toca numa cena. Existe essa tendência de abrir espaço para criar o drama a partir de sonoridades da diegese, mais do que em usar trilhas musicais vindas de fora da diegese.

*Como editora de som, e em particular de diálogos, você trabalha bastante com som direto. Você gosta que o som gravados nos sets traga a textura acústica, a reverberação do espaço natural, ou prefere recebê-lo mais neutro e criar essa textura no estúdio?*

De modo geral, o som direto mais neutro costuma ser melhor. Quando você pensa em som direto em uma produção ideal, você pensa em um som limpo, que destaque basicamente a voz, e os efeitos sonoros vão ser recriados artisticamente pelas equipes de *foley*, *hard effects*, ambientes. Nesse sentido, é mais interessante que os diálogos cheguem mais neutros porque os efeitos sonoros serão recriados também com um *reverb* mais neutro, e a mixagem será responsável por criar um único *reverb* para “colar” esses elementos. Se o som direto vem com muito *reverb*, fica mais difícil criar um *reverb* artificial, igual ao som natural da locação, para usar no *foley* e demais elementos. Agora, se você está pensando em um filme específico, de baixo orçamento, no qual você vai usar o som direto não apenas para diálogos, mas para *foley*, ambientação, todos os elementos sonoros, talvez o *reverb* natural não seja ruim. Funciona bem para filmes sem tantos diálogos, nos quais você tem bastante certeza de que vai conseguir usar os efeitos sonoros gravados no *set*

na pós-produção. Tem que ter certeza absoluta, sem espaço para erros. Por via das dúvidas, sempre prefiro mais neutro.

*Os ruídos estão ganhando mais destaque na mixagem dos filmes de hoje?*

Essa pergunta tem a ver com a questão da música, com aquela pergunta anterior, da música menos tradicional. Acho que sim, os ruídos estão ganhando mais funções expressivas na mixagem. Primeiro, porque se está entendendo cada vez mais que é possível você criar camadas de expressividade com o som natural, e aí a gente está falando de qualquer tipo de efeito sonoro; e depois porque, a partir desse pensamento, se está entendendo que efeitos sonoros podem ser usados de forma dramática, para substituir uma função que tradicionalmente era da música. Dito isso, tenho uma questão a esse respeito: não acho que “ruídos” seja a palavra adequada para usar nesse contexto. O termo tem um contexto cultural que pode mudar de filme para filme. Prefiro mil vezes falar de “efeitos sonoros”.

*Você acredita que a respiração vem ganhando mais espaço nos filmes contemporâneos?*

Tenho dúvidas sobre isso... bom, caso seja verdade, e preciso pensar melhor sobre isso, acho que talvez o que esteja acontecendo é que as pessoas estejam prestando mais atenção na respiração. Por três motivos. Primeiro, porque tecnologicamente falando está cada vez mais fácil trabalhar com sutilezas, com pequenos sons delicados. É

mais fácil captar, editar e reproduzir a respiração, por razões como a sensibilidade dos microfones e outros avanços tecnológicos. Depois, porque a dublagem (não a dublagem de idiomas, estou falando de ADR, a recriação de diálogos em estúdio) vem sendo cada vez mais aceita dentro das produções, e assim há espaço para gravar as sutilezas com mais legibilidade. E terceiro, porque as pessoas estão estudando cada vez mais o som dos filmes, as pesquisas sobre som vêm ganhando espaço e passando por uma expansão, e a respiração é um dos elementos fundamentais da expressividade humana. Se você estuda a fala, pensa sobre a fala de um personagem, automaticamente se torna importante falar sobre a expressividade da respiração. Se antes não parecia importante, hoje em dia é quase inconcebível não pensar a interpretação de um ator sem observar e pensar a presença da respiração.

## 8 RICARDO CUTZ

---

Sócio-proprietário do estúdio 106 dB, Ricardo Cutz é um dos principais mixadores do Brasil na atualidade. Dono de um currículo eclético, trabalhou em filmes muito diferentes entre si, como a comédia popular *Os Farofeiros* (2018), os engajados *Aquarius* (2016) e *Bacurau* (2019), o *thriller* de baixo orçamento *O Lobo Atrás da Porta* (2013) e as séries *Magnífica 70* (2015), da HBO, e *Terrores Urbanos* (2018), da TV Record. A entrevista aconteceu na sala de mixagem do estúdio, no bairro da Lapa (RJ), em uma tarde de sexta-feira, em agosto de 2018.

Ele interrompeu a mixagem de um longa-metragem para que pudéssemos conversar durante duas horas. Cutz é apaixonado por cinema, possui um repertório fílmico largo e acompanha com bastante atenção o trabalho dos colegas, o que fica evidente na conversa, pontuada por exemplos e informações sobre os filmes que vê. O estúdio, em si, tem sido objeto de investimentos constantes desde a abertura, em 2011. A sala principal em que ele mixa os filmes, por exemplo, incorporou recentemente a tecnologia Atmos (com capacidade de finalização em 7.1.4 canais), tornando a *post house* uma das pioneiras, no Brasil, a implantar o sistema. Ao longo da entrevista, pudemos ouvir várias gravações de ambientes e eventos sonoros que fazem parte do vasto banco de sons que ele possui, e usa com frequência nos filmes em que trabalha. No final, depois que a con-



versa já havia terminado, Cutz me convidou para assistir ao trecho final do sexto episódio da série *Objetos Cortantes* (2018), que ele estava acompanhando na época, e continha algumas das tendências de mixagem que tinham sendo discutidas no papo. Foi uma experiência fascinante escutar o som de algumas cenas especialmente interessantes, do ponto de vista sonoro, numa sala calibrada e acusticamente tratada, e vê-las serem dissecadas plano a plano por um mixador experiente.

*Um profissional de pós-produção sonora precisa compreender o lado business do negócio para se estabelecer no mercado?*

Você tem que entender de *business* porque na estrutura de mercado, no Brasil, todo mundo é microempresário. Com exceção talvez da Rede Globo, onde existe uma relação trabalhista clássica, e de um ou outro estúdio, você é microempresário. Tem que aprender um mínimo: como mensurar tua hora de trabalho, quando comprar e atualizar equipamentos, como calcular a vida útil do computador. Você vai precisar fazer um tratamento acústico, seja no quarto de casa, seja num estúdio. Vai ter que gerenciar a grana que entra e sai para executar tudo isso. Não vejo como trabalhar nesse negócio sem ter um domínio básico de contabilidade, tempo de vida dos equipamentos, relação custo-benefício nos investimentos. Tem que aprender a fazer uma caixinha para poder investir no negócio. Não tem estabilidade, não tem fundo de garantia, você tem que aprender a se defender. Vou usar valores imaginários como exemplo: se você ganha R\$ 1.000 e gasta R\$ 500 num determinado mês, você preci-

sa entender que os R\$ 500 que sobraram não podem ser gastos de qualquer forma. Você precisa guardar esses R\$ 500, ou pelo menos R\$ 250, para o mês seguinte, quando você não tem certeza se vai conseguir lucrar o mesmo montante. Ou, quem sabe, você calcula direitinho e decide usar R\$ 250 para reinvestir no negócio, renovar algum equipamento, ou algo assim. Você precisa pensar adiante, guardar uma parcela do dinheiro que entra para isso. Com o tempo, você tem que aprender a fazer esses cálculos. O 106dB envolve cinco anos de investimento contínuo. Acho até que invisto demais, talvez eu pudesse parar de investir em certas coisas...

*Tem um lado meio nerd de investidor.*

Exatamente (*risos*). Às vezes não precisa. O que você tem no estúdio pode mantê-lo funcionando por muitos anos. Por exemplo, um computador Apple, em geral, dura cinco ou seis anos tranquilamente. Não é preciso trocar todo ano, toda geração. Com os *softwares*, o modelo de negócio está mudando. Agora você tem que pagar uma assinatura anual. Isso é uma questão séria, em termos de orçamento. Os editores do estúdio estão pedindo mais uma licença de Pro Tools HD, que permite ter mixagem em 5.1 (algo que a licença *standard* não tem). A gente precisa de mais uma licença HD, mas isso tem um custo alto: quase US\$ 1,5 mil, e precisa renovar todo ano. Tenho um gasto de US\$ 1,6 mil por ano em renovações de licenças. Vivendo numa economia periférica, que está um caos [*a entrevista foi feita em agosto de 2018*], em um ambiente político também caó-

tico, fazer um investimento desse porte é arriscado. É preciso saber a hora correta de investir. Até mesmo se você é um *free lancer*.

*Você acha importante oferecer ao cliente toda a pós-produção sonora (edição, mixagem, dublagem, foley, música), ou é melhor apostar num nicho da cadeia produtiva?*

Eu me profissionalizei como mixador. Para ser mixador, você tem que entender bem da parte técnica – comprimir, equalizar, compreender o *signal flow*, o funcionamento das mesas de mixagem – e acaba dominando muito a edição de som, inclusive a organização de uma sessão de Pro Tools, como limpar o áudio. Você trabalha com a edição de outras pessoas o tempo inteiro, vai aprendendo. No Rio, eu trabalhava no estúdio Mega, às vezes pré-mixava na minha casa, mixava coisas menores no meu *home studio*, editei diálogo e efeitos de filmes que eu ia mixar depois. Dessa forma, fui pegando experiência em edição, fui podendo testar ideias que eu gostaria que estivessem em filmes que eu mixava. Quando comecei a pegar séries de TV, com mais pressão nos prazos, esse modelo se mostrou um ponto fraco. Se havia algo errado na edição, não dava tempo de pedir que o editor voltasse e corrigisse. Eu fui virando essa figura que edita e mixa. O 106dB, como modelo de negócio, foi criado para ser uma *post house* que edita e mixa. Para a gente ter mais controle, para o produtor ter mais segurança, para não ter trânsito de conteúdo, vídeo em HD rolando por aí... tudo bem, a pirataria no Brasil não é um problema, mas vai saber?! A gente não quer correr riscos.

## Qual o tamanho da equipe?

A equipe fixa tem coordenadora de projetos, editor de diálogos, de efeitos, artista de *foley*, gravador de *foley*, editor de *foley* e efeitos (que monta sessões de Pro Tools e tem feito assistência de mixagem), editor e mixador de TV (que faz também documentários e longas menores), e um assistente de TV, além de mim e do meu sócio. Somos 10, no total.

*As séries de TV estão aumentando; a Netflix, investindo no Brasil. A tendência para o futuro é ter mais trabalhos para consumo doméstico?*

O que eu acho que está acontecendo, no mundo inteiro, é uma mudança gradual de dispositivo no qual o produto audiovisual é consumido. O *streaming* é o futuro. De todo modo, a sala de cinema continuará a ser o lugar de honra dessa cadeia produtiva. Adoro mixar numa sala grande, para tela grande, mas acho que o futuro do consumo audiovisual, em sua grande maioria, vai ser via *streaming*. A tendência aponta para isso. Em 2015, o Hollywood Reporter [*tradicional revista americana de cinema*] fez a *round table* de final de ano, reunindo Quentin Tarantino, Alejandro Iñárritu, Ridley Scott, David O. Russel, Tom Hooper e Danny Boyle, todos diretores consagrados, e o grupo inteiro estava comentando como seus filhos – a nova geração – não ia mais ao cinema. Tudo chega para essa geração através de dispositivos portáteis. Tarantino chamou a atenção para

o preço do ingresso, discutiui como o cinema já foi uma experiência popular, e hoje em dia não é mais. Eu mesmo, sabe?!

*Você vai pouco ao cinema?*

Adoro cinema. Mas a experiência toda ficou muito cara e complicada. O preço é absurdo, eu perco tempo com deslocamento, a projeção tem falhas, o cara ao lado faz barulho... se faço um *download* com imagem 4K e som 5.1 na Apple TV, pago o mesmo preço. Eu prefiro, às vezes, baixar o arquivo e assistir na minha sala de mixagem. Tenho som 5.1 com calibragem correta, projeção Full HD, sem barulho de pipoca (*risos*). É melhor do que ir ao cinema.

*No cinema você está sujeito a todo tipo de comportamento ruidoso do público.*

Eu me incomodo com a pipoca e o celular, mas gosto muito da experiência coletiva. É muito legal quando você vê um filme e o público toma um susto e pula da cadeira, todo mundo na mesma hora. Depois que passa a primeira meia hora, aquelas pipocas monstruosas acabam (*risos*), a sala tende a ficar silenciosa. Tem filmes em que você se beneficia do espetáculo grandioso, e não estou falando só de filmes de ação. Por exemplo, *A Arte da Discórdia* (*The Square*, 2017), que ganhou o Festival de Cannes, achei muito bom no cinema. *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015) é outro exemplo. Poderia citar outros filmes. Mas me parece uma experiência menos frequente. Boa parte dos filmes você vê em casa sem prejuízo. Para ir ao

cinema você gasta com ingresso, gasolina, estacionamento de *shopping*, lanche, fica muito caro. Outro dia eu queria ver um filme em Dolby Atmos. Fui ver *Guerra nas Estrelas: Os Últimos Jedi* (2017), no Barra Shopping, que não é perto da minha casa. Achei as cenas de conexão mental entre Rey (Daisy Ridley) e Kylo (Adam Driver) muito legais, você ouvia eles conversando pelas caixas de *surround*, com uma precisão incrível na colocação e na textura das vozes, já que as caixas do Atmos são *full range* [reproduzem sons de 20 Hz a 20.000 Hz], ao contrário do *surround* normal. Tudo muito completo, um som de voz muito íntegro. Mas fiquei pensando: é só isso? Não valeu a pena. Aí veio *Missão Impossível: Efeito Fallout* (2018), e eu de novo pensei que deveria ver em Atmos. Estava passando numa sala no Recreio dos Bandeirantes. Para resumir: dirigi 80km, ida e volta, gastando quase R\$ 40 de gasolina. Foram mais R\$ 40 de ingresso, R\$ 20 de estacionamento, R\$ 30 num lanche da McDonalds (*risos*). Gastei R\$ 130 reais para ir ao cinema ver *Missão Impossível*. Beleza, me diverti, e de novo, fiquei pensando: é só isso? Não me impressionou. Pensando nesse contexto todo, o *streaming* pode pegar, sim. Além da Netflix tem outras plataformas: Amazon, Hulu. Muito conteúdo. O futuro do audiovisual vai ser isso, acho.

*Esteticamente, a virada para o streaming traz um impacto grande para o teu trabalho?*

Sendo muito prático, a gente lida na mixagem com faixa dinâmica um pouco menor. Porque tem a questão do *loudness*: todas as plataformas possuem requisitos de *loudness*, e a gente precisa finalizar

com menos dinâmica. Para efeito de comparação, eu tenho estudado muitos filmes com conteúdo em 5.1 canais na minha sala de mixagem: *Blade Runner 2049* (2017), *Perdido em Marte* (2015). Fico vendo e reparando que as mixagens não são porrada o tempo todo, não têm sons tão altos assim. Note que estou falando de filmes comprados na Apple TV; ou seja, estou ouvindo, numa sala calibrada e acusticamente tratada, a mixagem original para *streaming* entregue pelo produtor à Apple. Não estou analisando o som de uma cópia pirata, ripada por um consumidor. Estou ouvindo o trabalho do mixador da maneira que ele queria que fosse ouvido. Não é tão alto.

*São mixagens muito densas no canal central, com pouco surround?*

Não, muito *surround*! Os mixadores americanos não têm muita restrição para isso, não.

*Mesmo para streaming? Porque nem todo espectador tem acesso a surround nos dispositivos de consumo...*

Mesmo para *streaming*. Os caras trabalham com 5.1 de verdade, não têm medo de usar a tecnologia. E a masterização é feita com cuidado, eles têm tempo para trabalhar. No *Blade Runner 2049*, li uma reportagem dizendo que a pós-produção de áudio levou quase seis meses. A mixagem sozinha consumiu 49 dias, um número enorme. Gastaram seis meses para fazer todos os *deliveries* necessários, provavelmente porque foi um daqueles filmes dublados em muitas línguas, e todo esse material era enviado para o mixador do filme.

*A própria equipe de mixagem cuidou disso?*

Provavelmente uma equipe B trabalhando num estúdio menor, com supervisão do mixador. Um modelo caro e incomum. A grande indústria controla os *deliveries* com mão de ferro. Aqui no 106dB foi feita a mixagem nacional de *Hotel Transilvânia 3: Férias Monstruosas* (2018), há pouco tempo. Não foi feito pela equipe, uma dubladora pegou o trabalho, alugou o espaço e fez. A sessão de mixagem do Pro Tools veio com todas as panorâmicas e plugins já aplicados. O mixador brasileiro só tinha que trocar os cliques de áudio das vozes originais pelas falas dubladas, equalizar e comprimir. A panorâmica, os *reverbs*, estava tudo pronto. O objetivo era manter a padronização acústica de todas as versões internacionais. Você levou suas filhas para ver o filme?

*Sim, elas viram. Eu também vi.*

Sabe aquelas cenas dentro do navio? Há umas falas através de rádios, de celulares, todos aqueles efeitos já chegaram prontos ao Brasil. O próprio *reverb* do navio estava pronto. Só precisava equalizar a voz para deixar soando correto. É uma outra maneira de trabalhar.

*Hoje em dia o início da trajetória de uma pessoa interessada em som para audiovisual é bem mais fácil do que há 20 anos. Um adolescente pode baixar o Pro Tools pirata, comprar um gravador de quatro canais de 200 dólares, aprender a usar esses recursos em tutoriais do YouTube, e está pronto para fazer um filme decente.*



*Esse fenômeno afeta de alguma forma o trabalho de profissionais da cadeia do som no audiovisual?*

Eu comecei a trabalhar com áudio em 1994. Eu e você somos da mesma geração, certo? Você lembra, não tinha Internet. Eu abri minha primeira conta de e-mail só em 1997.

