



Dentro do seminário Cinema em Perspectiva, a Faculdade de Artes do Paraná promoveu em novembro último a mesa-redonda O Lugar do Som. Participaram **Nei Carrasco**, autor de trilhas sonoras para cinema, professor e coordenador do Grupo de Pesquisa em Música Aplicada à Dramaturgia e ao Audiovisual da Unicamp, atual Secretário de Cultura de Campinas; **Eduardo Santos Mendes**, *sound designer*, professor da ECA/USP e pesquisador de trilha sonora desde os anos 1980, com ênfase no uso de ruídos como elementos narrativos; e **Alessandro Laoca**, editor de som, *sound designer* e mixador de filmes de Fernando Meirelles, José Padilha e Breno Silveira, entre outros. A mediação foi de **Demian Garcia**, professor de Som e Trilha Sonora no curso de Cinema da FAP, compositor e editor de som com Mestrado em Cinema na Paris 3. Abaixo, a transcrição do cerne da comunicação de cada um, preservado quase sempre o tom de oralidade original. A íntegra da mesa, com suas contextualizações históricas e considerações mais detalhadas, pode ser ouvida no site www.filmecultura.org.br.

DEMIAN GARCIA O Godard vai falar que no audiovisual a palavra áudio vem antes. A gente pode pensar que, na verdade, o [Joseph Nicéphore] Niépce vai conseguir fixar imagem 50 anos antes de o Edson gravar o som. O cinema vai ser lançado em 1895 e o som vai vir em 1927. A gente tem esse espaço. Muita gente fala: "Ah, o meu filme é 50% áudio e 50% visual". Em termos de orçamento, a gente vê que vai menos de 10% para áudio e mais de 90% para visual. É interessante também que a Cahiers du Cinéma tenha feito uma pesquisa há um tempo atrás entre vários diretores perguntando se o som era um objeto de reflexão para eles. Só 10% falaram que sim. Então acho que são vários pontos para a gente começar a pensar. O Michel Chion fala que não gosta de pensar o som no cinema, mas a áudio-visão, como esses dois se relacionam.



NEY CARRASCO Eu vou tentar falar sobre um dos temas que podem ser considerados a "bola da vez" do campo teórico do som para o audiovisual. Ainda é um assunto muito incipiente, mas que é fundamental e vai pautar as discussões nos próximos anos na área, no campo teórico, que é justamente sobre a fronteira entre a música e o *sound design* no cinema. A gente tem que ter em mente, para entender o que está acontecendo, que na década de 1930 se consolida um modelo de trilha sonora. E que esse modelo é vigente ainda. E que modelo é esse? É o sistema de três pistas, que não são pistas físicas – a gente trabalha com "n" pistas no cinema –, mas três dimensões do som no audiovisual e que tinham até hoje uma divisão muito clara: os diálogos, os chamados ruídos e a música.

A gente tem uma certa tendência no senso comum a entender trilha sonora como música. É comum o jargão cotidiano "vou comprar o CD da trilha sonora de tal filme". Mas na verdade quem é do ramo sabe que isso é a trilha musical. Trilha sonora é esse conjunto que eu falei e tem essa configuração estabelecida desde os anos 1930. E o som no audiovisual, no caso o som no cinema,

especificamente, é produzido, ou sempre foi até então, dentro dessa subdivisão por profissionais especializados. Então, a trilha musical sempre foi de responsabilidade de um compositor. A chamada ruidagem, um termo que está fora de moda, é responsabilidade do editor de som do filme. Essa distinção sempre foi muito clara. E a gente percebe nesse momento que essa distinção das três dimensões, uma divisão de trabalho, tem uma função poética também. (...)

Aqui no Brasil a gente não tem o *sound design* no sentido estrito do termo como você tem lá na indústria americana. Porque no Brasil as coisas não estão ainda tão bem segmentadas e definidas. Em geral aqui você tem um cara fazendo tudo. É como um compositor chamado para fazer *sound design*, ou um editor de som cumprir a função. Na verdade, o *sound designer* é quase um diretor de som do filme. Ele tem uma função que é a de aglutinar todos os profissionais da equipe de som, coordenar esses profissionais e dar um conceito sonoro para o filme. É muito mais sério do que simplesmente fazer a outra acepção do termo, fazer os sons de que o filme precisa e que não existem, fabricar sons. Então *sound designer* é ao mesmo tempo um diretor de som e aquele que projeta sons, que cria sons. E aí, é inevitável a confluência desse profissional com o mundo musical. Porque o compositor também hoje é um cara que projeta sons, e tem muitos compositores hoje que são muito mais *sound designers*, no sentido estrito do termo enquanto técnica, enquanto *métier*, do que compositores propriamente tradicionais de música, que escrevem partitura e que tocam instrumento. (...)

o sistema de três pistas, de três dimensões – ruídos, diálogos e música – não vai mais dar conta de explicar o que acontece nos filmes

A gente tem o processo todo de digitalização que acontece a partir dos anos 80 como fator definitivo também nesse processo. Porque a gente está conseguindo manipular de tal forma o som que não consegue mais em muitos casos perceber essa fronteira entre música e ruído. E a gente tem, como eu falei, o compositor usando procedimentos de ruidagem e o *sound designer* ou o editor de som usando procedimentos musicais. Então parece que essa fronteira, que era tão clara, não está mais sendo possível de ser mantida da maneira que a gente entendia até então. (...) A minha dúvida, e a pergunta que eu coloco, é se nós estamos caminhando para ela ou já estamos no olho do furacão. (...)

