

## DO EDITOR DE SOM AO *SOUND DESIGNER*, OS ECOS DE UMA EVOLUÇÃO

**Em 2011, o 16º Festival Brasileiro de Cinema Universitário** homenageou Eduardo Santos Mendes, professor de som do Curso Superior de Audiovisual da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo desde 1990. Justa homenagem para alguém que, além da atividade de projetista de som – como costuma assinar os filmes nos quais trabalha –, empenha-se na tarefa de difundir o conceito de *sound design*. Ao longo dos anos de ensino, Eduardo certamente influenciou gerações e mais gerações a pensarem a sonoridade de um filme desde o roteiro, se possível; procura assim que diretores, produtores, montadores e obviamente as pessoas que trabalham com a banda sonora de um filme entendam o potencial que o som pode representar dentro de uma narrativa fílmica. A partir do momento em que se compreende a poderosa ferramenta que o áudio pode representar na articulação com as imagens, abre-se caminho para novas formas de construção narrativa, de novas percepções, de novas atrações. Reside aí a ideia do *sound design*. E surge a figura do *sound designer*.

Cabe aqui entendermos a origem do conceito de *sound design*, as variações em torno do que se supõe ser um desenho sonoro, bem como sua aplicação prática. E ainda buscar saber por que o *sound design* ainda é um conceito que provoca discussões entre os técnicos de som (de captação, de edição e de mixagem) e faz com que o empenho do professor Eduardo Santos Mendes mereça ser reconhecido e valorizado.

A figura do *sound designer* surge originalmente nos anos 1970. Nesse momento da história cinematográfica, a evolução técnica resultava em experiências que aumentavam a elaboração sonora de um filme para além do trabalho com diálogos e música. Pode parecer deveras singela tal afirmação, mas o fato é que somente com a certeza de uma melhor reprodução sonora é que se poderia esperar ousadas narrativas que levassem mais em conta o rico emprego de efeitos, ambientes e mesmo do *foley* como elementos sonoros. Os anos 1940 e 1950 vivenciaram uma série de experiências com som multicanal, indo além da estereofonia. As mais conhecidas eram o Cinerama (com o CineramaSound, de 7 canais), o Cinemascope (com quatro canais, sendo três frontais e o de *surround*) e o Todd-AO (com seis canais em pistas magnéticas). O emprego da fita magnética e sobretudo o desenvolvimento do Nagra, por Stefan Kudelski em 1951, certamente contribuíram para uma maior dinâmica de filmagem, especialmente na captação de som direto. Movimentos como o Neorrealismo Italiano ou a Nouvelle Vague francesa já se valiam desses novos recursos, e cineastas como Jacques Tati abusavam do potencial sonoro em filmes como *Playtime* (1967).

O que caracteriza o salto no uso do som nos anos 1970 tem dois componentes essenciais: a mudança de pensamento (ou consolidação, se pensarmos em evolução) e a questão tecnológica. A primeira relaciona-se a uma geração advinda das escolas de cinema nos Estados



A falta que me faz

Unidos: cineastas como Francis Ford Coppola, George Lucas e Steven Spielberg faziam parte de um grupo ávido pelo conhecimento da história cinematográfica e que surgia com propostas novas, entendendo a si mesmos como uma geração que faria uma produção independente. Tendo por base São Francisco, esse novo grupo de realizadores estava ciente das possibilidades que o trabalho com som poderia trazer. A aposta era que o trabalho sofisticado sobre a trilha sonora (todos os elementos da banda sonora, não somente a música), articulando-se imagem e som ao extremo, e preferencialmente pensando no elemento sonoro desde o roteiro, resultasse num diferencial. Seria o equivalente a pensar em como a câmera pode contar uma história: através do controle dos elementos que compõem a trilha, pode-se ter uma história diferente ou até levar-se a banda sonora a um papel determinante na condução da narrativa. Para que isso se concretize, é necessário que o pensamento sonoro comece o mais cedo possível dentro da realização e que se tenha um profissional conhecedor de todo o percurso do som dentro de um filme, ciente dos problemas e características de captação e edição, extensivos às possibilidades estéticas e às questões técnicas da edição e da mixagem. Esta idealização poderia remeter no mínimo ao início do trabalho de montagem de imagem, quando a narrativa começa a efetivamente se estruturar. Chega-se assim a um projeto de som para o filme, criando um desenho sonoro que se concretizará na mixagem.