*Sim, eu também. Mesmo ano.*

Quando eu comecei, a Mix Magazine [publicação de referência para profissionais da área] não chegava no Brasil direito. Eu conseguia ler porque era comprada pelo estúdio em que eu trabalhava. Um leigo não tinha acesso. Você não trocava ideias com profissionais *top* de Hollywood, como acontece hoje, em fóruns e redes sociais. A própria questão das livrarias sonoras: quando eu comecei, só havia a Sound Ideas, que já era ruim (*risos*), e alguns CDs de efeitos sonoros que todo mundo tinha. Hoje em dia, você passa o cartão de crédito e compra praticamente todo tipo de som que desejar. Para sons de tiros, por exemplo, tem um *site* que vende efeitos detalhados e de alta qualidade, para todo tipo de arma. Aconteceu realmente uma explosão de acesso a equipamentos e tecnologia. Mesmo assim, o conjunto disso ainda não forma um profissional. Eu realmente acredito que, na pós-produção de áudio, é indispensável passar pelo que os americanos chamam de *mentoring* [a relação mestre-aprendiz], em que você senta ao lado de alguém experiente, observa o cara trabalhando, conversa, vai aprendendo as manhas. Uma coisa é o garoto aprender a dominar o Pro Tools; outra coisa é saber negociar

com um cliente, abrir mão do ego e cumprir um *deadline* apertado, saber mixar na pressão, com uma pessoa junto que está soltando faíscas e pode ser agressiva a troco de nada... são muitas variáveis que só a experiência vai te ensinando. Houve um momento em que existia o temor de que qualquer pessoa com um computador poderia sentar no próprio quarto e arrasar no som, né? Talvez isso aconteça num nível de baixíssimo orçamento. Mas quando a gente abriu o 106dB [em 2013], percebeu que havia uma tendência contrária. No mercado profissional, o cara que está gastando R\$ 4 milhões, R\$ 5 milhões, não quer correr riscos. Não quer arriscar pegar um garoto dentro de um quarto, cobrando 20% do que eu cobro, porque no final a chance de dar merda é grande.

*Ou seja, existe um mercado para o iniciante, mas esse novato não disputa com você.*

Em algum momento ele pode chegar no mercado comercial. Se houver uma expansão contínua, ele pode ir longe. Esse garoto pode aprender, crescer e montar uma estrutura. Ou talvez ele prefira continuar sendo um *free lancer*, trabalhando sozinho num *home studio*, fazer trabalhos mais autorais. No início da carreira ele não compete no mercado maior. No momento, estou fazendo um longa que deve ficar pronto em duas semanas, porque tenho uma equipe de seis pessoas trabalhando nele. Sozinho no *home studio*, ou com um assistente, esse trabalho duraria sete semanas ou mais. E talvez eu não tivesse acesso a determinados equipamentos, ou a uma sala bem calibrada de mixagem, que custa caro, mas é a garantia de que o filme

vai soar bem. Eu optei por ter essa estrutura; foi aí que o meu mercado ampliou. Nem todo mundo quer isso. E te dou um exemplo: dois funcionários meus, os editores de diálogo e efeitos, pegaram uma série pequena, de uma produtora de Manaus (AM), fecharam cachê e alugaram o estúdio. Eles recebem o som direto em casa, editam no *home studio*, gravam o *foley* aqui, voltam para casa para editar, e mixam aqui. O projeto não tem dinheiro para ficar na *post house* o tempo todo, mas a produção encontrou uma maneira de baratear a pós de áudio e ter qualidade sonora. No Brasil, muita gente começa assim: monta um *home business*, depois se junta com um ou dois amigos e monta uma *post house*. Isso aconteceu, por exemplo, com o Bernardo [*Uzeda*] e com o Tomás [*Alem*], que trabalhavam sozinhos, fizeram assistências, foram crescendo, fecharam uma parceria com o Rodrigo Noronha [*mixador*], montaram uma estrutura para receber clientes, e agora têm uma empresa em condições de oferecer todos os serviços de pós-produção. Comigo aconteceu alguns anos antes. *O Lobo Atrás da Porta* (2013) foi todo editado na minha casa, onde hoje é o quarto do meu filho. Fernando Coimbra, o diretor, um grande amigo, estava começando a carreira e não tinha grana para procurar uma estrutura maior. Eu não tinha estúdio. Fomos crescendo juntos. A gente está finalizando juntos a série *Terrores Urbanos* (2019), da TV Record.

*Minhas filhas viram no YouTube um spot do episódio da Loira do Banheiro e me perguntaram se eu já estava sabendo do filme.*

Que legal! Elas já podem ver? Têm idade para isso? (*risos*)

*Filme de horror pode (risos). Elas são expostas a isso há muitos anos, eu pesquiso e analiso filmes de horror desde que elas eram bebês. Quando demonstram interesse, eu converso e libero. Durante muito tempo elas não queriam ver. Agora querem.*

Tem muita gente que não curte horror, inclusive aqui no estúdio (risos). Pois bem: em *O Lobo Atrás da Porta* havia muito pouco dinheiro, o diretor era um amigo pessoal, mas olhando para trás eu preferiria ter feito esse filme com uma estrutura maior. Amo o filme, o trabalho ficou ótimo, mas aquela época passou. Hoje, preciso ter boas condições de trabalho e dar estrutura ao diretor que traz seu filme para mim. O próprio Fernando Coimbra, depois de dirigir episódios de *Narcos [série da Netflix]*, de ter mixado nos estúdios da Warner, certamente não faria um filme no quarto do editor de som, mesmo se fosse um amigo íntimo. Considero, claro, que estamos no Brasil, os orçamentos são menores, mas é preciso ter profissionalismo. E isso é algo que talvez aquele garoto iniciante não tenha condições de oferecer.

*Eu tive a chance de ver recentemente O Nome da Morte (2017), que você mixou. Gostei bastante do som. No dia anterior, tinha visto O Animal Cordial (2017), da Gabriela Amaral Almeida, que tem um som muito delicado e bonito. Saí da sala pensando: puxa, o pessoal da pós-produção sonora no Brasil chegou ao nível mais alto. Belas tomadas de som subjetivo, graves nítidos, clareza nos efeitos sonoros, boa legibilidade da voz. Tudo lá. Aquele velho clichê, de que filme brasileiro sempre tem som ruim, não se sustenta mais. E digo isso tanto em termos de criatividade quanto de técnica.*

Ah, que bom! Sabe, *O Nome da Morte* recebeu muitas críticas negativas. Muita gente falou mal. Talvez haja problemas de produção, um certo maniqueísmo. Mas o diretor [*Henrique Goldman*] conseguiu tratar de um assunto pesado de uma maneira sensível, né?

*Talvez o filme seja um pouco convencional, em termos de narrativa. Meu comentário é mais relacionado à qualidade do som. Tecnicamente, não fica a dever ao que tenho visto, em termos de produções internacionais. Estamos no nível de excelência dos melhores. Claro que Hollywood é outra coisa. A comparação não é com Blade Runner 2049.*

Claro, ali é uma coisa absurda, né? Você pega um *Blade Runner 2049*, um *Dunkirk* (2017), que é frágil para caramba no sentido narrativo. Eu chamo de “filmes de Fórmula 1”, filmes de demonstração. Bilheteria talvez nem seja o objetivo primário, tem muito exibicionismo. Eu andei ouvindo esses filmes na sala de mixagem, analisando com cuidado. Eles têm muito mais tempo para trabalhar, mas a gente entrega mixagens realmente parecidas, se ouvir com carinho. Claro, tem momentos magníficos, que envolvem não só a técnica mas uma dedicação integrada de toda a produção para chegar naquele resultado. Estou acompanhando uma série da HBO, chamada *Objetos Cortantes* (2018), com a Amy Adams, e teve um final de episódio [*ele se refere ao sexto episódio da série, que assistimos no final da entrevista, discutindo as soluções técnicas, plano a plano*] que eu vi e pensei, “porra, muito bom!”. Vi em casa, mas era tão legal que no outro dia eu trouxe ao estúdio para ouvir com

cuidado. E percebi que não era apenas um trabalho de *sound design*. O conceito sonoro tinha muito a ver com montagem, direção de arte, figurino. Fernando Coimbra me falou dessa série como um exemplo de som e música. Assisti e falei pra ele: “realmente é fantástico, mas boa parte disso foi pensado no roteiro e na montagem”. A gente vê a protagonista ouvindo Led Zeppelin no carro, entra um *flashback*, uma narração inusitada, muda o *reverb*, tudo é conectado pelo som. A equipe da música e do som faz tudo perfeito, com certeza – não conheço o *loop* de criação dessa série –, mas você percebe que existe um trabalho de criação e conceitualização por trás, que envolve integração entre as equipes de montagem e som, e tempo para pensar nos conceitos e na aplicação destes. No caso do *Blade Runner 2019*, os caras começaram a trabalhar muito antes de entregar a mixagem final. Outro caso excepcional é *mãe!* (2017), do Darren Aronofsky, que tem um som muito bom, com um *foley* em primeiro plano.

*Tem uma história incrível sobre esse filme. O compositor Johann Johansson chegou à conclusão, no meio do processo criativo, de que o filme estava ficando pior com a música. Ele mesmo pediu para tirar a música.*

Sim, eu li sobre isso. Sei inclusive que eles mantiveram um elemento ou outro da música na mixagem final, alguns efeitos, *drones*, alguns harmônicos, frequências agudas...

*Já que você mencionou esse caso, vou aproveitar para perguntar se você acha que a fronteira entre música e efeitos sonoros diminuiu. Essas coisas se confundem?*

Mais ou menos. Tem momentos nos filmes em que essas coisas se fundem muito bem. Não sei se são tão frequentes. Tome *Dunkirk* como exemplo. Basta olhar o *making of* do filme. Eles falam que foi um trabalho muito coletivo entre som e música, o editor ia trabalhando junto com o compositor. Por exemplo, o motorzinho da lancha do filme foi sincronizado junto com a música. Você ouve o “tum-tum-tum” do motor da lancha, daqui a pouco é o sintetizador do Hans Zimmer [*compositor da trilha do filme*] que está fazendo o “tum-tum-tum”, e aquilo virou uma peça musical. Para acontecer uma ideia dessas, é preciso tempo e pensamento integrado. No modo de produção brasileiro não há chance disso. Você tem cinco semanas para entregar a mixagem, o músico também tem um cronograma apertado, às vezes eles nem conversam. Não há tempo de elaborar um pensamento coletivo.

*A sua abordagem reserva tempo para pensar em conceitos, ou você parte de uma espécie de template para mixar um filme?*

Varia muito. Depende do filme, depende do ritmo, depende da relação com o diretor e equipe... por exemplo, no *Lendas Urbanas* (2018) houve a busca por um conceito. Aconteceu porque eu e o Fernando [*Coimbra*] nos falamos muito, fomos trocando ideias, ele mandou referências sobre música antes mesmo de me convidar para

fazer a trilha musical. Meu conceito foi de tentar buscar um hiper-realismo no som. Não queria apostar em *drones* e música atmosférica para criar o clima fantasmagórico, mas sim realçar elementos sonoros da diegese. A gente até fez um teste no primeiro episódio [*A Loira do Banheiro*]: pedi para o editor de efeitos fazer umas atmosferas fantasmagóricas, e a gente logo percebeu que aquele não era o caminho. A gente queria que distorções acústicas fossem surgindo do real, sabe?

*O que você está chamando de fantasmagóricos seriam efeitos sonoros não naturais, não diegéticos? Aqueles que não têm uma origem no mundo do filme?*

Isso, os sons não realistas. Sempre que a loira do banheiro vai aparecer, a gente suprime os ambientes da escola. Surge um som de água corrente que não para, como uma torneira que não desliga nunca. O conceito era encontrar nos sons realistas algum elemento que pudesse criar uma ponte para o sobrenatural. Outro exemplo está no episódio *O Homem do Saco*. A protagonista liga um ventilador no quarto dela antes de dormir. Na primeira noite, ela toma um susto, o ventilador cai no chão, você ouve o barulho das pás do ventilador: “dã-dã-dã-dã-dã”. Na segunda vez, vem junto um som elétrico, da resistência do ventilador de teto – eu usei realmente um ventilador de teto na gravação. A ideia era sugerir algo que algo estava diferente, mais estranho. Na terceira vez, em que narrativamente tudo está muito bizarro, o aparelho está no chão, a câmera vem de cima e você não ouve mais o som do vento, só o ruído mecânico das pás. Essa solução veio sem querer, com muita tentativa e erro, mas o conceito geral era de que a gente só ia trabalhar



com elementos reais para criar os sons. Até tem uns *drones*, uns *vibratos* agudos, um “uuuhhhhh” aqui ou acolá, mas bem pouco. Mais adiante, eu tive que mixar alguns desses elementos mais altos do que eu mixaria normalmente. Porque ia passar na televisão, sabe? O ambiente tem que chegar muito mais alto do que numa mixagem para cinema. No estúdio fica meio exagerado, mas na hora da exibição não fica tão alto. A música, na exibição, também não parece alta. Minha referência foi a terceira temporada de *Mr. Robot* [seriado norte-americano]. Percebi que os caras mixavam a música mais alto do que eu mixo para TV. E soou bem. Por isso, resolvi seguir a mesma linha em *Terroros Urbanos*. Eu diria que há um aprendizado constante em como mixar para TV e *streaming*. Nesse sentido, há realmente um impacto estético, uma diferença entre a mixagem para cinema e para o mercado doméstico. Os ambientes [BGs] são muito mais altos do que você mixa para um filme, o *foley* é mais alto, a voz bem destacada.

*Eu conversei outros mixadores e ouvi de alguns deles que, quando mixam para televisão, costumam reforçar as frequências mais altas.*

Sim, isso pode acontecer, porque os alto-falantes são menores, você realmente precisa que deixar mais presentes esses sons. Cuidar dos graves, médio-graves, para não deixar a mixagem muito embolada, com sons sem definição, ou sem legibilidade. Tem que cuidar bastante disso, deixar as frequências mais definidas.

*Há quem não goste de colocar nenhuma informação narrativamente importante no surround. Coloca ali um ambiente, um reverb da música, e pronto.*

Depende do diretor. Para mim não tem regra. Depende do momento da narrativa, dos objetivos do diretor, do que ele quer alcançar em cada cena, se quer mais ou menos imersivo. No padrão norte-americano, os mixadores perderam um pouco essa preocupação. Usam o *surround* sem medo. Botam música para caramba atrás, até para abrir espaço na frente. No Brasil, ainda predomina essa ideia de que os cinemas talvez não reproduzam bem o *surround*, mas você não pode ficar se impondo limites para situações sobre as quais não tem controle.

*Está crescendo uma tendência de gravar foley em locação, às vezes com dois ou três microfones, para incluir no foley um pouco de ambiência. Você gosta disso?*

A gente testou no estúdio. Nossa sala de gravação de *foley* tem acústica controlável. Acho que o cara não pode entregar o *foley* fechado. Botar dois microfones, mixar e entregar o som pronto pode não funcionar. E demora mais. Leva mais tempo para editar e mixar. Isso tem um custo orçamentário. Tenho lido sobre essa tendência. A série *Jogos Vorazes [quatro filmes lançados entre 2012 e 2015]* usou esse sistema. A mesma equipe gravou passos na neve, trote de cavalos na neve, para *O Regresso* (2015, de Alejandro González Iñárritu). Em *Dunkirk*, o Richard King gravou gritos, sons de motores dos navios, colocou 22 microfones para gravar os detalhes

de um *Spitfire* [avião usado na II Guerra Mundial]: motor, escapamento, asa, vento. Aquele avião treme muito, eles queriam captar a sensação de voar nele. Conseguiram. É outra escala. Funciona bem, mas é caro. De todo modo, eu adoro gravar em locação. Tenho um banco de ambientes e detalhes sonoros que vivo aumentando.

*Você grava muita coisa por conta própria?*

Não muita, mas sempre que posso gravo objetos, ambientes. Um tempo atrás, fui passar um fim de semana na casa da minha sogra em Petrópolis, uma casa velha, as portas rangem, tem um piso de madeira. Um dia, todo mundo saiu à tarde, eu fiquei sozinho, gravei um monte de coisas. Sons de porta abrindo, rangidos [ele acessa sua conta no Soundminer e passamos vários minutos ouvindo e comentando sons de portas batendo, rangidos].

*Não precisa nem de imagem pra ser lindo (risos). Já usou? Funciona bem, né?*

Funciona demais! Usamos várias vezes, em vários filmes (risos)! Uma das riquezas de um bom editor de som é ter uma vasta biblioteca de ambientes, eventos sonoros, coisas exclusivas, que só ele tem. Estou até sentindo falta de renovar a minha biblioteca, gravar coisas novas. Minhas ambiências, por exemplo, já usamos muito. Outro dia, fui passar um fim de semana em Búzios, no aniversário do meu filho. A gente só tinha um tanque de combustível, foi bem no meio da greve dos caminhoneiros [em maio de 2018, quando houve um

*grande desabastecimento de gasolina no Brasil], a gente não podia circular pela cidade, que estava vazia. Ninguém saía de casa naqueles dias. Aproveitei o fim de semana e gravei um monte de ambientes legais, muitos ambientes de praia.*

*Nos filmes atuais, a respiração tem sido muito usada para fins dramáticos. Com certeza isso tem a ver com tecnologia, pois dá para gravar melhor sons delicados, e reproduzir melhor também. Você percebe essa tendência?*

A gente grava muita respiração aqui no estúdio. Respiração é basicamente dublagem, certo? Acho que 90% da respiração que você ouve nos filmes, ou até mais, é dublagem. Mesmo no set mais silencioso, é difícil gravar bem esses detalhes delicados no som direto. A gente tem gravado bastante respiração, para dar relevo ao personagem. A gente dá muita importância, acho que muita gente mundo afora também dá.

*O filme Um Lugar Silencioso (2018) quase não tem diálogos, mas tem muita respiração.*

Até porque o contexto daquele universo é realmente silencioso, né? Naquele mundo não existem máquinas, motores, trânsito, diálogos, quase não existem animais. Uma das coisas que você mais vai ouvir, num contexto sonoro desses, é a respiração dos personagens.

*Tenho uma pergunta específica sobre o som dos tiros em O Nome da Morte. Quando Júlio [o protagonista] está matando, os tiros são estrondos que reverberam muito. Os tiros ecoam infinitamente. Quando são outros personagens atirando, são disparos mais secos, menos porrada. Soam diferentes. Havia um conceito por trás disso?*

Foi proposital. Que bom que você percebeu (*risos*). Esse foi um filme muito rápido, só tive cinco semanas para trabalhar. Nas conversas com o diretor, expliquei que não daria tempo para testar muitas coisas. Teríamos que definir uma direção e apostar nela. Eu ouvia um filme mais seco, simples. Houve um esforço para fazer um bom desenho de ambientes, com muitos detalhes, que em alguns casos eu só fui ter tempo de ajustar depois da pré-estreia. Por exemplo, na cena em que o Júlio mata o feirante, ele dá um tiro e entra uma melodia do Brian Eno. Ele sai correndo, a gente ouve as galinhas, e o som direto retorna, junto com o *foley*. Ali tem umas cigarras, bem fininhas, bem agudas, umas gravações feitas no Tocantins por um amigo. Aquilo foi muito desenhado. Mas retornando aos tiros: a gente decidiu que cada tiro do personagem precisava soar diferente. Cada tiro acontece num momento distinto da história dele, era necessária uma progressão narrativa dos tiros, sabe? E essa questão do eco, de os tiros ressoarem, se prolongarem por muito tempo, era uma questão importante. Os tiros perduram, como se fossem uma manta, uma cobertura que vai se espalhando e dominando o personagem. Tem umas camadas de efeitos bem exagerados, de ecos de tiros, para fazer aquele negócio enorme. Há muita manipulação

de *loop*, de *reverse*, em alguns momentos o tiro pode ir sumindo e volta de repente. Mas veio tudo de um conceito.