Quem curte trilha sonora e quem gosta de estudar esse negócio deve ficar atento porque nos próximos anos provavelmente essa definição teórica que foi plantada lá nos anos 30 com tanta clareza, e que funcionou tão bem até agora, que é o sistema de três pistas, de três dimensões – ruídos, diálogos e música – não vai mais dar conta de explicar o que acontece nos filmes a que a gente assiste no cinema.



EDUARDO SANTOS MENDES A primeira coisa que eu tenho que me preocupar quando começo o curso lá na escola é fazer com que as pessoas voltem a ouvir. Na verdade, voltem a escutar, a ouvir de forma consciente e saibam todo o universo que as cerca e como ele vai interferir no dia a dia delas. Até que elas possam usar isso como estratégia narrativa depois para colocar nos filmes que elas trabalham. Pelo menos a minha geração e todas as gerações anteriores à minha tiveram problemas de audibilidade muito sérios principalmente em relação aos meios audiovisuais. Eu sou de uma geração em que as salas de cinema eram muito ruins. As pessoas xingavam o som do cinema brasileiro, não de forma conceitual, mas como fala: “Eu não consigo entender o diálogo”. Tanto que até hoje a gente tem esse princípio de que “o som do filme é bom porque eu consegui entender tudo o que eles falam”. (...)

Partindo do princípio que durante muito tempo dominou o cinema narrativo clássico – que é a voz em primeiro plano, a música em segundo plano e o ruído em terceiro plano –, a voz tem uma função semântica de explicar para você o que está acontecendo. A música vem com a função emocional de dizer para você se tem que chorar, se tem que rir, enfim, o que você tem que fazer no filme. E o ruído, com essa função topográfico-temporal, que diz onde você está e em que época você está. Então, se você não conseguia ouvir a voz, você não conseguia mesmo ouvir toda a construção sonora que acontecia na pista de ruídos. (...)

Ouçá filmes sem ver a imagem. **Pare um pouco de ver.** Acho que esse é o melhor princípio para você começar a ouvir. E depois começa a ligar o que você ouve com o que você vê.

A gente tem que aprender a ouvir. A gente tem que aprender a escutar, na verdade. Esse é o primeiro passo. Para isso tem um monte de técnicas, um monte de exercícios. Desde o mais básico, que é ver um filme só ouvindo, depois ver um filme só vendo, para depois ver um filme com todo mundo junto. E aí perceber o que acontece naquela fusão. Porque aí tem um outro problema também, somente para quem não trabalha na área, o espectador leigo, que é: a maioria dos espectadores leigos, quando vê um filme passando, acha que todo aquele som foi capturado no momento da gravação, no momento da filmagem. Aquilo tudo é natural à imagem. Eles esquecem do princípio da manipulação, que é tão gigantesco quanto o princípio da imagem. Então a gente tem que aprender a dissociar imagem de som, só como treino. É uma forma de a gente voltar a escutar o som de um filme para depois escutar aquele som de filme com a imagem e aprender a ver como imagem e som se relacionam.

Eu também sou da turma do Chion, que acha que não dá pra pensar som de filme sem imagem. Eu não faço rádio, eu faço filmes. Estou sempre relacionando uma coisa com a outra. A diferença é que eu não preciso obrigatoriamente ter sempre a imagem como referencial inicial primário. Eu posso ter o som como meu referencial inicial primário e botar uma imagem sobre ele. Tanto faz na prática. A questão de você ter a imagem como referencial primário é mero vício no sistema. (...)



Então, a ideia é: começa a ouvir o mundo quieto cerca. De vez em quando, para cinco minutos da sua vida, fecha os olhos e ouve. Você vai descobrir que tem um universo riquíssimo à sua volta e vai descobrir como esse universo influencia você. O exemplo mais básico dos básicos: você está na sua casa nervoso, agitado, irritado, e não sabe por quê, até que a bendita da geladeira desliga e você faz "ufa". Porque aquele treco estava te incomodando. Só que a gente tem um mecanismo na nossa audição que, se o som é contínuo, nada muda, ele é absolutamente igual em timbre e densidade, o seu cérebro para de racionalizar. Mas isso não quer dizer que você pare de ouvir, que a informação não continue entrando. Você só para de perceber que ela está entrando. Então, para de vez em quando e percebe o que te cerca. Percebe o som que te cerca, o que te irrita, o que te acalma, o que te faz bem, mal, e tudo isso você vai poder usar depois com ligamentos narrativos futuros, você vai poder usar esses elementos dentro do filme. Ouça filmes sem ver a imagem. Pare um pouco de ver. Acho que esse é o melhor princípio para você começar a ouvir. E depois começa a ligar o que você ouve com o que você vê. E aí começa a criar uma nova relação com o universo sonoro. Vai ser um horror para o resto da sua vida depois que você conseguir isso. Porque vai ser massacrante. Você vai perceber que vive num universo muito barulhento.