A proposta que surge com essa geração de futuros grandes diretores está colocada claramente no livro *Sound for picture*, de Tom Kenny (Mix Books, 2000, p. 9), falando sobre o grupo que se reunia na produtora de Coppola:

“O sonho da Zoetrope no início era como ter um diretor de fotografia no caso do som. Alguém que teria a responsabilidade de ‘criar uma aura’ para o som do filme e tomaria decisões criativas e definitivas a respeito. Alguém com quem o diretor pudesse conversar sobre o conjunto do som no filme, da mesma forma como ele conversava com o diretor de fotografia sobre o visual do filme. Se você pudesse estabelecer esse diálogo e encorajar diretores a ter um sentido de som que fosse tão agudo quanto o seu sentido de imagem, particularmente no plano do roteiro, muitos desses problemas de excesso de pistas se sobrepondo desapareceriam. Este é ainda outro benefício de ser também um montador. Tenho meses e meses para experimentar e mostrar coisas para o diretor, e conversar sobre som. Lamento muito pelas pessoas que trabalham da outra forma, pois elas têm que trabalhar a partir de um ponto morto”.

Quem faz a colocação acima é justamente o responsável pelo termo *sound designer*: Walter Murch. Montador, editor de som e mixador, Murch é responsável por filmes antológicos no uso do som associado à imagem, tais como *THX 1138*, *Apocalypse now*, *A conversação*, *American graffiti* e *O paciente inglês*. Essa colaboração como montador torna-o singular, pois ele trabalha o tempo todo o conceito sonoro juntamente com a imagem, possibilitando que se experimentem articulações e se descubram texturas e significados.


Junto com isso, vem a segunda questão, que é a técnica. Mais especificamente nos anos 1970, é introduzida a tecnologia que irá mudar para sempre a experiência de se ver um filme: o sistema Dolby. Por meio dele, a reprodução sonora melhora exponencialmente e o multicanal torna-se obrigatório, consolidando-se ao permitir que a distribuição em quatro, cinco ou mais canais (evolução que até hoje não para de ocorrer) esteja na própria cópia 35 mm, sem necessidade do suporte magnético (como ocorria forçosamente nos anos 1950). Como exemplifica o próprio Murch:

“Em *Apocalypse now*, Francis Coppola disse três coisas sobre o som. Ele queria que fosse som quadrifônico, queria que fosse fiel à experiência de estar no Vietnã e queria que o som e a música se interpenetrassem. Então, baseada nesses três princípios, a banda sonora evoluiu, mas ele tinha muito poucos comentários sobre algum som em particular relativamente ao filme. (...) *Apocalypse now* foi o primeiro filme dramático a usar um formato quadrifônico. *Tommy* havia sido lançado um ou dois anos antes, mas era primordialmente música. Para mim, *Apocalypse now* foi não apenas o primeiro filme quadrifônico, foi o primeiro filme estéreo em que trabalhei. Até aquele momento, trabalhei com o velho som ótico monoplano, da maneira como se fazia desde o final dos anos 1930. De repente, estava neste outro mundo. Foi um salto direto do mono para o quadrifônico. Você é capaz de criar a ilusão de um som se movendo em todos os quatro quadrantes da sala. *Surround mono*, ótico 35 mm Dolby, em grande parte associa você à ideia de alguma mistura da frente e de trás. Como o som quadrifônico lhe proporciona um fundo-esquerda e um fundo-direita, você pode mover aquele som em 360 graus” (*Sound-on-film: Interviews with creators of film sound*, de Vincent LoBrutto, Praeger, p. 91)

Entende-se, assim, que o *sound designer* é justamente a figura a pensar o som dentro de um filme, não somente construindo um pensamento sonoro em conjunto com o diretor, mas também solucionando questões técnicas, explorando ao máximo o potencial sonoro de um filme não só gramaticalmente, mas também em face de sistemas sonoros de reprodução que vão surgindo.