*Você trabalha com muita dinâmica na mixagem?*

Gosto de dinâmica em tudo. Nos efeitos sonoros, nos detalhes, na música. Dinâmica é fundamental. Lembrei agora de *Treze Horas: os Soldados Secretos de Bhengali* (2016), de Michael Bay. O filme é ruim (*risos*), mas o som é um primor de execução. Tem um monte de tiros e explosões, mas nada é alto em exagero. É tudo seco, com foco nos detalhes, muita dinâmica. Novamente: estamos falando de processos criativos longos e integrados, que envolvem a equipe inteira. No Brasil a gente trabalha rápido. Na série *Lendas Urbanas*, eu estourei muito o tempo de mixagem para ter um bom resultado. Trabalhei o dobro das 36 horas que foram pagas na mixagem. Foi um investimento pessoal. Infelizmente não dá para fazer isso em todo projeto. Nessa série, foram 24 horas de edição para cada departamento (diálogos, efeitos, ambientes, *foley*). Para efeito de comparação, a segunda temporada de *Westworld* [série norte-americana] gastou 80 horas somente na mixagem, divididas entre dois mixadores. Cada um trabalhando três dias na mixagem, com mais um de aprovação e um de *delivery*. Um cronograma ainda apertado, só que com muito mais horas.

O estúdio Carranca, que tem Gera como sócio, é um dos principais serviços de gravação, produção e mixagem de música do Recife, e já estava consolidado quando, em meados dos anos 2000, Gera e o sócio Carlinhos Borges decidiram investir no som para audiovisual. De lá para cá, Gera se transformou em um dos mixadores mais ativos do cinema pernambucano, tendo trabalhado com diretores como Kleber Mendonça Filho e Gabriel Mascaro. A entrevista foi feita em uma tarde chuvosa de julho de 2018.

*Como o cinema entrou na tua carreira de mixador?*

Eu gosto de pensar em marcos históricos. Através deles a gente pode analisar melhor a trajetória do Carranca no cinema. Nosso marco inicial no cinema, do ponto de vista formal, foi um curta-metragem chamado *Eisenstein* (2006). Muitas pessoas da turma que trabalhou nesse filme – Leo Lacca, Marcelo Lordello, Raul Luna, Tião – seguiram na profissão. A partir de *Eisenstein*, a gente percebeu que cinema era um mercado promissor, que a produção audiovisual local tenderia a crescer nos anos seguintes, e buscou um lugar nesse cenário. A partir daí foram várias curtas, alguns longas, trabalhamos com vários diretores. O trabalho com longas partiu de

*KFZ-1348* (Gabriel Mascaro e Marcelo Pedroso, 2008), e foi bastante interessante, pois os dois diretores seguiriam caminhos narrativos bastante distintos, e continuariam trabalhando conosco. O último trabalho que fiz com Mascaro foi parte da mixagem de *Boi Neon* (2015), e o *trailer* do filme; com Pedroso foi *Por Trás da Linha de Escudos* (2017), um documentário. Outros marcos importantes da nossa trajetória que eu gostaria de citar foram os trabalhos com Tião, em especial *Muro* (2008) e *Sem Coração* (2014, parceria dele com Nara Normande); os filmes de Kleber Mendonça Filho, *Crítico* (2008), *Recife Frio* (2009) e *O Som ao Redor* (2013); o documentário *Um Lugar ao Sol* (2009), de Mascaro, que é maravilhoso; *Azul* (2008), de Eric Laurence, um curta contemplativo. Ele fez em seguida *Uma Passagem para Mário* (2013). Outras pessoas foram chegando, inclusive Nicolas Hallet [*veterano técnico de som direto*], que acabou de dirigir um filme com Simone Dourado e Mateus Dantas, chamado *Smetak* (2018). Dea Ferraz, uma diretora fantástica, que fez os documentários *Câmera de Espelhos* (2013) e *Mateus* (2018). A linha do tempo do estúdio é mais ou menos essa.

*Para trabalhar com pós-produção sonora, no cenário atual, é preciso entender de negócio? Ou entender de som é suficiente?*

É preciso ter flexibilidade. Nossos orçamentos [*em Pernambuco*] não são grandes, quando comparados, por exemplo, com os filmes feitos no eixo Rio-São Paulo. Vamos dizer que no Carranca tem sapato para todo pé (*risos*). A gente aprendeu a acomodar os orçamentos, principalmente considerando que a gente não fica o tempo intei-



ro dedicado à sétima arte. A linha que separa hoje cinema e televisão é muito tênue. Isso é algo que tem gerado debates no mundo inteiro. Para sobreviver nesse cenário, é preciso entender um pouco do *business*. É preciso saber negociar. Por exemplo, o produtor pode dizer que para o projeto, no momento, tem um orçamento baixo, mas acerta o retorno num projeto futuro. Ou combinar de ficar com parte de um prêmio que vier a ganhar. Esse jogo de cintura é comum. Se a gente for muito rígido com orçamentos, acaba sem trabalhar. Não dá para ficar só ligado na questão técnica.

*É importante oferecer um pacote completo de pós-produção?*

Antes de mais nada, a gente não trabalha com som direto. Nós temos boas parcerias: Nicolas Hallet/Simone Dourado, e Moabe Filho/Pedro Moreira. São eles que a gente indica. Na pós, a gente procura oferecer uma cadeia de serviços que contemple dublagem, edição de som, gravação de trilha musical e mixagem. O Carranca tem condições de oferecer tudo isso. As salas de trabalho têm ótima qualidade, e a gente tem parceiros na edição de som, a exemplo da Catarina Apolônio, nossa profissional predileta. De acordo com a necessidade de cada produção, a gente faz as indicações e organiza o fluxo de trabalho, até a entrega do produto final. É muito difícil você se especializar numa coisa só, embora seja ótimo. Nossa estrutura é relativamente grande, então a gente tenta envolver todo o estúdio numa só produção.

*Vocês oferecem foley?*

Pouco. Apenas coisas esporádicas, menores. Quando a produção é grande, a gente prefere indicar um pessoal mais especializado. A principal indicação é o Kiko Ferraz [*entrevistado neste livro*], primeira pessoa que vem à mente.

*Tenho ouvido sobre a produção de foley no Chile para filmes per-nambucanos.*

O negócio do *foley* em outros países acontece porque o fomento à indústria cinematográfica em nossos vizinhos, Chile e Argentina, é historicamente maior. O público de lá, independente das condições econômicas, é mais acostumado a consumir o cinema local. Existe uma cultura efetiva de consumo da produção local, bem mais forte do que no Brasil. Ao longo dos anos, criou-se uma infraestrutura industrial nesses países, que por circunstâncias econômicas anda estagnada atualmente. Para manter essa estrutura, os profissionais de lá passaram a competir com os brasileiros. Muitas vezes, a produção orça, o preço do exterior ganha, e os diretores vão fazer fora. O último filme de Tião, *Animal Político* (2016), teve o *foley* feito no Chile.

*E hoje em dia, com a facilidade do trânsito de materiais...*

Globalização, não é? Não tem como fugir disso, a Internet ficou mais veloz, a comunicação é muito mais rápida. Um filme pode ser

feito hoje com equipes trabalhando nos cinco continentes, cada uma fazendo uma coisa, e depois junta-se tudo num lugar só.

*Trabalhar dessa forma descentralizada é normal para vocês?*

Não há problema, desde que as coisas cheguem no fluxo certo. Se a ordem não for respeitada – por exemplo, a gente trabalhar em cima de um corte não definitivo – pode ser mais difícil. A gente tem tido a felicidade de não ter muitas dificuldades com isso. Quando um diretor chega aqui para ouvir o corte final, em geral, há duas reações: ou ele adora, ou enxerga algum problema narrativo que só ficou evidente com o som finalizado. Não é um problema específico da qualidade sonora. Por exemplo, Pedro Severien mudou o corte de *Todas as Cores da Noite* (2015) depois que viu o filme com som finalizado. Ele teve certeza de que algumas coisas que ele já pensava em adicionar precisavam estar no filme. Ele chegou a rodar cenas, inclusive, depois de o processo todo pronto. Nesse caso tivemos que mixar de novo.

*Falando nisso, você prefere aquele diretor que acompanha a mixagem de perto, está sempre presente, ou é melhor mixar sozinho e mostrar o filme no final do processo?*

Eu parto das orientações que o diretor me deu em conversas prévias. Aí faço a minha interpretação da paisagem sonora do filme. Faço essa leitura inicial e chamo o diretor, quando já tenho algo sobre o qual ele tenha condições de refletir, elaborar observações. A

partir daí a gente trabalha junto e afina a mixagem. Eu tenho essa liberdade, em geral. Tem diretores que deixam você solto para criar; outros que te dão exatamente as instruções daquilo que eles gostariam de ver no filme; e ainda tem outros que têm uma visão inicial, mas gostam de ir trocando ideias durante o filme inteiro. Varia muito. Kleber Mendonça Filho, por exemplo, tem muita certeza do que quer no áudio. Gabriel Mascaro, desde *Ventos de Agosto* (2014), passou a trabalhar mais próximo da escola americana, usando muita dublagem. Ele gosta de ter mais controle na pós-produção. Enfim, depende do diretor. Em algum nível eu vou apresentar minhas ideias, defender meu ponto de vista, e vamos dialogar.

*No mercado de pós-produção, é possível enxergar diferenças regionais nas produções?*

A tecnologia pulverizou a pós-produção, de um ponto de vista geográfico. O número de profissionais sempre foi reduzido, mas muita gente está fazendo pós-produção. Às vezes, nem sempre com uma excelência técnica, mas está fazendo. Acredito que existe uma diferença significativa. Com o nível de produção atingido no Rio de Janeiro e em São Paulo, muito dificilmente uma produção de lá precisa contratar serviços no Nordeste, porque eles são autossuficientes e têm infraestruturas empresariais muito boas. Durante muito tempo, os cineastas do Nordeste tiveram que contratar os serviços do Rio ou de São Paulo para que todo o ciclo de produção se fechasse [*ele se refere à mixagem, tradicionalmente feita no eixo Rio-São Paulo, até o início da década de 2010*]. Hoje a gente consegue fechar um filme

inteiro no Recife. O Carranca tem uma sala de mixagem boa. A sala de mixagem do Portomídia deu um grande impulso a esse processo, pois a qualidade é excelente.

*Normalmente você mixa todos os seus projetos aqui mesmo, ou leva para o Portomídia?*

Depende do orçamento. Posso mixar tudo aqui, mas se há espaço no orçamento, peço para fazer um *checkmix* no Portomídia. Mixar numa sala maior permite um controle maior da mixagem para cinema. O Portomídia tenta cumprir um bom papel, e na maioria das vezes, consegue. É um grande apoiador para as produções. Mas retornando à pergunta anterior: o cinema pernambucano historicamente contou com os profissionais do eixo Rio-São Paulo. Hoje, se a gente ainda não pode se dizer totalmente autossuficiente, chega perto disso. Se tivesse que traçar um mapa nacional, eu diria que o Rio de Janeiro faz tudo o que necessita, e pode solicitar um serviço especializado no Rio Grande do Sul ou em Curitiba, de vez em quando. Diria o mesmo de São Paulo. Porto Alegre está segmentado em determinados serviços especializados e tem um nicho consolidado, além de dar conta do mercado local. E o mercado do Nordeste, incluindo Pernambuco, absorve a maior parte da produção local, mas em produções maiores pode contar com serviços especializados dessas outras praças.

*O mercado está inundado de equipamentos semiprofissionais e baratos, como gravadores de mão, que são chamados “carinhosa-*

mente” de “Tectoys”, por alguns profissionais. Eu queria saber se a presença desses equipamentos no mercado alterou, de alguma forma, o seu trabalho.

A quantidade de pessoas com acesso a esses equipamentos, e a falta de conhecimento dessas pessoas em relação ao que se consegue fazer com eles, faz com que as pessoas estejam produzindo com uma qualidade um pouco melhor do que se estivesse gravando diretamente no microfone de uma câmera, mas elas às vezes extrapolam a condição técnica que o equipamento oferece. Aí atrapalha mais que ajuda. Não quero colocar de uma maneira que pareça ofensivo ou arrogante, mas esses equipamentos não são um ás que você pode tirar da manga o tempo todo. Dito isso, preciso acrescentar: se você tem um mínimo de noção de uso do equipamento, tem um microfone direcional e presta atenção ao que está gravando – atenção inclusive à velocidade que sua câmera e o gravador estão gravando – muitas vezes essa situação te salva, porque você tem um aparelho concebido para te dar um mínimo de qualidade, dependendo evidentemente do tipo de microfone que você está utilizando. O problema é que a quantidade de variação que tem no uso desses equipamentos, e o quão criativas as pessoas conseguem ser quando não sabem exatamente com o que estão lidando (*risos*)... muitas vezes atrapalha. Se você me pergunta se eu prefiro um microfone honesto plugado diretamente na câmera, numa situação em que o microfone vai apontar na mesma direção que a câmera está apontando, ou se eu prefiro um operador de som exclusivo com um gravador desses na mão, sem saber direito como usar, eu prefiro o som da câmera. Porque muitas

vezes as pessoas leigas têm uma noção muito pequena das regras básicas que você deve seguir para fazer uma captação decente. Por outro lado, mais pessoas têm acesso a esses equipamentos. Conforme os aparelhos foram ficando mais elaborados, ficou fácil para a gente atender a uma emergência com esses aparelhos. Concluindo, acho bom que eles existam, mas as pessoas deveriam respeitar o limite do que o equipamento pode oferecer.

*Um mixador me falou recentemente que finalizou um longa gravado inteiramente com um gravador Zoom H4N, literalmente amarrado na ponta de uma vara.*

Hoje em dia, com os múltiplos tipos de circulação de produtos audiovisuais, o som de um produto audiovisual tem que estar muito ruim para não ser aceito. Os parâmetros daquilo que é aceitável, em termos de som, nas produções audiovisuais, mudaram significativamente. As pessoas consomem muita coisa que em tempos anteriores não seria aceita.

*Esse fenômeno pode ser visto como uma consequência do YouTube e de redes sociais?*

Pois é. Mudou efetivamente o conceito estético daquilo que é aceito. Um filme feito dessa forma que você citou vai circular em alguns nichos. Se acho correto que seja produzido dessa maneira? Não. A especialização de funções gerou qualidade, preciosismo, legibilidade. Não dá para achar que um filme feito de maneira ama-

dora vai soar da mesma maneira que a produção profissional. Outro dia, uma pessoa chegou aqui e mostrou as gravações amadoras de um projeto. Não tinha como fazer um filme. Fui tentando ver o que havia sido feito no *set*, tentando salvar o máximo de material bruto possível. Era um filme experimental, de estudantes. E nasceu. Está circulando. Mas daí a dizer que tem qualidade profissional, não. Eu diria que é uma questão de prioridade. Se a prioridade do diretor é executar uma ideia, mesmo de forma tosca, mas que tenha condição de nascer, ótimo. Você vai encontrar profissionais capazes de fazer todo tipo de trabalho. Mas não pode virar norma.

*A diferença entre mixar para cinema, TV e streaming vem diminuindo?*

As pessoas consomem televisão e *streaming* de maneira diferente do consumo de cinema. Via de regra, você não senta num local dedicado para ver TV. No cinema, sim. Você vai ao cinema porque quer estar concentrado naquilo que você vai ver e ouvir. Na TV não é assim. Quando vai consumir TV, você pode estar cozinhando. Sua atenção é dividida.

*Sem contar a multiplicidade dispositivos de consumo, que podem oferecer experiências bem distintas.*

Exatamente. O mixador não tem controle nenhum sobre as condições do espectador. Em termos técnicos, eu diria que você mixa de forma mais agressiva para televisão, porque precisa garantir a



inteligibilidade do produto. Essa seria a diferença primária entre a mixagem para cinema e para TV. A distância entre o som mais suave e o som mais alto [*faixa dinâmica*] no cinema pode ser muito maior, enquanto na TV ela precisa ser bem reduzida. O espectador pode pensar, em certo ponto do produto, que o som está com defeito, porque o aparelho ficou em silêncio... coisas assim. Já o *streaming* é uma coisa híbrida. Nem é cinema e nem é televisão. Muitos espectadores realmente sentam para ver a Netflix, sentam para ver uma série. Se você tem um equipamento melhor, com boa qualidade de imagem e som, a experiência já se aproxima do cinema. Mas não é igual. Outro dia fui ao cinema com meu filho e, em certo momento do filme, ele ficou confuso e não entendeu direito, virou para mim e perguntou: “papai, dá para voltar?” (*risos*). Então tem elementos da experiência com a Netflix que são pura televisão, e há outros em que se parece mais com cinema. Você escolhe o que quer ver, que tipo de emoção você quer sentir. Você dedica mais atenção. Por isso eu disse, antes, que a linha que separa essas experiências é muito tênue.

*Da perspectiva do espectador, esse raciocínio é adequado.*

Na minha sala de mixagem, por ser equipada com um processador idêntico ao de boas salas de cinema, tenho a possibilidade de ouvir o produto de uma maneira semelhante à experiência do espectador do cinema. Toco muita coisa da Netflix aqui para ver as tendências do que está sendo feito. Todo bom profissional precisa ouvir muitos filmes, saber o que se está fazendo mundo afora. O Netflix tem muita coisa produzida em multicanal. Há séries que se esme-

ram mais, outras capricham menos. Você compreende quais séries são mais corriqueiras, destinadas a um consumo rápido, sem exigir muita atenção, e quais são mais elaboradas. Aquelas mais corriqueiras, via de regra, são mais agressivas. No fim das contas, você tem uma mídia democrática – porque quem tem Internet em casa tem condições de assinar – que distribui o mesmo conteúdo, mas nem todo mundo vai assistir ao mesmo conteúdo.

*Além disso, o consumo pode variar muito. O espectador pode ver uma série no celular, no tablet, no home theater...*

Exatamente. As pessoas vão consumir coisas diferentes, em momentos diferentes, de maneiras diferentes. Isso era impensável há poucos anos atrás.