ALESSANDRO LAROÇA Uma vez eu ouvi de uma mulher do banco, que tinha ido lá no estúdio oferecer um serviço: "Mas o que vocês fazem, afinal?". Aí eu expliquei e ela: "Mas eu não estou entendendo, eu achei que o som vinha pronto". Como assim vem pronto? Então as pessoas pensam assim. Mas o pior não é isso. Agora vou trazer para uma realidade bem atual. Não é só a gerente do banco e o público que acham isso. As próprias pessoas que trabalham com cinema não entendem o que a gente faz, como a gente faz. Elas desconhecem, os produtores desconhecem. A maior parte dos diretores desconhece esse tipo de trabalho. (...)

As próprias pessoas que trabalham com cinema não entendem o que a gente faz, como a gente faz. Elas desconhecem, os produtores desconhecem.

E aí vale o contrário também: a gente precisa entender como funcionam a montagem, a fotografia, os efeitos visuais, o próprio roteiro. A gente sempre fala muito que cinema é um trabalho em equipe. Que cinema é uma arte coletiva. Mas a gente não trabalha em equipe. Os departamentos são muito isolados, existem abismos entre eles. Existe um desconhecimento total de um departamento para o outro. E mesmo dentro do próprio departamento, de suas segmentações, existe algum tipo de abismo. Um exemplo claro: no que a gente ouve em um filme, a gente pode dividir a coisa entre som direto, aquele que é captado no set de filmagem; toda a parte de desenho de som e criação de efeitos sonoros, que é a pós-produção de som; a mixagem e a música. Esses quatro departamentos que se não falam entre si, com exceção de edição de som e mixagem, que são mais próximos. Mas muitos técnicos de som direto acham que o som que está na tela é resultado do microfone que eles botaram em cima da cabeça do ator. (...) A gente sabe que um público americano que consome filme hollywoodiano não sabe como é feito um filme em Hollywood, ok. Mas dentro da própria equipe de cinema é um pouco demais. (...)



A gente está produzindo muito no Brasil. Hoje são mais de 100 filmes por ano, e agora com essa coisa da obrigatoriedade de conteúdo na TV paga, está uma correria. E o lado bom é esse. A gente precisa de gente, a gente precisa de produção. As produtoras estão correndo atrás. Por outro lado, vai sair um monte de merda. A gente não tem *know-how* e não está preparado para esse tipo de coisa. (...)

Experiência leva tempo, se adquire. Você não vai saber se esse som é melhor trabalhando um ano com áudio. Leva tempo para você perceber textura, cor, equalização, compressão. O cara fez curso de áudio, ficou dois meses fazendo um intensivo numa escola em São Paulo, sei lá o quê. Para você começar a sentir a diferença de uma compressão, se você está comprimindo dois pra um, quinze pra um, leva anos. E a gente queimou etapas, a gente não desenvolve. Hoje a gente está colocando um monte de gente inexperiente no mercado. (...)

O cenário ruim é esse. O cenário bom é que tem muito espaço para a gente crescer. E agora, com esse *boom* de produção, dinheiro, precisa-se de gente. Mas é preciso entender melhor qual é o caminho. É preciso entender padrões, formatos, alguma forma em que a gente comece a seguir essas coisas e pare de se pautar pelas exceções. As exceções acontecem, e vão ser sempre bem-vindas, mas a nossa regra é ruim. (...)

E o grande problema: o mercado muda muito rápido. Principalmente em questões tecnológicas e porque está mudando essa relação com grana. E aí não adianta a gente querer se formatar em modelo dos anos 80 ou 70. Antigamente era assim: você escrevia um roteiro, depois fazia a pré-produção, depois filmava, depois começava a montar seu filme, depois começava a edição de som, depois a mixagem e aí tinha sua cópia final. Hoje é tudo ao mesmo tempo agora. O cara nem amadureceu o roteiro e já levanta a produção. Já está filmando e montando “na simultânea”. Aí o cara já está montando o filme e a edição já começou antes mesmo de você ter o corte 2. A gente está começando no corte 1 já. Porque os caras estão se comprometendo com prazos absurdos. Ou é festival ou é lançamento ou é distribuição. (...)

Então não adianta mais a gente pensar “antigamente tinha três meses para editar o som de um filme, depois a gente tinha mais dois meses para mixar”. Não tem mais. Ou a gente cria alternativas ou ferrou. E como é que se cria alternativas para não derrubar a qualidade? Aí você infla a equipe, aumenta a infraestrutura, cria outros setores de coordenação, enfim, você começa a criar alternativas onde a coisa funcione como uma máquina e comece a ir mais rápido. Então, achar essas alternativas, mas principalmente entender um caminho para a gente trabalhar direito, é o nosso grande desafio hoje. ■