*O que você chama de agressivo?*

Quando você ouve uma mixagem feita para TV em caixas de cinema, você vai perceber um som que ressalta o conteúdo em alta frequência [*sons agudos*]. Isso é feito para mascarar os sons em volta do espectador: o trânsito pesado, o barulho dos vizinhos. Se o conteúdo de alta frequência não é exposto de maneira mais exacerbada, você não consegue ter uma mixagem inteligível. Em determinadas séries mais corriqueiras, você observa muito essa técnica.

*Houve um grande debate, alguns meses atrás, sobre a inteligibilidade da voz de alguns atores da série O Mecanismo (2018).*

*Alguns espectadores reclamavam que não conseguiam entender o que os personagens falavam.*

Com certeza foi uma decisão estética de direção. Não tenho a menor dúvida de que *O Mecanismo* foi produzido com parâmetros de cinema. O problema é que o dispositivo de consumo é a televisão, um aparelhinho de 27 ou 32 polegadas, colada na parede, com alto-falantes virados para trás, cujo som bate na parede e reflete de volta para você. Aquilo às vezes funciona, outras não. As escolhas de gravação, edição e mixagem podem dar problema em relação à TV. Para ficar seguro, o mixador pode ter que apelar para resultados que não vão ficar bonitos em sistemas maiores e mais sofisticados, mas que vão garantir a inteligibilidade. Tenho um exemplo parecido aqui: mixei duas temporadas do programa *Carol Levy [série infantil exibida pela Globo Nordeste]* para televisão. Tentamos fazer uma mixagem bem caprichada. Nos primeiros programas, quase tive um enfarte em casa. A transmissão cuida de danificar – vou usar uma palavra mais técnica: trata de *foder (risos)* – o teu áudio, para poder chegar bem em todos os aparelhos que vão exibi-la. A partir dali, não tive outra maneira de trabalhar, a não ser “estragando” minhas mixagens com conteúdos mais exacerbados de altas frequências, e consequentemente diminuindo a dinâmica.

*Teve que comprimir o áudio?*

Isso aí: muita compressão e um limitador. Resolveu! Tudo ficou bem! É a coisa mais bonita de se ouvir no estúdio? Não, mas na te-

levisão ficou ótimo. Tenho que entender que a criança está ligando a televisão da sala às 8h30, com a mãe cuidando da cozinha, batendo algo no liquidificador, e ela precisa ouvir a voz da Carol. Ponto final. Não há espaço para uma decisão estética, existe uma necessidade técnica que precisa ser sanada. A gente tenta preservar a beleza dos sons da maneira que for possível. Quando não dá, a gente garante que eles apareçam. A mixagem para TV ainda tem muito isso. Por mais que a gente tenha hoje LUFs [*Loudness Unit Full Scale, parâmetro de monitoramento definido previamente pelas redes de TV que exibem o produto, e supostamente garante que todos os programas da rede tenham níveis médios de volume semelhantes*], e outros termos técnicos que em teoria minimizariam a necessidade dos mixadores de ficar comprimindo e limitando os sons, é difícil ter o controle da experiência do espectador. O parâmetro seguido por quase todas as emissoras no Brasil, por sinal, é o da Globo, mais baixo do que na Europa: -23 LUFs de média, e -8 LUFs de faixa dinâmica [*a distância entre o som mais suave e o som mais ruidoso é bastante estreita*]. A dinâmica é curtíssima. O que flutua dentro da faixa de -8 LUFs no medidor é pouquíssimo. Além disso, essa mediação ainda varia de canal para canal: uns dizem que a medição deve levar em conta intervalos de 5 minutos, outros dizem que são 10 minutos, outros que são o programa todo. No meio desses padrões que não estão claramente definidos, a gente sabe que não pode folgar o laço, porque vai apresentar o produto e não vai ser bem representado. Eu diria que em Recife a gente tem uma crueza maior, porque aqui se trabalha muito com som direto. Em produções do eixo Rio-São Paulo, a prática de dublar depois, como Gabriel Masca-

ro tem feito nas produções dele, é mais comum. Então, eu mixo voz mais alto.

### *Para TV e também para cinema?*

Olha, infelizmente a definição do suporte final que eu preciso entregar às vezes muda no meio do processo. Isso dificulta muito o meu trabalho. São muitas as vezes em que estou mixando para TV, e aí o produtor ou diretor entra em contato e diz que vai passar no cinema. Ou o contrário. Eu sempre digo: “olha, gente, não dá. Eu mixei para televisão, no cinema não vai funcionar, vou precisar fazer de novo”. Sendo sincero, mudar a mixagem do cinema para TV até dá, mas TV para o cinema, meu amigo... já tive experiência de ir ao cinema ver meu produto, o projetor aumentou o volume e tive que sair de lá, com o ouvido doendo. O som mixado para TV não funcionava no cinema. Produções recentes, viu? Por mais que pareça bonito fazer a *première* de um programa de TV no cinema, tem que fazer outra mixagem, senão todo mundo vai ouvir aquele som caricato.

*Na hora dos deliverables, da entrega da mixagem, vocês têm dificuldade em orçar duas mixagens, uma destinada à exibição no cinema, outra para TV?*

Sempre que posso, faço a *mix* para cinema em 5.1. Dela, derivo duas trilhas estéreo, uma para cinema e outra para TV. E aviso ao diretor: por favor, não pegue o *mix* para TV e exiba em cinema, mesmo que pareça melhor quando você ouvir em casa. Não vai funcionar.

*É tranquilo convencer o produtor a orçar tudo isso?*

Às vezes não, mas é necessário. A gente enfatiza isso. Tem que rolar.

*A tendência de som imersivo, como Dolby Atmos, vai ganhar fôlego? Vai pegar?*

Se vai pegar? Acho que já pegou! Quando os sistemas 5.1 apareceram houve essa mesma discussão. Havia quem acreditasse que os donos de cinema não iriam investir. O processo foi lento, mas a tendência se confirmou. Dito isso, eu acho que esses formatos vão ocupar nichos de mercado. Haverá o nicho para os aficionados de multicanais, haverá o nicho das salas estéreo. Ver um filme projetado em Dolby Atmos é uma excelente experiência. Se os cinemas vão ter cuidado na projeção é outra história. Eu já cansei de procurar gerentes de cinema – e não apenas no Brasil, mas também nos Estados Unidos, inclusive em salas com selo THX [*certificado de excelência de reprodução sonora, emitidos pela Lucasfilm*] – e informar ao gerente que, por exemplo, as caixas de reprodução do lado direito estavam todas paradas, você não ouvia nada. John Williams estava tocando manco (*risos*), só com um pedaço da orquestra. Minha preocupação está mais em saber se as salas serão mantidas de acordo com as especificações. Agora, no Brasil, você sabe, a lâmpada de projeção é cara, aí para economizar o gerente manda reduzir a potência em 50%, o filme fica escuro. A tecnologia em si é ótima. Do ponto de vista do negócio, no dia em que tiver que mixar um filme em Dolby Atmos, a gente recorre a uma sala de mixagem que tenha

essa tecnologia. Nos próximos dois anos, não vejo o estúdio investindo nisso. Talvez demore um pouco. O cinema pernambucano não tem orçamento para isso. Em termos de Brasil esse conceito do som imersivo já está começando a ser abordado para som ao vivo, as pessoas já estão pensando em trabalhar com Dolby Atmos para esse tipo de evento também.

*Você tem um padrão para tratar os sons surround?*

Não tenho uma regra específica. Tento não exagerar nos *reverb* em 5.1 para música. Tento usar a música como ela foi mixada originalmente nas caixas da frente, e gerar um *reverb* discreto para *surround*, para criar uma sensação de profundidade. Diálogos e afins, depende muito. Não gosto de pegar um som que foi pré-mixado em estéreo e mover um pouco para trás... não gosto disso. Prefiro usar um som na frente, outro atrás, outro no meio. Não uso o mesmo som. Trabalho com sons diferentes, para que a sensação de imersão seja legítima.

*O que você acha dos plugins novos de redução de ruídos, como iZotope RX 6 e o CEDAR? Em que medida esses plugins são capazes de salvar uma gravação ruim?*

Manipular esses plugins não é a coisa mais fácil desse mundo. Vamos dizer assim: do ponto de vista forense (*risos*), eles são fantásticos. Dá para pegar uma gravação bem suja, horrível, limpar e tornar legível. Mas do ponto de vista artístico é outra coisa. A gente

tem o CEDAR em *hardware*: dois canais, todo digital, plataforma *stand alone*. Muito caro. Salva muitas situações. O iZotope avançou muito, dá um conforto bacana. Muitas vezes, mixo com o iZotope ligado o tempo todo, principalmente se quero que o desenho de som apareça mais. Ele elimina aqueles ruídos lá no fundo, que não são tão importantes. Mas não é remédio para todo mal, não. Se você desce de determinado *threshold* [*limiar de divisão entre sinal e ruído*], aonde você não tem a voz minimamente superior ao ruído de fundo, está lascado do mesmo jeito (*risos*). Não vai ter plugin que te salve. Quando o ruído se sobrepõe à voz, o plugin não consegue isolar o que é efetivamente importante porque ele não consegue selecionar a voz, no modo automático de uso. Dá para limpar o ruído manualmente, mas o trabalho que dá é tão grande que não compensa. Você precisa pintar cada elemento de ruído...

*São tantas horas de estúdio que o processo fica caro demais.*

Só vale a pena se o sujeito gravado morreu e você não tem mais como regravar a voz dele.

*Há uma tendência de se usar menos música melódica, tradicional, em prol de drones, sons eletrônicos. Essa tendência aparece nos filmes que você mixa?*

Sim. A gente fez alguns filmes aqui com essa tendência, como *Todas as Cores da Noite* (2015), de Pedro Severien, e *Periscópio*



(2013), de Kiko Goifman, com música do DJ Dolores, entre outros. Ambos usavam camadas de sons eletrônicos.

*Que se confundem, às vezes, com efeitos sonoros.*

Pois é. Mas, de novo, tudo é uma questão de nicho. Quando você ia imaginar que um filme musical como *Mamma Mia!* (2008) ia alcançar tanto sucesso? Todo mundo falava que o musical era um gênero acabado, e foi aquele sucesso. Tudo é nicho. De modo geral, a estética cinematográfica não comporta mais uma música nos moldes tradicionais. Por outro lado, não há chance de John Williams, Hans Zimmer, Ennio Morricone perderem seus empregos. Os que herdaram a tradição mais antiga também estão garantidos, porque tudo é nicho.

*Na Europa e nos EUA, começa a existir a tendência de gravar foley em locação. E há quem queira o som direto com a assinatura acústica da locação. O que você pensa disso?*

Isso é ótimo, em teoria. Levar a equipe para gravar dublagem e *foley* no set de filmagem? É maravilhoso! Mas e se não funcionar? Se a microfonação que você usou não soar bem no estúdio de mixagem? E se o diretor mudar de ideia e quiser alterar um ambiente acústico? No filme ficcional acho bem complicado. Quanto mais ficcional for a produção, maior o controle que o mixador precisa exercer sobre o som direto, especialmente se a gente está falando de mixagens multicanal. Se é um produto documental, em que a imagem que está na

tela tem relação direta com o som que você ouve, e você não tinha muito controle sobre as condições de gravação, o espectador aceita esteticamente muito melhor os sons crus.

*As mixagens de filmes contemporâneos têm destaque com mais cuidado a respiração, assim como outros sons não semânticos. O que você acha disso?*

Nos últimos anos, o cinema ficou mais realista. A gente tem procurado construir estéticas sonoras mais reais. A respiração faz parte da fala do ator. Ela só deve ser suprimida quando o texto é cortado, ou quando não ficou natural. Ela precisa existir, para resgatar a naturalidade da cena. Era mais complicado antigamente, quando a gente tinha que dublar tudo, quando a faixa dinâmica era estreita, e a gente não tinha sistemas de reprodução que representassem bem o universo sonoro. O ator tem todo um trabalho de construção do personagem, ele respira diferente a cada momento dramático, ele pode dar tensão, alegria, tristeza e muitas interjeições com a respiração. Sempre achei extremamente importante que esse elemento fosse realçado. Eu só tirava respiração e pigarro quando eu estava gravando Miguel Arraes [*ex-governador de Pernambuco, falecido em 2005*] na campanha de 1998, porque queria que ele parecesse mais novo (*risos*). Num filme, tomando o cuidado de editar com carinho e preservar a respiração do ator, é uma tendência salutar.

## 10

### JUSTINO PASSOS

---

**E**m meados dos anos 1990, Justino fez fama como DJ nas festas alternativas que agitavam os finais de semana do Recife. O caminho natural foi trabalhar com produção musical e *jingles* para rádio e publicidade. O cinema surgiu mais tarde, e a Phono Produções, empresa de Justino, se consolidou rápido no mercado de Pernambuco: é responsável pela pós-produção dos filmes de Paulo Caldas, cineasta expoente da geração *mangue beat* (ou *árido movie*), e faz *sound design* e mixagem para diretores mais novos, como Pedro Severien e Bárbara Cunha. A entrevista aconteceu na sede da Phono, no bairro de Casa Amarela.

*Como aconteceu o interesse por som? E a trajetória rumo à pós-produção?*

Tive sempre uma relação estreita com a música. Faço música desde 1997. Há uns 10 anos, o mercado de música começou a enfraquecer. Em 2012, passei a fazer mais publicidade. Foi nesse momento que comecei a me interessar menos em criar *jingles*, e mais em trabalhar com desenho de som. Mesmo que fosse para vinhetas de 30 segundos, era algo que me dava muito prazer. Aí comecei a correr atrás de projetos em cinema. Comecei pelos curtas. Em 2013, apareceu *Corbiniano*, de César Maia, meu primeiro longa. Aos poucos, fui

enveredando pelo terreno do cinema, até parar com a publicidade, cujo mercado não tem mais mesmo volume.

*Com a experiência de ser dono de um estúdio que cobre todas as etapas da cadeia produtiva do som, você acha que um profissional da área precisa entender de negócios para se consolidar no mercado?*

Precisa, porque ele tem que prospectar mercado. Tem que ler os editais da Ancine, os editais estaduais, ver quais os realizadores que tiveram projetos aprovados, correr atrás. No caso de Pernambuco, eu pego sempre a lista de selecionados, vejo quem é conhecido, converso. Quem eu não conheço, vou atrás para mostrar portfólio. Pernambuco tem atualmente quase R\$ 30 milhões circulando na indústria do audiovisual, com o Funcultura.

*É preciso montar um estúdio?*

Conheço vários profissionais de pós-produção, principalmente editores de som, que montam um *home studio* em casa. Arrumam uma salinha, fazem um tratamento acústico, uma estação de Pro Tools, um sistema de monitoração com caixas razoáveis. Não é tão caro. Aqui em Pernambuco, temos ainda a vantagem de ter um bom estúdio de mixagem para cinema, no Portomídia. O profissional pode editar e até pré-mixar o filme em seu *home studio*, dependendo do tamanho do projeto, e ir fazer a mix final e finalizar no Portomídia. Por exemplo, eu faço toda a pré-mixagem dos meus filmes aqui na

Phono Audio Post. Gravo dublagem e *foley*, edito e pré-mixo aqui, mas sempre orço um dia no Portomídia para ajustar.

*Que tipo de trabalho aparece com mais frequência no mercado audiovisual do Recife?*

Hoje, séries de TV têm maior volume, mais do que longas. Curiosamente, tem havido alguns projetos híbridos; séries de TV que, depois de finalizadas, ganham uma versão para cinema. Trabalhei em dois projetos assim: *Saudade* (2018), de Paulo Caldas, e *Borboletas e Sereias*, de Bárbara Cunha, que vai virar um longa depois de finalizado como série.

*Alguns diretores dão mais liberdade, outros gostam de acompanhar de perto.*

Em geral, são os diretores que têm menos grana, ou novatos, com pouca experiência, que ficam colados. Não vou negar que incomoda. É um sistema que transforma a gente em manobrista de *wave* (*risos*): mais para a direita, mais para a esquerda. Tento evitar um pouco isso. Inclusive, criei uma estrutura de exibição na minha sala de recepção, com sistema 5.1, porque quando apresento uma cena para avaliação, eu prefiro não apresentar na sala de mixagem, para não ouvir pedidos de abrir a sessão de Pro Tools na hora, para modificar. Anoto tudo e analiso depois. No corte final o diretor fica comigo na sala de mixagem.

*Você sente, do ponto de vista estético, diferença entre som de TV e cinema?*

Muita. Não só eu. Minha sensação é que os executivos das TVs pagas não se importam tanto com o som dos filmes. Eles querem tudo muito comprimido, a faixa dinâmica achatada.

*Ou seja, a exigência focaliza a legibilidade da voz?*

Isso. Já passei por situação que considere meio absurdas. Em *Saudade*, o *quality control* reclamou que a entrevista da Juliana Elting [*atriz*] estava com menos decibéis do que a entrevista de Arnaldo Antunes [*cantor*]. Claro, ela tem uma voz aguda, fala baixo. Já ele tem aquele vozeirão. Claro que não vai soar no filme da mesma forma. Eles pediram pra igualar o nível de pressão sonora dos dois diálogos. Eu fiz. Mas distorceu a realidade. Ela fala baixo, ele fala alto, eu tentei preservar essa característica. Não foi possível. Os executivos querem tudo comprimido, são muito rígidos com parâmetros de *loudness*, coisas assim.

*É a parte mais complicada do trabalho.*

Tem coisas que até desanimam um pouco. Por exemplo, o *foley*; você faz um *foley* mais simplificado, porque tem detalhes que não vai dar para ouvir na TV. Você pode ter a oportunidade de colocar um detalhe bacana, a gente pensa em fazer, sabe que ficaria ótimo no cinema, mas na TV não vai ouvir. Então a gente nem faz.

*Em que medida você acha que os equipamentos amadores, como gravadores de mão, podem interferir na cadeia produtiva? Hoje esses equipamentos são de fácil acesso, uma pessoa sem conhecimento pode até tentar gravar o som do próprio filme.*

Não dá para comparar uma gravação em um gravador profissional e um de mão. Quando esse material chegar na tela grande, você vai perceber a diferença. Fiz um filme recente, um documentário, que faltou gravar uma entrevista. Tivemos que fazer depois, e não tinha equipamento disponível. Levei um excelente microfone, Sennheiser, mas o gravador era um Zoom H4N. Quando você justapõe com as outras entrevistas, você nota a diferença.

*Você não usa nem para gravar ambientes?*

Não. Uso um gravador de campo Tascam de seis canais. Não uso gravador de mão. Dito isso, se acontece de chegar um projeto gravado com um gravador de mão, eu analiso. Há algum tempo, mixei uma série de TV, que virou longa, chamado *Aurora 1964* (Diego Di Niglio, 2017), todo gravado com um Zoom H4N amarrado em uma vara de *boom*. Eram alguns ambientes e muitas entrevistas. O resultado não estava ruim. Tratei o áudio e ficou bom.

*Você trabalha com a cadeia produtiva fragmentada, fazendo a pequena parte de um projeto que divide a pós-produção do som entre diversas empresas ou profissionais?*

Hoje em dia é bem tranquilo trabalhar assim, trocando informações pela Internet. Existe um serviço chamado Filemail, através do qual você pode mandar até 20GB de arquivos por e-mail, de graça. Você liga o Skype, conversa com colegas em qualquer lugar do mundo. Claro que no Recife a escala é outra, bem menor. Um exemplo: o filme de Tuca Siqueira, *Amores de Chumbo* (2017), foi mixado no Rio de Janeiro, por Ricardo Cutz, mas a maior parte das dublagens foi feita na Phono. Os atores estavam aqui, Cutz ligou, deu as especificações de microfones, e eu fiz a dublagem. A Mistika Post, de São Paulo, já fez orçamento de *foley* aqui conosco, porque é mais barato.

*Muito mais barato?*

Depende do projeto, mas acredito que o *foley* para um longa, em São Paulo, deve custar uns R\$ 15 mil, R\$ 16 mil. Aqui a gente consegue fazer por R\$ 10 mil. Atualmente o Chile tem feito muito *foley* para filmes do Recife. Tem uma série cujo *foley* está sendo feito lá. Nesse caso, o *foley* exigido era bastante detalhado, a gente não tinha condições de oferecer. O Chile saiu mais em conta do que o eixo Rio-São Paulo. Os orçamentos no Brasil saíram por R\$ 25 mil, no Chile o produtor pagou R\$ 15 mil. Tem uma questão cambial aí, a moeda favorece.

*Você mencionou esse orçamento pedido pela produtora paulista. Aparecem trabalhos de lá para o mercado daqui?*



Não. A pós-produção de Pernambuco basicamente se sustenta do cinema local. Mas eu já ouvi que a Mistika tem pensado em abrir no Recife uma filial da produtora de pós, porque o mercado aqui é grande. O Funcultura é o maior edital estadual de fomento ao audiovisual, no fim das contas. São R\$ 30 milhões circulando por ano.

*É interessante, do ponto de vista do negócio, oferecer serviços que contemplem toda a cadeia de pós-produção? Ou vale mais a pena se especializar num nicho?*

Acho relativo. Pensando comercialmente, se eu posso oferecer um pacote, o preço cai. E tenho um lema: a Phono não é linha de produção, é uma empresa que cuida do filme. Ser um estúdio completo tem vantagens. Se eu estou mixando, por exemplo, e não gostei dos passos de uma determinada cena, eu vou na sala ao lado e gravo. Em poucos minutos tenho o *foley* refeito. Não preciso esperar uma semana.

*Na cabeça do produtor, ou do diretor, talvez valha mais a pena mesmo ter o pacote completo, pois assim ele só tem que lidar com uma pessoa, ou empresa.*

É outra vantagem. Nos Estados Unidos, o produtor contrata um supervisor de som. Esse cara vai orçar e contratar os serviços das diferentes etapas da cadeia produtiva. Então o produtor acaba lidando apenas com um profissional, mas há várias empresas trabalhando no filme.

*É possível perceber diferenças nas diferentes praças do Brasil?*

No sul e sudeste eles têm mais estrutura, e estão há mais tempo no mercado. Têm mais experiência e equipamento. A tecnologia que eles têm eu ainda não tenho, pois eles estão há mais tempo no mercado, conseguiram juntar um dinheiro que eu não consegui (*risos*). Tuca Siqueira, quando fez *Amores de Chumbo*, ficou muito insegura de fazer a pós-produção de som em Pernambuco. Ela acabou fazendo com Ricardo Cutz (RJ).

*A chegada da Netflix é um nicho em expansão. O panorama está mudando?*

Para o Recife, não. O mercado de TV paga está concentrado no eixo Rio-São Paulo. E a Netflix também está investindo, por enquanto, fundamentalmente ali. A produção audiovisual do Recife está mais concentrada nos editais de TV pública e no edital local.

*Quando você senta para mixar, como você tende a trabalhar com cada elemento sonoro? Com distribui nos canais os ambientes, diálogos, foley, música?*

Antes de mais nada, eu gosto de reservar o canal central para os diálogos, com um pouco de *foley*. Dependendo da posição dos atores na tela, puxo um pouquinho as vozes para a direita, para a esquerda. Mas não costumo colocar mais nada no centro, só vozes. Ambiência eu sempre coloco nas laterais dianteiras e no *surround*. Foley, nos

alto-falantes dianteiros. E trilha musical e efeitos sonoros, nos canais laterais dianteiros.

*Você trabalha com os stems de cada instrumento na mixagem?*

Prefiro seguir a música original, mas trabalho com um plugin que ajuda a distribuir diferentes frequências nos diferentes canais.

*Já li pesquisadores e compositores analisando que a música para audiovisual mudou muito. O uso está diminuindo, ou há outro tipo de música, não mais melódica, harmônica, orquestral, mas sim atmosferas, drones.*

Concordo. É isso mesmo que tenho visto no cinema. Não é uma mudança tão grande em Pernambuco, mas percebo isso nos filmes: mais ambiências, mais atmosferas. E tem menos videoclipe nos filmes (*risos*). Eu gosto dessa tendência.

*Você ainda faz música?*

Ofereço dentro do meu pacote. Tenho um trilhaeiro que trabalha comigo, Chiquinho Moreira (Mombojó). Se chega um cliente querendo a trilha, a gente faz. No estúdio, em si, não há uma estrutura dedicada à música. Mas pode estar no pacote.

*Algumas produções têm gravado foley em locação. Já experimentou isso?*

Não. Prefiro ter a possibilidade de criar *reverbs* na pós. Meu trabalho é de pós-produção, não me interessa pegar um som fechado, com a ambiência. Imagina se junto dos passos vem a respiração do artista de *foley*? Aliás, uma coisa que se dubla muito é respiração. A maior parte das dublagens de *Amores de Chumbo* foi a respiração dos personagens.

*Respiração é um elemento importante, do ponto de vista dramático?*

Muito! Em *Amores de Chumbo* existe uma cena dramaticamente forte que mostra uma mulher de 65 anos, que se sente velha, indo para a frente de um espelho se tocar, nua. Uma mulher de idade avançada tira a roupa num filme, de corpo inteiro, e começa a se tocar. Se não tiver respiração, a cena não tem o impacto dramático que precisa ter. E no som direto você não consegue captar as nuances, a delicadeza daqueles sons.

*Dublagem e foley são muito delicados. Tem uma cena no making of de King Kong que mostra o ator Jack Black tirando a roupa para dublar. Ele fica só de cuecas.*

Acontece isso. Embora eu seja mixador e não artista de *foley*, já aconteceu de fazer a performance. Para esse trabalho, eu uso bermuda de ciclista ou uma cueca *boxer*. E tiro a camisa. O farfalhar da roupa não pode entrar. Por isso não acredito em *foley* com ambiência.

*Você consome mais audiovisual hoje em TV, na sala de cinema, no tablet?*

Mais TV. Eu sou um consumidor compulsivo de filmes, todo dia eu vejo alguma coisa. Não tenho *home theater*. Não ouço analisando muito. Quando vou ao cinema é diferente. Posso ser bem chato. Carol, minha companheira, acha um saco (*risos*). Outro dia vimos um filme em que havia uma pessoa andando no meio de uma multidão, e a gente só ouvia o *foley* dos passos dela. Reclamei. Carol achou que eu era um chato (*risos*).

*Quando você está fazendo um trabalho para cinema, e esse trabalho vai ter uma segunda entrega, para outra mídia, você remixa?*

Remixar é difícil, sairia muito caro. Se o contrato inclui apenas *mix* de cinema, entrego assim. Se o diretor quiser exibir na TV, incluo no contrato uma segunda *mix*. E se o contrato estabelece várias entregas, incluindo banda internacional [*todo o som do filme, dividido em efeitos sonoros e música, sem as vozes, para dublagem em outras línguas*], a gente orça cada uma e trabalha em cada versão individualmente. Hoje em dia, canais como a HBO já exigem a banda internacional quando compram um filme.

## II

### FÁBIO CARNEIRO LEÃO

---

Sócio-proprietário do estúdio Leitmotif (RJ) desde 2014, Fábio é um profissional que atravessa todos os aspectos da cadeia de produção sonora, do som direto à composição musical. Ganhou um Kikito de melhor *sound design* no Festival de Gramado, em 2018, pelo curta *Aquarela* (2018). A entrevista aconteceu no estúdio que ele possui, no bairro carioca do Jardim Botânico, no mesmo dia do episódio de esfaqueamento do então candidato a presidente, Jair Bolsonaro.

*Quase todos os profissionais da área começaram a se interessar por som através da música. É o seu caso?*

É verdade, né? Todo mundo do universo do som, se não teve um pé na música, teve família no cinema. Eu comecei a fazer música desde moleque. Tocava guitarra, compunha, tive bandas. Vivi a adolescência nos anos 1990. Foi a época da gravação caseira. Eu adorava. Usava gravador cassete de mão. Gravava uma guitarra, colocava a gravação tocando noutro aparelho, gravava um baixo por cima... ficava gravando em vários canais, um instrumento por cima do outro. Adorava trabalhar com fita.

*Outro entrevistado do livro que teve essa paixão adolescente foi Kiko Ferraz.*

Aquilo é uma coisa encantadora! (*risos*) Mas eu gostava mesmo era de compor. Eu pegava filmes que via na TV e ficava compondo trilhas. Nem sabia que aquilo era uma profissão. Mais ou menos aos 16 anos, decidi que minha vida profissional seria na música. Aí já estávamos no digital. Tive bandas, gravei discos. Flertei um pouco com arte contemporânea, umas brincadeiras com pedais e efeitos sonoros, porque trabalhava numa galeria de arte. Comecei a fazer muita trilha para teatro. E decidi estudar. Fiz o curso de Produção Fonográfica da Estácio de Sá, o Rodrigo Meirelles [*supervisor de som da Globo e entrevistado deste livro*] foi meu professor. Tive muitos professores bons e me apaixonei. Fiz vários cursos, estudei em Buenos Aires, no Conservatório Brasileiro de Música, fiz aulas com o David Tygel [*veterano compositor de trilhas sonoras*]. Fui me especializando em música para audiovisual, incluindo teatro. Terminando a faculdade, tinha desistido da música. No Rio de Janeiro, se você não toca samba ou MPB, não consegue sobreviver de música. Fui trabalhar no Delart [*estúdio de dublagem*]. E desde a faculdade já fazia desenho e edição de som para pequenas animações. Daí a começarem a me chamar para fazer curtas foi um pulo. Primeiro, fazendo edição. Na sequência, comecei a pegar assistências de som direto. Foi exatamente na época de transição do analógico para o digital, quando chegaram no mercado as câmeras Canon 5D e os gravadores de mão. Era 2008. O mercado virou completamente ali.

*Fale um pouco sobre esse momento de virada no mercado. Ali começava a se desenhar o panorama da pós-produção para cinema que a gente conhece hoje.*

Hoje em dia, editar para audiovisual é muito fácil. A pessoa baixa um Pro Tools pirata, mesmo sendo proibido, pluga duas caixinhas de som e já está editando. A competição é acirrada. Antigamente não tinha isso, você precisava de equipamentos caros, de um estúdio. Na minha percepção, o mercado sofreu uma ruptura tecnológica e um amálgama estético que o mudaram completamente. De repente, havia gravadores de mão com preços muito acessíveis. Outra coisa: as mesmas tecnologias passaram a ser usadas em TV e cinema. Antigamente, você tinha o som para vídeo e o som para cinema. Havia uma divisão clara. Eram equipamentos distintos e fluxos de trabalho diferentes. O cara da televisão tinha um *mixer* e gravava direto na câmera. No cinema você tinha o Nagra, claquete, um gravador caríssimo. Era outro *timing*. De repente, apareceram os gravadores de dois canais: Marantz, Fostex, Zoom. Na mesma época, surgiram as câmeras DSLR. De repente, a base tecnológica da cadeia sonora passou a ser parecida em cinema e TV. As televisões começaram a procurar a linguagem e o fluxo de trabalho de cinema.

*Isso também levou à aparição do profissional multitarefas, capaz de atuar em qualquer ponto da cadeia produtiva: som direto, edição, mixagem, música. Essa polivalência te parece interessante?*



Minha história é exatamente essa. Música, som direto, edição, faço de tudo um pouco. Por muito tempo, minha cabeça ficou uma confusão absurda (*risos*). O tempo todo eu me cobrava. Achava que tinha que me especializar em alguma função, pois era assim com todo mundo na geração anterior. Quando eu comecei a atuar no mercado de cinema, me sentia um peixe fora d'água. Muitos veteranos me perguntavam qual minha especialidade. Quando eu respondia que era técnico de som direto e editor, era sacaneado, sofri um pouco de preconceito. Porque eu deveria ser um ou outro, não podia ser ambos. Com o tempo, começaram a aparecer outros profissionais com o mesmo perfil. Aí passamos a ser levados mais a sério. Agora, a micro-especialização não é mais uma regra imposta.

*É necessário montar um estúdio para se desenvolver na profissão?*

Para trabalhar com pós-produção, é fundamental. Nem que seja um *home studio*, com tratamento acústico, bons equipamentos. É preciso ser profissional. Ter uma licença de Pro Tools original, plugins originais, boa estrutura. Não dá para se apresentar no mercado de qualquer maneira. Há oito anos, quando estava no começo da carreira, investia muito em equipamento de som direto, porque estava quase sempre editando em outros estúdios. Em casa, como todo mundo que estava começando, usava *softwares* piratas. No meu primeiro longa, de baixíssimo orçamento, o Pro Tools travou. Não conseguia abrir a sessão. Tive que ir correndo no estúdio do Bernardo [*Uzeda, também entrevistado nesse livro*], que é meu amigo, rezando para não ter perdido nada. Cheguei lá, abriu. Na mesma semana, comprei

minha licença de Pro Tools. Também é importante ter um bom local para receber clientes. Se o diretor vem no estúdio ouvir o seu trabalho, ele não pode ficar ouvindo a buzina do carro, o tráfego, na hora em que você está apresentando para ele o que você fez.

*Você tem uma base fixa de clientes? Ou é importante prospectar clientes, olhar os editais para correr atrás de quem foi contemplado?*

Essa ideia nunca tinha me ocorrido (*risos*). Como você vê, eu penso como músico, não como especialista em *business*. Eu bato na porta das produtoras, corro atrás. Estou acompanhando os diretores desde o início da carreira, crescendo junto com eles. A minha impressão é de que estamos num mercado de tubarões: você joga um peixinho, todos pulam em cima.

*Desde a fase do som direto é assim?*

No som direto ainda mais. Porque no som direto ninguém tem muita noção se o técnico está fazendo o trabalho dele direito. No *set* de filmagem, o diretor está correndo de um lado para outro, fica mais ligado na imagem do que no som, às vezes nem ouve o que está sendo gravado. Todo mundo no *set* acha que você está fazendo o melhor trabalho, enquanto você pode estar fazendo a maior cagada. Só quem vai saber disso é o pessoal da pós-produção. Às vezes o cara da pós tem um trabalho enorme, precisa dublar, perde tempo tratando para eliminar ruídos indesejados, faz um trabalho maravi-

lhoso, mas ninguém fica sabendo o tanto de esforço que ele teve para corrigir os problemas do som direto.

*Muita gente está falando da chegada da Netflix no mercado. As perspectivas são melhores para o futuro?*

Devo fazer uma série da Netflix nos próximos meses, e vários amigos já fizeram trabalhos para eles. Tem vantagens e desvantagens. A parte boa é que traz mais trabalhos, com uma estrutura parecida com a de cinema. O mercado absorve mais gente. Só que os prazos são de TV, curtíssimos. Essa é a parte ruim. Qualidade de cinema e *deadline* de televisão. Você trabalha na maior correria e precisa entregar um produto quase cinematográfico. Nos EUA, uma *sit-com* normalmente é gravada num estúdio com 14, 15 microfones direcionais. O técnico tem condições de praticamente mixar ao vivo. Aqui a pós-produção tem muito mais trabalho. O pessoal do som está sempre no final da cadeia produtiva, tanto na produção (*sets*) quanto na pós (edição e mixagem). Sobra menos dinheiro e tem prazos mais apertados.

*Na Netflix, a parte estética é mais próxima do cinema?*

Menos do que pode parecer. Tem uma diferença óbvia: no cinema você está numa sala escura, acusticamente tratada, ouvindo em caixas acústicas boas. Você tem a imersão completa no universo ficcional. Com a Netflix você está assistindo num *tablet*, no celular, numa TV de baixa qualidade. A reprodução sonora costuma ser mui-

to ruim. Na TV, você pode ter um baita trabalho na edição de som, e o resultado vai acabar sendo comprimido na mixagem, e depois mais ainda no processo de *broadcasting* pelas emissoras. O resultado sonoro de uma mixagem para a Netflix está mais para TV do que para cinema... é linguagem e aparência de cinema, mas com prazo e resultado estético de televisão.

*E existe uma concorrência internacional no mercado da pós-produção de som.*

Em alguns nichos, né? *Foley* e mixagem, principalmente. Essas fases da cadeia produtiva ainda são feitas fora do Brasil. Por razões de orçamento, principalmente. Os orçamentos de *foley* que eu tenho solicitado a estúdios nacionais, por exemplo, estão bem caros. Também tenho impressão de que todas as áreas do processo criativo estão crescendo em complexidade e qualidade, e por isso o orçamento tem crescido também... menos para a área do som (*risos*).

*Você faz música?*

Bastante. Concorri este ano na categoria de melhor trilha sonora, no Festival de Gramado, por *Aquarela* (2018), curta que me deu o Kikito de melhor *sound design*.

*Atualmente, há muito menos música orquestral, melódica, nos filmes.*

Totalmente. Em termos sonoros, desde o som direto até a mixagem, acho que a tendência mais clara do cinema contemporâneo é na música. A trilha sonora está entrando num caminho cada vez mais experimental. No passado, praticamente todos os filmes tinham orquestras, estruturas harmônicas, melodias, partituras, *leitmotivs*. Cada vez há menos isso, hoje em dia. A música está cada vez mais ruidosa, está invadindo cada vez mais o território do *sound design*. E vice-versa: o *sound design* entra no território da música frequentemente. Muitos compositores estão fazendo *sound design*.

*Os ruídos naturais têm ganhado uma função expressiva que muitas vezes ocupa o lugar que antes era da música. Você enxerga o aumento dessa frequência?*

É o outro lado dessa mesma tendência. Hoje em dia, eu faço desenho de som usando instrumento musical. Uso muito o controlador MIDI para fazer ruídos. Ou pego o arco de um violino, bato num objeto, gravo, começo a editar esse som com um plugin... isso acontece com frequência. Ao mesmo tempo em que a música está indo para um lugar mais experimental, ela ocupa uma parte do lugar que era do *sound design*.

*Ficou famoso o caso do Johan Johansson, que escreveu música tradicional para mãe! (2017), do Darren Aronofsky, e depois achou que o filme piorou com a música, a ponto de pedir para o diretor retirar a trilha. Depois ele acrescentou harmônicos, instrumentos exóticos, e acabou creditado como consultor musical.*

Um compositor que investe nesse caminho é o Hans Zimmer. A música de *Dunkirk* (2017) tem somente duas notas! Há elementos convencionais, mas também um padrão percussivo, *ostinatos* [*motivo musical repetido insistentemente*]. Claro que é um trabalho de composição, mas pouco convencional. São duas notas, enriquecidas por harmônicos, sintetizadores fazendo *clusters* [*acordes formados por notas consecutivas na escala musical*], um trabalho que não deixa de ser desenho de som. Essa tendência experimental é muito nítida.

### *Também no Brasil?*

Sim. Aqui tem um diferencial: o elemento regional é muito forte. O caso de *Aquarela* é um bom exemplo. O filme é do Maranhão. Eu fui chamado para fazer desde o som direto até a mixagem. Fui lá gravar o som direto. A direção queria uma trilha bem experimental. Sugeri usar instrumentos locais. Quando viemos para o Rio de Janeiro, durante a edição, fiz a trilha, que teve uma pegada mais regional, com acordeão, alfaias, maracatu, mas ao mesmo tempo uma estrutura bem experimental.

*Como técnico de som direto que também faz edição e mixagem, receber o som direto com ambiências é interessante? Ou é melhor um som mais seco?*

O ideal é ter as duas opções. É importante ter diálogos claros, por isso o lapela vai em todos os personagens. Mas, ao mesmo tempo,

vale a pena ter sempre um *boom* no eixo, trazendo a ambiência. Na pós-produção, você pode usar as duas coisas e construir os ambientes.

*Você sente que existe uma certa disputa entre o técnico de som direto e o mixador pela primazia da construção dos ambientes?*

Não. Acho que falta diálogo. O ideal seria que desde o início da produção já estivesse definido quem vai captar o som direto, editar e mixar, para que essas pessoas pudessem conversar entre si e com o resto da equipe. Tem filmes em que o técnico de som é chamado na véspera da gravação. Ele deveria estar trabalhando desde a pré-produção, participar da escolha das locações. O editor de som entra no processo adiantado. O mixador às vezes chega com o filme já montado, não tem como opinar naquilo que já está gravado.

*Você gosta quando o diretor acompanha de perto o trabalho na pós, ou é melhor que ele deixe você editar/mixar sozinho?*

Eu prefiro trabalhar sozinho e ter encontros periódicos com o diretor. Gosto de explorar, experimentar. Muitas vezes você tenta, não dá certo, volta atrás. É bom ter uma primeira conversa com o diretor, entender a estética do filme, saber o resultado que ele pretende atingir. Depois trabalho sozinho. Chamo quando tenho algo para mostrar, ele faz os ajustes.

*Minha última pergunta: cinema vai continuar a ter a hegemonia do consumo audiovisual? Ou cinema e televisão vão se tornar uma coisa só?*

Cinema vai ser sempre cinema. A experiência do espectador é completamente diferente. Não há como unificar isso. Cinema é imersão. Você se dirige a um lugar específico para ter uma experiência audiovisual que não vai competir com nenhum outro estímulo, 100% da sua atenção está ali. As tecnologias estão tentando ampliar ainda mais essa imersão. O Dolby Atmos investe nisso. Há uma tentativa de levar o Atmos para casa, mas nunca vai ser a mesma coisa. Em casa, você tem o cachorro latindo, o telefone tocando, carros ao fundo. A tendência do cinema vai ser ampliar a imersão: 3D, IMAX, cadeiras balançando. A televisão está sempre correndo atrás, mas sempre vai dividir a atenção do espectador com outras coisas. O que pode acontecer é você ter um consumo audiovisual maior através da televisão, da Netflix. Mas, mesmo como nicho, o cinema vai continuar a ser a experiência mais completa.



A Sound 8, produtora da qual Domingues é sócio, tem sede no Edifício Pernambuco, um prédio no centro do Recife, ocupado por coletivos que fazem música, artes plásticas, cinema e diversas atividades criativas. A conversa com Nicolau, que tem feito som direto, *sound design* e mixagem para filmes como *Eles Voltam* (2012) e *Bloqueio* (2018), durou duas horas, em uma noite chuvosa de julho de 2018, em que o barulho da água caindo abafava o intenso trânsito da hora do *rush*.

*Para começar, gostaria de saber como surgiu o interesse pelo mundo do som, e como você chegou até a pós-produção em audiovisual.*

Na adolescência eu tocava em bandas, gravei em estúdio, aprendi a mexer no Pro Tools. Já a aproximação com o cinema aconteceu no curso de Publicidade da UFPE. Aconteceu de eu conhecer um pessoal que fazia o curso de Rádio, TV e Internet. Tinha gente fazendo videoarte, curtas, animação. Foi quando eu conheci Rafa [*Rafael Travassos, sócio na produtora Sound 8*]. Ele estava começando a fazer som direto. Por causa da experiência que eu já tinha com gravação e edição de som, comecei a fazer os curtas universitários junto com ele. Isso aconteceu em 2008, justamente no ano em que

o Governo de Pernambuco lançou o primeiro Edital do Audiovisual. E já naquele ano, Rafa aprovou a finalização do curta de formação universitária dele.

*Foi um processo rápido.*

Eu considero esse período uma espécie de segunda retomada do cinema brasileiro [*a Retomada ocorre a partir de 1994, quando a indústria nacional recomeçou a fazer longas, após um hiato provocado pela extinção da agência nacional de fomento*]. Dois elementos se juntaram para fazer essa revolução: a instituição de um mecanismo de fomento e a Canon 5D. Até então, a estética do vídeo não permitia que a gente sentisse que estava fazendo cinema. Filmávamos em HD – câmeras Panasonic DVX100 e HVX200, que gravavam em cartão – mas com resolução 720p, que exigiam adaptadores para lentes de 35mm, equipamentos pesados, complicados, e a imagem era precária. Quando as câmeras fotográficas que filmam apareceram, e a galera viu que a qualidade era ótima, nasceu a vontade de fazer cinema. Eu comecei justamente nessa fase, em que todo mundo tinha uma câmera DSLR e queria fazer filmes. Essas câmeras permitiam trabalhar a fotografia com qualidade mais próxima do cinema. Claramente não era mais vídeo. Quando a qualidade da imagem melhorou, a oportunidade para o som apareceu também. O som antigo, mais precário, era compatível com a imagem precária. Quando a imagem se sofisticou, a demanda por um som melhor ficou evidente. E naquela época também estava começando a aparecer gravadores de mão digitais.

## *O início foi com som direto?*

Eu já me arriscava em tudo. O primeiro filme que fiz profissionalmente, que foi *Um Médico Rural* (2009), de Cláudio Fernandes, já foi assim. Cláudio aprovou um projeto num edital da Petrobras e chamou Rafa, que trabalhava na TV Viva com ele, para fazer o som direto. Fui junto como assistente. O filme foi gravado com uma câmera HVX200. Não havia gravador. A gente tinha um *mixer* de dois canais, um *boom* e um microfone de lapela. Mixávamos os dois microfones e gravávamos direto na câmera. Cheguei a levar para o *set* um *notebook* e alguns microfones, para captar ambientes. Depois que o filme foi montado, o diretor gostou do som direto e nos chamou para fazer a edição. A gente fez tudo num Pro Tools 7.4, sem nunca ter editado para cinema. A grana que a gente recebeu para a edição, gastamos comprando uma ilha de edição e um par de monitores de áudio que eu uso até hoje. A gente foi terminando a edição e dava para ver que tinha muita coisa ruim, que a gente não sabia como consertar (*risos*). Aí descobri o livro *Dialogue Editing for Motion Pictures*, de John Purcell. Eu lia no ônibus, indo para a faculdade. Fui entendendo o que havia de errado, principalmente problemas com o *room tone*, que entrava e saía meio descontrolado, e o livro mostrava como corrigir. Aí mudei a edição inteira do filme, seguindo as dicas do livro, e ficou muito melhor. O diretor mixou em San Francisco (EUA), e a gente recebeu um *feedback* bem positivo. A partir daí, a gente passou fazer som direto, edição, trilha musical, e depois mixagem.

*Você se sente consolidado no mercado de trabalho em Pernambuco?*

Sim. Tanto que desde o ano passado decidi parar de fazer som direto. O ambiente do *set* já não me agradava mais. Há pouco espaço para a criatividade, é um trabalho muito técnico. Era muito fácil eu ficar frustrado com o resultado. Não queria brigar para ter o melhor som – e aí acabava tendo o pior som (*risos*). Chegou a um ponto em que tudo o que eu queria era estar na ilha de edição. A pós-produção é onde você realmente constrói o som, onde você pode ser criativo, onde pode quebrar regras. No *set* você quebra uma regra e é certa de se ferrar (*risos*). Quando eu vim para o Edifício Pernambuco, percebi que ia ter um ritmo maior de pós-produção, e a ideia de me aposentar do som direto tomou forma.

*Hoje a Sound 8 tem uma estrutura bastante interessante.*

A gente foi construindo a estrutura aos poucos. Investimos em equipamentos de som direto, depois em ilhas de edição. E apesar de trabalhar desde 2009 profissionalmente, só em 2011 a gente realmente abriu uma empresa, porque começou a ter dificuldade em receber a grana oriundas dos editais. Fomos meio que obrigados a nos estruturar um pouco mais, a aprender como administrar uma empresa, que era algo que a gente não fazia ideia de como funcionava. Sofremos muito, fizemos um monte de coisas erradas, mas sobrevivemos aos 5 anos fatídicos. Porque 80% das empresas brasi-

leiras não conseguem sobreviver aos primeiros cinco anos. Se você consegue, tem uma chance razoável de não falir (*risos*).

*É preciso entender de gestão para se consolidar no mercado?*

Eu nunca fiz prospecção de mercado. Aliás, está na hora de ter um agente para correr atrás de trabalhos. Não digo filmes grandes, não é esse nosso alvo. Esse tipo de trabalho menor, que a gente faz [*a Sound 8 trabalha principalmente com editais de fomento estaduais, regionais e de TVs públicas, cujos orçamentos são pequenos*], acontece no país inteiro, em várias cidades, longe do eixo Rio-São Paulo. Há muita gente por aí que não tem lugar onde finalizar o som. A gente pegou há pouco uma série de TV do Acre, orçamento pequeno, pessoas criativas. Esse pessoal tentou finalizar no Rio de Janeiro, mas não rolou pela distância. Quem trouxe para nós foi um produtor que conheço há muitos anos. Então, para mim, o mais importante nesse negócio é construir um leque de contatos. E não brigar com esses contatos. Porque muita gente se desentende por causa de grana. Eu não desfaço amizades por causa de *business*. Tento sempre compreender o lado do produtor. A parte do *business* fundamental de entender é como se relacionar com as pessoas que lidam com dinheiro.

*Não é incomum ouvir história, no mercado, de profissionais que fazem contratos de risco e trabalham de graça, pensando a longo prazo.*

Eu sempre fiz “brodagem”, sempre trabalhei para diretores que não têm grana nenhuma. Sempre trabalhei com estudantes da UFPE.

*Você mixou um filme de conclusão de curso que eu orientei: Irma (2016), de Camilla Lapa e Lorena Arouche.*

Esse é um dos exemplos. Hoje mesmo, tive uma conversa com uma amiga que está fazendo um filme com orçamento de R\$ 30 mil, gastou tudo na produção, e ficou meio constrangida de pedir para eu fazer de graça. A gente acabou combinando um valor simbólico. Se eu gosto do projeto, faço. Tento reservar um tempo do meu ano para fazer projetos sem grana. Penso que é um tiro de longo alcance: estou construindo uma relação profissional com uma pessoa que às vezes eu não conheço, mas lá na frente pode fazer outro filme com mais grana. E tento tratar isso como fomento de iniciativa privada; eu, enquanto empresa, fomentando cultura em projetos que acho que valem a pena. Acho que a iniciativa privada deveria fazer isso tanto quanto os governos. E tem uma parte legal: geralmente, esses filmes sem grana são aqueles em que você arrisca, tenta coisas diferentes. O diretor está mais disposto a experimentar.

*Você pode dar um exemplo estético de algo que você fez num filme experimental que não tentaria num trabalho mais comercial?*

O curta *Conte Isso Àqueles que Dizem que Fomos Derrotados* (Aiano Benfica, Camila Bastos, Cris Araújo e Pedro Maia de Brito, 2018), que entrou na mostra competitiva do Festival de Brasília [*o filme acabaria vencendo a competição*]. Os diretores pertencem a um movimento de ocupações urbanas de sem-teto de Minas Gerais, que passou anos filmando as ocupações, e depois construiu o filme como o

relato cronológico de uma delas. Você tem a sensação de estar dentro de uma ocupação urbana. Foi um filme sem financiamento, feito com grana do movimento. Era preciso construir uma narrativa sonora. E o grande desafio é que o filme foi todo montado a partir de registros feitos com uma câmera Canon 5D. Não tinha som direto, nem sequer um *boom* acoplado. Havia apenas o som do microfone interno da câmera, que é muito ruim. Tinha uma coisa que eu sentia falta no filme, que era o som da noite. O pessoal está ocupando um terreno, somente aquela luz laranja de poste, e tem muitas tomadas da mata fechada. Faltavam os elementos da natureza, o som da noite: grilos, sapos. Havia também a ideia da cidade enquanto local inalcançável, que estava depois da cerca. De vez em quando passava um carro, eles se escondiam, ninguém podia ver que estavam ocupando. A gente construiu esses ambientes com gravações que eu tinha feito no Recife de madrugada, uns *bañões* bem opressores. E como a gente precisava de sons das ocupações, eu pedi o HD com as tomadas brutas. Ouvi tudo, peguei as que achei que tinham som interessante, extraí o áudio, coloquei no Pro Tools e comecei a construir ambiências com esse material, inclusive os sons de manipulação da própria câmera, que fui incluindo em vários lugares do filme.

*Um trabalho enorme e criativo de edição. Mas a mixagem foi em estéreo, não?*

Não, fiz em 5.1! Um negócio gigante, com umas panorâmicas bem abertas.

## *E a voz?*

Não tem entrevistas. É um documentário observacional. A câmera funciona como um personagem. As poucas vozes que precisavam entrar a gente tratou pesadamente. A gente assumiu uma estética crua, suja, que capturava a urgência do momento. O som é seco, opressor. Tem umas camadas de ambientes monstruosas no *surround*. Fiquei bem satisfeito com o resultado, não seria possível num filme comercial. Mas os diretores não estavam preocupados em quebrar regras. Parte dos editores que eu conheço diriam logo no início que era impossível editar e mixar um filme só com o som captado por uma Canon 5D.

*Em que medida o uso de gravadores de mão, que alguns profissionais do eixo Rio-São Paulo chamam de “tectoys”, interfere no trabalho de vocês? Atrapalha ou ajuda?*

Você tem que usar a tecnologia existente a seu favor. Esse é meu pensamento. Já fui técnico de som direto trabalhando com equipamento ruim (*risos*), faço muitos filmes de estudantes e iniciantes. Você não pode negar a possibilidade de produzir a essas pessoas porque elas não têm acesso a equipamentos profissionais. Hoje em dia, os gravadores de mão já possuem uma condição de gravação um pouco melhor. Basta saber usar a ferramenta da forma correta, e entender as limitações dela. Se você tenta comparar esses gravadores com multipistas profissionais, para a grande maioria do público não é algo tão perceptível. É uma diferença grande para nós, que traba-



lhamos com som. Mas sempre digo isso: se você só tem a câmera, e não tem o som, vá e faça seu filme. Apenas se certifique de saber usar aquilo que tem. Se você vai fazer uma entrevista, use um iPhone com um lapela plugado, só isso já pode salvar a situação. Uma narrativa potente entra nos festivais, viraliza na Internet, mesmo sem excelência técnica. Estou falando aqui de documentários. Quando acontece numa ficção, fica mais difícil de aceitar. Na pior hipótese, o que pode acontecer é ter que dublar ou fazer *foley*.

*Você faz as duas coisas aqui na produtora?*

Um pouco, de maneira amadora. Já gravei algumas coisas de *foley* aqui mesmo, no Edifício Pernambuco. Não dá para fazer um *foley* muito silencioso. Mas fiz recentemente um curta que tinha elementos de *foley* mais delicado, tipo o movimento de passar a mão na barba, no cabelo. Vim para cá às 2h da madrugada, quando não tinha mais trânsito, e gravei. Mas são casos pontuais. Em outro filme tivemos que dublar duas frases. Fizemos. Tudo depende do filme. Há alguns em que você percebe que a imagem está ruim, o som está ruim, mas capturam momentos irrecusáveis. A crueza faz parte do registro. De novo, estamos falando de documentários. O filme que estou editando agora, *Bloqueio* (Victória Álvares e Quentin Delarochette, 2018), foi inteiramente gravado com a câmera [*ele toca uma cena do filme, que mostra uma mulher discutindo com caminhheiros, durante a paralisação de maio de 2018*]. Você vê que a relação sinal-ruído é ruim. As vozes ao fundo não vão poder ser muito reduzidas, o diálogo da mulher em quadro não vai saltar para a frente,

mas você entende o que está sendo dito. O filme foi enviado à mostra competitiva de longas no Festival de Brasília, e entrou. Trata de um assunto urgente, acontecem coisas surreais na tela, não tinha como negar a importância social desse trabalho.

*Não sei se você concorda comigo, mas minha impressão o é de que os espectadores hoje aceitam o erro técnico muito melhor do que no passado. Depois do YouTube, dessa estética imperfeita foi naturalizada pelas pessoas.*

Concordo totalmente, apesar de achar que essa estética funciona melhor em situações documentais, em que você está registrando a realidade, do que em uma ficção. Há ficções em que funciona também, mas o limite é mais estreito. É preciso pelo menos que o espectador compreenda o que está sendo dito. Com a imagem acho que existe uma tolerância maior. Você pode gravar uma imagem tremida com telefone celular, e todo mundo vai achar incrível, desde que esteja com som legível. Mas entregue uma imagem linda com o som horrível e ninguém vai ver seu filme.

*Estamos falando especificamente sobre a legibilidade da voz?*

Principalmente a legibilidade, mas outros elementos sonoros também. Você pode fazer um filme com a câmera tremendo, imagem escura, mas se o desenho de som estiver bem calibrado, bem feito, funciona. *A Bruxa de Blair* (1999), ou *[Rec]* (2007), são exemplos.

*Existe uma concorrência no mercado de foley do Recife com Chile e Argentina. Para você é tranquilo ter uma pós-produção fragmentada, com várias equipes trabalhando paralelamente, distantes entre si?*

Bem tranquilo. Estou fazendo a mixagem de um filme, chamado *Greta Garbo* (2019), de Armando Praça, um diretor do Ceará. Quem está fazendo o desenho de som é Valdir Xavier (RJ). O filme tem uma proposta comercial, com banda internacional [*trilha composta apenas de efeitos sonoros e música, sem voz, para facilitar a dublagem em outras línguas*]. O som direto está muito bom. Para o mercado nacional, eu não veria necessidade de uma trilha de *foley* muito densa. Mas, por decisão de produção, o filme precisa de uma trilha de *foley* completa. O trabalho foi oferecido a mim, mas a gente não teria condições de entregar algo no nível desejado. A produção contratou Maurício Castañeda (Chile). Ele tem vasta experiência, mais de 150 filmes, e o orçamento era menos da metade do que se cobra no Rio ou em São Paulo. E tem ainda a questão da conversão de moeda. Esse filme tem um fluxo de trabalho contínuo e tranquilo, mesmo com equipes em três lugares diferentes. O material chega pela Internet, a gente coloca na sessão de Pro Tools, analisa, mixa. Todo mundo hoje trabalha na mesma plataforma, a troca de arquivos é toda online. A série do Acre que eu tenho trabalhado também funciona assim. Eu nunca encontrei pessoalmente a equipe. Um terceiro exemplo foi um filme dirigido por Torquato Joel (PB). Quem fez o desenho de som foi Léo Bortolin (SP). Eu mixei no

Portomídia, Leo só veio aqui na última semana da mixagem. Toda a troca de informações e o trabalho inicial foi feito à distância.

*Existe espaço para crescimento da pós-produção sonora em Pernambuco, especialmente na área do foley?*

No contexto de hoje, com os valores do Edital do Audiovisual e dos editais de TV pública, existe algum espaço para crescimento. O empecilho que pode afetar o mercado é se o nível de fomento público cair, por questões políticas. A iniciativa privada local não tem interesse em investir nesse tipo de cinema, ou em cultura de modo geral. Se o fomento cair, tanto regional como nacional, a gente pode ser bem prejudicado. Mas espaço para crescimento existe. A gente não tem, por exemplo, um artista de *foley* experiente, capaz de dar conta das demandas mais complexas. Os filmes não orçam isso; os que tentam, não encontram esse profissional em Pernambuco. O *foley* que eu tenho feito, principalmente para animação, é mais simplificado, mais um banco de sons que gravo e vou editando à medida que vou precisando.

*A diferença de trabalhar com cinema e televisão ainda é muito grande?*

Bastante grande, e muito variada. Depende de qual televisão estamos falando. Se você produz para a EBCTV [*Empresa Brasileira de Comunicação*] é uma coisa, para Globosat é outra, para Netflix é outra. Você tem uma série de regras de *loudness* que precisa seguir,

e cada emissora tem um parâmetro. A Globosat, por exemplo, tem um limite de pico máximo de volume de -3 dB. A RBCTV, de -10 dB. A faixa dinâmica é muito menor.

*E em termos estéticos?*

Há um impacto. O tipo de televisão que a gente trabalha, com editais de TV pública, não trabalha normalmente com *surround*. Mesmo na Globosat não se trabalha tanto assim com *surround*. Já na Netflix, qualquer produto tem que ser 5.1.

*Você costuma mixar a voz mais alto?*

Para televisão, é preciso reforçar a legibilidade. Eu sempre mixo o diálogo primeiro, e todo o resto é organizado, em termos de volume, a partir disso. No cinema você tem uma faixa dinâmica muito maior, com sons muito baixos e outros muito altos. O cinema lhe permite sutilezas que a TV não sustenta. Nunca mixei filmes de ação, com tiros, explosões. Em Pernambuco o tipo de cinema é mais intimista. Para esses filmes, eu gosto muito de desenhar os ambientes. E preciso de espaço e profundidade para criar um senso de imersão com os ambientes. Na TV, como o espectador está envolto em um nível de ruído muito maior, não há espaço para sutilezas. A diferença é grande. Normalmente, há mais espaço para explorar as ideias criativamente em cinema. Mas dá para fazer isso em TV, também. Por exemplo, fiz uma série para Hilton Lacerda, *Lama dos Dias* (2017), que se passa nos anos 1990 e reconta a história do *mangue beat*,

com personagens fictícios. Logo no início do trabalho, tive a ideia de garimpar gravações da época para usar nos ambientes. Acabei conseguindo as fitas DAT com o som direto de um filme que Hilton fez em 1996. Eram gravações de Valéria Ferro [*veterana técnica de som direto pernambucana*]. Peguei emprestado um *player* de DAT, liguei na minha placa e capturei um monte de ambiências do Recife de 1996: trânsito, vendedores ambulantes, comércio do centro do Recife. Consegui fazer um banco de sons interessantes e usei na série inteira. Talvez o espectador não perceba, é um trabalho mais subliminar, mas ficou bem legal.

*A paisagem sonora do Recife mudou bastante dos anos 1990 para hoje em dia.*

Totalmente. Os carros são mais velhos, mais barulhentos, havia um número bem grande de vendedores ambulantes com bordões bem característicos daquela época. Isso não existe mais.

*Séries de TV serão mais numerosas do que longas no futuro?*

Muitas séries já têm sido feitas atualmente. Acho que a lei da TV paga teve esse ponto positivo, de forçar o produto nacional para TV a existir. E em Pernambuco já é uma realidade. O edital local tem a produção para TV como uma das maiores linhas de financiamento: telefilmes, séries, pilotos, desenvolvimento de roteiros. As pessoas estão se acostumando a pensar mais nesse tipo de produção, desde animações infantis até produções para Internet. O principal

problema é o hábito de consumo do espectador. Ainda existe certo preconceito com a produção local. No dia a dia, eu saio para almoçar [*a produtora fica no centro do Recife, uma região muito movimentada e repleta de restaurantes populares*] e não encontro uma televisão sequer ligada na TV Universitária ou na TV Pernambuco. Todo mundo está vendo programas policiais ou o noticiário da Globo. Ainda há a concorrência com YouTube e redes sociais. É preciso pensar numa forma de construção de público.

*Vocês também fazem trilhas musicais. Existe uma tendência atual de usar menos música orquestral, melódica, e mais drones, sintetizadores. Essa tendência aparece para você?*

Eu sempre trabalhei dessa maneira. Muitos diretores se preocupam em evitar clichês. Minha impressão é de que o cinema de Hollywood esgotou esse modelo mais clássico. Claro que ainda há artistas fazendo coisas incríveis, como Hans Zimmer. De minha parte, meu trabalho com desenho de som sempre se confundiu um pouco com esse tipo de música. Algumas saídas de desenho de som têm sido texturas que beiram a música.

*Há filmes em que você nem percebe a diferença entre música e efeitos sonoros.*

Exato. Às vezes a gente recorre ao sintetizador para criar camadas de ambientes. A gente experimenta muito com bugigangas analógicas. Não tenho nenhum preconceito. Essa tendência é natural do pro-

cesso de produção contemporâneo. Você abre o Pro Tools e tem uma gama de possibilidades sonoras, com plugins, geradores de som, instrumentos virtuais extremamente realistas. Muitas texturas nascem dessa maneira. Você pode manipular de tantas maneiras uma nota pura, hoje em dia, e distorcê-la até o ponto de ficar irreconhecível.

*Você tem um parâmetro inicial de distribuição de sons entre os canais disponíveis de mixagem, ou varia muito?*

Varia. Sempre tem a ver com o que o filme precisa. Em mixagens 5.1, eu tenho alguns pontos de partida, que podem ser alterados, mas gosto de pensar que a mixagem é uma ferramenta útil para passar ao espectador as sensações que o diretor gostaria. Eu gosto de seguir a regra clássica do diálogo na caixa central, sem muitas mudanças de posição no diálogo, no máximo para criar um efeito dramático.

*Nos canais surround, você coloca sons específicos?*

Sim. Gosto de construir ambiências. Gosto de colocar sons distintos nas caixas da frente e nas caixas *surround*. Você pode contar duas histórias diferentes, e você sente uma imersão muito maior quando os canais têm sons distintos. Por exemplo, eu posso colocar nos canais dianteiros um ambiente de árvores com folhas balançando ao vento, e atrás uns passarinhos. Sempre penso em camadas múltiplas, às vezes até mesmo três camadas para a frente e outras três para trás, para dar maior complexidade ao universo sonoro. Para mim, onde a imersão acontece é nos sons ambientes. Tenho



um banco de ambiências enorme, e trabalho o tempo inteiro com esse banco aberto. Outra coisa: a tela é a parte principal do filme. Presto muita atenção ao primeiro plano, ao que está no fundo, tento sonorizar e especializar todos os elementos. Outro dia mixei um filme em que havia uma cena com uma planta em primeiro plano, as folhas balançando, com um carro passando atrás. A edição sonorizou o carro, mas não tinha o som da planta, que estava na cara da tela. Eu sempre digo: nunca subestime o vento batendo nas folhinhas (*risos*). Botar umas folhinhas de árvore no lado direito induz a uma leitura completamente diferente da cena. A imagem da planta salta aos olhos imediatamente. É assim que a gente tenta criar um 3D sonoro. E às vezes, a solução é a trilha musical. Eu costumo pedir os canais separados: percussão, baixo, guitarra, grupos de instrumentos separados. Na hora, eu testo diferentes configurações para ver como funciona melhor.

### *Usa muito reverb?*

Uso para caramba! *Reverb* para mim é mágico! Eu adoro usar *reverb* no diálogo, puxo um pouquinho para o *surround*... fica lindo (*risos*). Eu fazia isso o tempo todo, e sempre me perguntava se era um erro. Aí, fui ver *Blade Runner 2049* (2017), que tem um som incrível, e percebi muito *reverb* do diálogo no campo do *surround*. Quase todos os lugares fechados têm um pouco do *reverb* do diálogo do canal central colocado no *surround*. Dá uma sensação de tridimensionalidade evidente. Tenho usado bastante essa ferramenta. Claro, tem diretor que pede para diminuir. Tudo bem (*risos*). Para

mim, o grande pulo do gato está nos contrastes que você consegue criar entre uma cena e outra. Por exemplo, em uma cena você tem apenas a caixa central com o som dos passos de um personagem, bem baixinho, sem nenhum ambiente. Aí corta para outra cena e entra um ambiente bem aberto e ativo. Essa relação de dinâmica, tanto em posição espacial quanto em volume, é fundamental.

**D**e todos os entrevistados deste livro, Rodrigo Meirelles é aquele que tem o currículo menos tradicional. Do início na produção musical e comandando treinamentos em Pro Tools, ele chegou à Globo e galgou posições até se tornar supervisor de produção de áudio, chefiando uma equipe responsável pela monitoração de toda a cadeia produtiva da emissora. Estudou muito: tem graduações em Engenharia Eletrônica e Produção Musical, além de mestrado em Educação e Mídia, e foi professor da Universidade Estácio de Sá (RJ) por oito anos, tendo dado aulas para alguns dos entrevistados. Encontrá-lo na estrada, entre uma palestra e um seminário, não é incomum. Ele arranhou tempo para uma conversa de 40 minutos, por telefone.

*Você ocupa um cargo relativamente novo na Globo, supervisor de produção de áudio. Não é uma função clássica na cadeia produtiva da pós-produção sonora. Como tua carreira te levou até esse ponto?*

Eu comecei, como muitas pessoas da área do áudio, com música. Era guitarrista em uma banda de *heavy metal (risos)*. Gravando álbuns e fazendo trabalhos em estúdio, comecei a me interessar mais pela parte técnica. Também tive sempre um flerte com a parte tecnológica, tanto que minha primeira graduação foi em Engenharia

Eletrônica, na UFRJ. Entre música, estúdio e engenharia, já havia um forte interesse em áudio, tanto que meu projeto final do curso foi sobre áudio binaural. Paralelamente, comecei a fazer um outro curso, de Produção Fonográfica, na Estácio de Sá. Trabalhei em vários estúdios, inclusive o Nas Nuvens, do Liminha: gravava, editava, mixava música. A primeira empresa de engenharia em que trabalhei foi a Ground Control, que fazia suporte, instalação e treinamento de Pro Tools. Nesse meio tempo, comecei a dar aula na Estácio, no curso em que me formei, e depois também em Cinema, Produção Audiovisual, Games. Fiz mestrado em Educação e Mídia, com dissertação sobre produção de áudio digital. Na Globo, antes de fazer parte da equipe, eu dava treinamento em Pro Tools para os funcionários da pós-produção, na área de entretenimento: dramaturgia, séries, programas ao vivo. Mudou a gestão, e fui convidado para assumir o cargo de coordenador de áudio na pós-produção, um cargo que não existia até então. Foram cinco anos trabalhando nisso. Agora, já estou entrando no quinto ano como supervisor de produção de áudio, que mais uma vez é uma função nova, com equipe também nova, que cuida do áudio de ponta a ponta, desde a pré-produção: conceitualização, planejamento, leituras de texto, visitas a locação, conversas com a direção artística. A equipe lidera a captação de som nos sets, em estúdio e externa, e acompanha pós-produção e finalização, com a equipe de sonoplastia, até a entrega e a exibição. Somos 11 pessoas.

*Na sua opinião, para alguém que está na pós-produção de som no Brasil de hoje, o que é mais promissor: se especializar num nicho de mercado ou ser um generalista, que faça um pouco de tudo?*

Depende da expectativa e da personalidade do indivíduo. Se o que agrada à pessoa é o microcosmo do dia a dia, fazer uma função muito bem... por exemplo, *foley*: se a pessoa ama fazer *foley*, gosta de ver outras pessoas fazendo, de trocar ideias com colegas no mundo inteiro, essa pessoa deve preferir a especialização. O desafio é que ela vai ter que ser muito boa, uma das melhores naquela atividade, para se destacar. O generalista tem outros desafios. Meu caso é o extremo disso (*risos*). Eu não estou envolvido na execução diária. Supervisiono edição, mixagem, captação de som, mas não executo. No meu trabalho, tenho que abrir mão de ser o profissional que executa determinada função e olhar para o trabalho de uma perspectiva da liderança, da gestão, de atingir resultados sem executar a função diretamente. É um baita desafio, especialmente para pessoas como nós, que viemos do áudio, fomos formados como especialistas. Todo mundo que frequenta uma escola de áudio aprende *softwares*, *hardwares*, técnicas de microfonação, edição e mixagem, conhecimentos de especialistas. Não há nenhum aprendizado, na formação profissional, relacionado a liderança, a gestão. Você não aprende como abrir uma empresa, não tem aulas de empreendedorismo. Ocorre que nos coletivos – grupos de profissionais de diferentes especialidades (*foley*, captação, edição, mixagem) que vendem um serviço único para produtoras de conteúdo, algo que acho muito legal – e nas equipes de empresas de sonorização maiores, como produtoras de som ao vivo que trabalham em eventos ao vivo, e na própria Globo, é preciso que haja pessoas capazes de supervisionar processos. Para mim, me agrada muito. Mas vale a mesma regra para o especialista: o cara tem que gostar de fazer aquilo. A decisão, então, é mais o

que move o indivíduo e menos a tendência do mercado. Se um aluno me pergunta hoje o que ele deve escolher, se é virar um especialista em *foley* (por exemplo), ou abrir uma empresa e geri-la, eu respondo que depende do que ele tem mais talento e vontade de fazer.

*Já ouvi supervisores de som dizerem que usam mais planilhas de Excel do que sessões de Pro Tools no trabalho diário.*

Eu, por exemplo! (*risos*) Uso pouco o Pro Tools no dia a dia. Mas eu sou um produtor executivo, faz sentido usar pouco o Pro Tools. Se eu tiver que usar o Pro Tools todo dia, tem alguma coisa errada (*risos*). Tenho uma estação na minha sala e uso bastante em projetos de inovação, testes com Dolby Atmos, novidades. É parte da diferença entre o especialista e o generalista. Se uma pessoa decide ser dono de um estúdio e é um excelente mixador, precisa se preparar para sair da mixagem por algum tempo. Parte do trabalho dela vai ser criar e analisar planilhas, fazer reuniões com clientes, tarefas de gestão. Se a pessoa odeia esse tipo de trabalho, não vai fazê-lo bem, né?

*Há uma outra tendência na indústria do audiovisual: dividir a pós-produção sonora de um determinado produto entre várias pequenas empresas ou profissionais especializados, que trabalham em paralelo. O que você pensa dessa tendência?*

Essas iniciativas de descentralização, que no nosso caso significa fazer parte do processo fora da casa, são minoria na Globo. Uma das grandes vantagens que a gente tem na Globo, hoje, de ter todas

as etapas acontecendo sob a mesma gestão, é que a gente tem uma visão do processo inteiro. Seria muito difícil existir a minha equipe, por exemplo, se não fosse assim. O trabalho seria muito mais complicado se não estivéssemos todos por perto, dialogando. Mesmo em áreas diferentes, em divisões diferentes, a gente conversa. Vou dar um exemplo prático. Se um funcionário identifica na pós-produção um problema ocorrido na captação de som, ele atravessa algumas ruas e vai conversar com a pessoa que fez a captação – ou, numa obra aberta [*novelas, por exemplo*], ainda está fazendo –, fazer sugestões, dar um *feedback* para que o problema não se repita, ajudar a corrigir o problema para o futuro. A pessoa da captação também pode sair do *set* e ir passar um dia no estúdio, acompanhando a edição, trocando ideias, gerando conhecimento e aprendizado. Isso é sensacional, e muito mais eficiente do que um caso em que a equipe é contratada para gravar, faz a produção, e na pós-produção os editores nem sabem direito quem gravou, já está gravado e acabou. Então a gente consegue combinar processos, fazer acordos e melhorar a qualidade final. Imagina que você pode participar de uma leitura de textos, ou de uma visita a determinada locação, e identificar de antemão situações potenciais de problema. Dessa forma, pode-se solicitar recursos que minimizem ou solucionem essas situações. Eu posso falar com o pessoal do figurino sobre uma roupa difícil, coisas assim. Acompanho discussões no mercado, por participar de grupos de discussão, feiras, congressos, e percebo que a descentralização gera realmente alguns problemas. A coprodução tem esses desafios, e para resolvê-los o diálogo e o controle dos processos precisam acontecer. Nenhuma etapa do fluxo de trabalho é feita por

uma pessoa só. Independente de atuar dentro ou fora da Globo, o profissional de pós-produção de som tem sempre que se comunicar, interagir, dialogar.

*Você acredita que a força com que o streaming está chegando vai causar muitas mudanças no consumo audiovisual dos próximos anos?*

A questão não é especificamente o *streaming* em si, mas os modos plurais como as pessoas consomem o conteúdo. Hoje, um espectador do Globo Play pode estar em casa, num *home theater*, assistindo através de uma *smart TV* com um sistema 5.1 maravilhoso; pode estar num telefone celular com um fone de qualidade variável, sobre a qual a gente não tem nenhum controle; pode estar em casa, usando uma TV comum, num ambiente ruidoso, com os alto-falantes na parte de trás, colados a uma parede, de forma que os diálogos não vão soar inteligíveis; pode estar num *tablet* sem fone de ouvido; pode estar num computador, ouvindo através de caixinhas estéreo de baixa qualidade... Ou seja, a quantidade de possibilidades de experiências sonoras do espectador cresceu exponencialmente. Esse é o grande foco de atenção. Não é o *streaming* em si, não é a tecnologia, não é a plataforma, mas a qualidade dos dispositivos de consumo. Eles trazem algumas oportunidades e alguns focos de atenção, principalmente em relação à monitoração, à reprodução sonora. Os produtores musicais, por exemplo, mixam em estúdios tratados acusticamente, com enormes alto-falantes de ótima fidelidade, mas vão ouvir no carro, numa caixa acústica mediana, para conhecer a



experiência do ouvinte. Na época do analógico, o mercado de TV era mais ou menos assim: você tinha que ouvir numa monitoração ruim para poder simular o modo como o espectador ia assistir. Quando a tecnologia avançou para as TVs *flat*, *streaming*, computador, celular, fone de ouvido, tudo isso se tornou muito complicado. O que a gente já reclamava sobre a faixa dinâmica estreita – não pode fazer *mix* de cinema, não pode variar muito a faixa dinâmica – piorou, porque a faixa dinâmica tem que ser ainda mais estreita para uma plataforma portátil. É obrigatório manter os diálogos num nível sempre inteligível. Não adianta fazer uma dinâmica com sussurros, com música baixinha, pois não se consegue nem ouvir a música num celular – mas numa TV dá! Tem que ter muito cuidado com isso. Em relação às oportunidades: uma vez que um número muito grande de pessoas está ouvindo com fones, e é fácil para o espectador ligar um cabo HDMI em algum dispositivo que tem um aplicativo dentro, como uma *smart TV*, a gente começa a ter também um áudio tridimensional com fone, áudio binaural, a gente pode criar experiências exclusivas para fones de ouvido. Há uma década, não se podia nem imaginar esse cenário. Quem vai plugar um fone de ouvido numa televisão?! Vai assistir ao conteúdo da Globo no YouTube?! (*risos*) Hoje a gente tem uma plataforma com conteúdo Globo, a pessoa pluga um fone, e aquilo faz parte do dia a dia dela. A gente pode explorar esse tipo de tecnologia sabendo que nosso espectador já a consome naturalmente, não é preciso forçar a barra para obrigar o espectador a consumir uma tecnologia nova, como é o caso do *home theater*, em que você precisa adquirir o equipamento. Você já estava ouvindo com fones? Tem uma experiência bacana aqui para você.

Pode ser um caminho. Se a gente pode criar uma versão exclusiva para fones de um produto que já foi ao ar, se isso não interfere no nosso fluxo de produção, pode ser maravilhoso. Enfim, são essas as oportunidades. Há os desafios – alguns dispositivos são realmente complicados para trabalhar o som – e as oportunidades. O espectador de hoje já está ouvindo com fones, está interessado em *soundbars*, e coisas do tipo.

*A diferença entre o som para televisão, para streaming e para cinema ainda é muito grande, ou esses limites estão mais próximos?*

A diferença que eu não vejo diminuir é a diferença da experiência do espectador. Numa sala de cinema existe uma experiência. O conteúdo em televisão, seja com *home theater*, *soundbar*, com alto-falante da TV ou fone de ouvido, oferece outro tipo de experiência. No cinema, o espectador está sentado num ambiente silencioso, isolado acusticamente, e tem uma experiência sonora e visual de imersão. Já na televisão, não. A pessoa escolhe o momento da experiência e ela pode ter muitas variáveis: ele pode assistir numa sala, num bar, com fones, no quarto... é completamente diferente. A maneira de produzir conteúdo envolve um olhar e um pensar diferentes para cada plataforma. Por exemplo, quando a gente produziu a estreia da novela *Deus Salve o Rei* para cinema [*a Globo exibiu o primeiro capítulo da novela em salas de cinema de Curitiba, São Paulo, Rio de Janeiro, Fortaleza, Manaus e Salvador, em janeiro de 2018*], a maneira de produzir foi completamente diferente do que se fazia na rotina. Além da versão que foi para o ar, feita pela equipe que produzia o dia a dia

do produto, as versões que foram feitas em Dolby Atmos para o cinema e para TV foram diferentes entre si. A gente tinha expectativa inclusive de transformar uma na outra, e não conseguiu. A gente fez primeiro a versão de cinema, e quando foi testar numa sala de cinema, percebemos que havia espaço para incluir mais elementos sonoros. O diretor assistiu e sentiu que havia espaço para incluir mais coisas. O lado artístico da experiência, para além do sonoro, predominou. Na sala de cinema, o diretor começou a ter ideias que não teve para a TV, porque é outra experiência. Mais adiante, quando a gente pegou a sessão de mixagem para cinema e abriu, para fazer a versão de *soundbar* a fim de mostrar em um congresso, não funcionou, porque tinha elementos demais. Pensamos: espera aí, vamos contar a história de outra maneira, porque é outra plataforma. Então, quando a gente fala de *home theater*, fone de ouvido e outros dispositivos, estamos falando de um certo tipo de experiência. Mas quando pegamos esse pacote e comparamos com o cinema, é diferente. Quem cria o conteúdo, em termos de ferramenta, em termos de estética, pode ser a mesma pessoa. O profissional que edita e finaliza para cinema, hoje, usa as mesmas ferramentas e referências criativas daquele que trabalha para televisão. Mas em qualquer caso, ele precisa compreender e criar levando em conta o dispositivo de consumo e a experiência do espectador. Algumas décadas atrás, fazer TV e cinema eram coisas diferentes. Usava-se ferramentas diferentes e tinha-se estéticas distintas. Hoje não é mais assim.

*Os sistemas imersivos de áudio que estão surgindo, como Dolby Atmos, terão futuro massivo, ou serão tecnologias de pequenos grupos de usuários?*

Têm um potencial gigantesco, que a gente não teve na época da implantação dos sistemas 5.1, que talvez nem os profissionais de áudio consomem no dia a dia hoje, somente os audiófilos. Hoje, o áudio imersivo tem a possibilidade de aproveitar dispositivos que já fazem parte do dia a dia dos usuários. Se o cara já tem um fone de ouvido e recebe um conteúdo específico para aquele dispositivo, ele vai experimentar. Ele pode consumir sem precisar comprar outro equipamento – no máximo, precisa atualizar o telefone, algo que ele já faz naturalmente, todo mundo atualiza o telefone. Por outro lado, acredito que o áudio imersivo só vai emplacar se fizer sentido concreto para dois atores. Um é o espectador. Para isso, o caminho da inteligibilidade é muito interessante. O espectador é capaz de comprar um *soundbar* de áudio imersivo para entender melhor o que os personagens falam, porque o alto-falante é virado para a frente (*risos*). Isso é mais importante do que o áudio tridimensional, os alto-falantes virados para o teto. Isso é um *plus*, algo interessante. O cara vai chamar o cunhado, o vizinho, o amigo para mostrar que dá para ouvir a chuva vindo de cima. Mas a inteligibilidade é um problema real no consumo televisivo. Há estudos no mundo inteiro falando sobre isso. Se já há uma tecnologia disponível e capaz de resolver o problema, vai emplacar – e ainda trazer outros bônus no pacote. O segundo ator envolvido aí é o produtor de conteúdo. Para usar o exemplo da dramaturgia, a tecnologia só faz sentido se quem

escreveu a história, o diretor artístico, o criador do conceito, pensar para aquele tipo de experiência. Não adianta ter uma tecnologia apreciada por audiófilos. O cara precisa querer contar a história dele usando essa tecnologia. Vale o mesmo para a imagem: 4K, 8K, HDR, o produtor precisa ajustar a linguagem visual dele para as possibilidades da tecnologia. Isso precisa acontecer com o áudio. Qual a desvantagem do som? Culturalmente, nenhum formato (seja mono, estéreo, 5.1 etc.) criou uma cultura do “pensar antes” no criador de conteúdo. Claro que há exceções. Boas exceções, inclusive internamente, na Globo – pessoas que pensam no som desde o início. Mas é preciso dar um passo atrás e criar a cultura de escrever uma história pensando no som.

*Já podemos enxergar o surgimento de paradigmas estéticos no uso do som imersivo?*

A quantidade de títulos em Dolby Atmos já é bem grande. Em Auro 3D [*tecnologia concorrente de áudio imersivo*] também é enorme. Logo no início, quando uma tecnologia é implantada, os profissionais tendem a exagerar no uso dela. Depois, passam a usar com mais parcimônia. Há alguns títulos de referência. *Dunkirk* (Christopher Nolan, 2017) tem versões bacanas, tanto em Atmos quanto em Auro 3D. *Gravidade* (Alfonso Cuarón, 2013) é muito interessante, especialmente as primeiras cenas, na versão Atmos. Em termos de *broadcasting*, não posso citar ainda nenhum produto final com isso, mas uma tendência que deve acontecer é de usar os objetos sonoros [*base da tecnologia dos sistemas de áudio imersivo*] para criar in-

teração com o espectador. Tanto nos exemplos de AC-4 quanto de MPEG-H [*o primeiro codec de compressão tem o Atmos embutido; o segundo tem o Auro 3D*], é possível usar os objetos sonoros para criar interatividade. Por exemplo, em uma partida de tênis ou de futebol, pode-se definir a figura do narrador como um objeto sonoro, e dar ao espectador a possibilidade de escolher se ele quer um narrador torcendo para o seu time ou outro, para o time adversário. Há também muitas oportunidades para eventos ao vivo, não só para filmes e novelas. A tecnologia pode dar ao espectador a possibilidade de controlar níveis de volumes para, por exemplo, reduzir ou eliminar a voz do cantor em um show. A gente vem fazendo transmissões em esportes e se esforçando para transportar o espectador para o estádio de futebol, com o som imersivo. É o que todo mundo quer, quando está em casa pelo menos. Tudo isso mostra um norte bem interessante. Mas volto a dizer: se quem produz e quem consome o conteúdo não virem valor agregado nisso, tudo vai virar de novo um objeto de consumo apenas de quem trabalha com audiovisual.

*O uso do Dolby Atmos já gerou algumas convenções no uso do som?*

Há algumas práticas interessantes, mas acho muito forte chamá-las de convenções. Acho que estamos num momento de fugir das convenções. Por exemplo, a noção de que voz só se coloca no centro, esse tipo de coisa. A tendência é fugir dessas convenções anteriores para chegar a novas convenções. Dito isso, no mundo do cinema existem algumas práticas comuns, como por exemplo não ocupar o campo do *surround* inteiro, porque agora, com a tecnologia dos

objetos sonoros, você pode ocupar apenas parte desse campo. Você pode, por exemplo, descolar elementos da tela sem jogá-los para trás, sem que eles ocupem a sala inteira. Uma voz fora de quadro, de uma personagem que não aparece na tela, não precisa mais surgir na última caixa do *surround*, criando uma panorâmica sonora brusca, que pode parecer esquisita e levar o espectador a olhar para trás. A voz pode sair da terceira caixa da direita e se mover até a tela. São práticas interessantes. Para não “embolar” o som, tanto em *soundbar/home theater* quanto no cinema, você tem mais opções de lugares para onde endereçar os elementos. Com música isso é muito útil. Você pode descolar a música da tela, colocá-la um pouco mais para cima ou para baixo, para evitar que colida com os efeitos sonoros de ações físicas que estão aparecendo na tela. No caso do *soundbar*, há ainda um desafio interessante: as pessoas vão experimentar o áudio tridimensional em níveis diferentes, a depender do nível de reflexão sonora do teto de cada ambiente, já que o alto-falante aponta para cima, a onda sonora bate e volta, e o teto de um local é diferente do outro. Não é possível ter muito controle sobre o nível e a qualidade acústica de reprodução dos elementos que a gente joga para cima. Por outro lado, você sabe que os sons vindos de cima não vão competir com outros sons. As dificuldades da mixagem serão outras.

## Referências bibliográficas

---

BERNARDET, Jean-Claude. *Cinema Brasileiro: Propostas para uma História*. São Paulo: Companhia de Bolso, 2009.

BURWELL, Carter. “No Country for Old Music”. *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics* (org. John Richardson, Claudia Gorbman, Carol Vernallis). New York: Oxford University Press, p. 168-170, 2013.

KASSABIAN, Anahid. “The Sound of a New Film Form”. *Popular music and film*. Ian Inglis (Org.). London: Wallflower Press, p. 91-101, 2003.

KERINS, Mark. *Beyond Dolby (Stereo): Cinema in the digital sound age*. Bloomington: Indiana University Press, 2010.

### Entrevistas

APOLÔNIO, Catarina. *Entrevista*, 30/11/2018. Autor: Rodrigo Carreiro. Recife, 2019.

CUTZ, Ricardo. *Entrevista*, 17/08/2018. Autor: Rodrigo Carreiro. Rio de Janeiro, 2019.

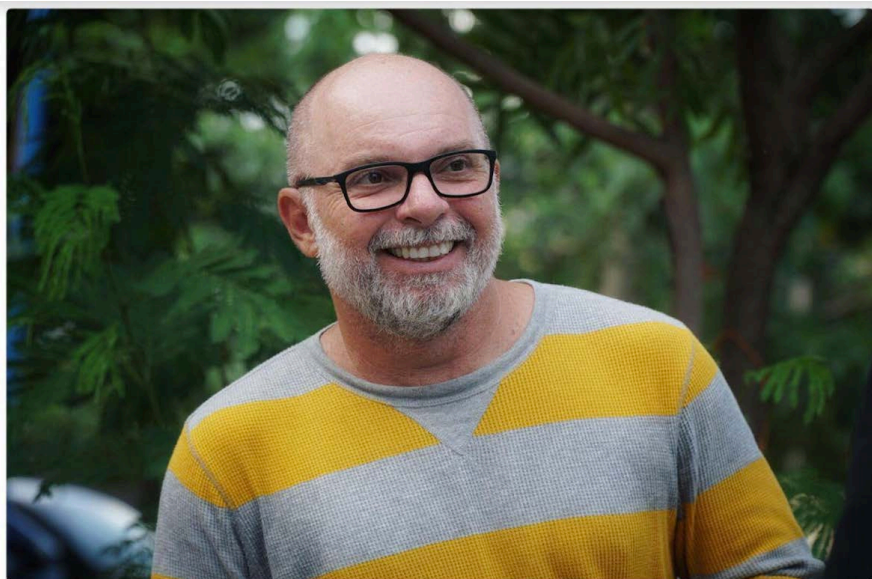
DOMINGUES, Nicolau. *Entrevista*, 31/07/2018. Autor: Rodrigo Carreiro. Recife, 2019.

FERRAZ, Kiko. *Entrevista*, 28/08/2018. Autor: Rodrigo Carreiro. Porto Alegre, 2019.

LEÃO, Fábio Carneiro. *Entrevista*, 06/09/2018. Autor: Rodrigo Carreiro. Rio de Janeiro, 2019.



- MEIRELLES, Rodrigo. *Entrevista*, 04/12/2018. Autor: Rodrigo Carreiro. Rio de Janeiro, 2019.
- MENDES, Eduardo Santos. *Entrevista*, 28/03/2019. Autor: Rodrigo Carreiro. São Paulo, 2019.
- OPOLSKI, Débora. *Entrevista*, 14/09/2018. Autor: Rodrigo Carreiro. Curitiba, 2019.
- PASSOS, Justino. Fulano. *Entrevista*, 25/07/2018. Autor: Rodrigo Carreiro. Recife, 2019.
- TURINI, Daniel. *Entrevista*, 03/04/2019. Autor: Rodrigo Carreiro. São Paulo, 2019.
- UZEDA, Bernardo. *Entrevista*, 31/08/2018. Autor: Rodrigo Carreiro. Rio de Janeiro, 2019.
- VIEIRA, Gera. Fulano. *Entrevista*, 30/07/2018. Autor: Rodrigo Carreiro. Recife, 2019.



## Rodrigo Carreiro

é professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Pernambuco, onde cursou Mestrado e Doutorado em Comunicação (Cinema). Tem pós-doutorado pela Universidade Federal Fluminense (RJ), e é jornalista graduado pela Universidade Católica de Pernambuco. Pesquisa sobre *sound design* e gêneros fílmicos, especialmente horror. É autor do livro *Era uma vez no spaghetti western: o estilo de Sergio Leone* (Editora Estronho, 2014), e organizador do livro-texto *O som do filme: uma introdução* (EdUFPR/EdUFPE, 2018), no qual contribuiu com capítulos sobre teoria e história do som para cinema.



RODRIGO CARREIRO

A PÓS-PRODUÇÃO DE  
**SOM**  
NO AUDIOVISUAL BRASILEIRO



ENTREVISTAS



BERNARDO UZEDA ● CATARINA APOLÔNIO ● DANIEL TURINI  
DÉBORA OPOLSKI ● EDUARDO SANTOS MENDES ● GERA VIEIRA  
KIKO FERRAZ ● FÁBIO CARNEIRO LEÃO ● JUSTINO PASSOS  
RICARDO CUTZ ● NICOLAU DOMINGUES ● RODRIGO MEIRELLES