*Apocalypse now*





Obviamente não podemos ter a ilusão de que, uma vez estabelecido por essa geração norte-americana dos anos 1970, o conceito tenha-se tornado aceito e obrigatório. É fato que o sistema Dolby se estabeleceu e se tornou referência mundial até hoje (em todas suas variações, adquirindo concorrentes como DTS e SDDS). Não longe de São Francisco, o conceito de *sound designer* adquiriria outro sentido, logo ali do lado, em Los Angeles, maior centro de produção do cinema americano. Lá, o termo *sound designer* correspondia ao responsável pela elaboração de efeitos sonoros, que a partir dos anos 1980 tornavam-se cada vez mais impactantes (com a ajuda do sistema Dolby e seus congêneres). Abria-se caminho para uma nova conceituação, surgindo o “supervisor de som”, que é efetivamente o coordenador de todo o processo de edição de som: é esse supervisor quem estrutura uma equipe para dar conta da sonoridade de um filme, com o número necessário de editores de diálogos, efeitos, ambientes e *foley*. É ele quem elabora um projeto sonoro juntamente com o diretor e o músico, além de, por vezes, estar em contato com um *sound designer* para que esse forneça os efeitos sonoros necessários. Passando a ser a “autoridade” criativa do processo de preparação do som, o supervisor pode inclusive influir na escolha do(s) mixador(es) e do estúdio de mixagem, subvertendo uma ordem que antes se colocava. Para isso contribuem também as ferramentas digitais: o trabalho com *workstations* como o ProTools estreitam a fronteira entre edição de som e mixagem, fazendo com que tarefas antes destinadas somente à mixagem sejam realizadas já na edição. O fluxo de trabalho se altera e uma equipe de edição de som pode variar entre uma ou duas pessoas, ou pode valer-se de diversos editores especializados em cada elemento da trilha. O mesmo acaba se refletindo na mixagem, na qual podemos ter mais de um mixador e, por vezes, mixadores especializados em diálogos, efeitos ou música.

A questão da “evolução” da edição de som para o conceito de *sound design* certamente também varia conforme o país, mas o fato é que a preocupação com o som e a percepção de o quanto ele pode interferir na experiência fílmica são realidade.

No Brasil, a conceituação de *sound design* tem suas particularidades, como não poderia deixar de ser. Para entendermos isso, deve-se voltar no tempo, revendo a tradição que por aqui se estabeleceu. Um primeiro registro desse processo pode ser encontrado no início de 1981, no número 37 da revista Filme Cultura, dedicado ao som no cinema brasileiro. Grande parte do enfoque é sobre música, com a habitual confusão entre trilha sonora e trilha musical. Inicialmente, temos os depoimentos de músicos de diferentes tendências, como Remo Usai e Paulo Moura. Quando a opinião é solicitada aos diretores, alguns se limitam a falar sobre música ou sobre as dificuldades do som direto. O que parece ser o único consenso entre os realizadores é a má qualidade das salas de cinema. E, mesmo assim, na referida reportagem encontramos a opinião de exibidores que colocam a culpa na produção ou na qualidade das cópias. Quando é chegada a vez dos técnicos se manifestarem, o que se percebe na verdade é o reflexo de um contexto de produção, distinto entre Rio de Janeiro e São Paulo. No Rio, vivencia-se uma forte tradição ligada ao som direto, oriunda da chegada do Nagra ao Brasil já nos anos 1960 e com técnicos que desde então têm a prática do som direto. Na referida edição da Filme Cultura, Juarez Dagoberto questiona a falta de experiência de grande parte dos diretores com quem trabalha ao lidar com som, mais preocupados em apenas esconder

o microfone. De todo modo, Juarez demonstra o que é uma valorização do técnico de som como detentor do processo criativo sonoro dentro de um filme. Se resgatarmos, mesmo historicamente, que a introdução da figura do editor de som é algo que ocorre nos anos 1970, com editores vindos do exterior, sem dúvida o técnico de som assume grande importância, sendo forte sua participação na elaboração sonora do filme.

Em São Paulo, a história envereda por outro caminho. Como relatado pelo importante montador Mauro Alice em minha tese *O som no cinema* (ECA/USP, 2005), resgatando a experiência do trabalho com som desde o ciclo da Vera Cruz, são os montadores os principais pensadores sonoros de um filme, tradição que se manteve durante todo o período “analógico” (até fins dos anos 1980). Percebe-se na produção paulistana uma história muito próxima aos estúdios de dublagem e uma evolução técnica muito dependente da produção publicitária. Dos estúdios de dublagem surge a estrutura que iria suprir as necessidades dos filmes de longa metragem de São Paulo, com destaque para AIC, Odil Fono-Brasil e Álamo. Nesta última, fundada pelo escocês Michael Stoll, o mixador José Luiz Sasso viria a se firmar como referência no cinema paulista e brasileiro, com experiências anteriores na AIC e na TV Cultura. A partir da instalação da Álamo nos estúdios da Vila Madalena, onde funcionou até 2011, é que José Luiz acaba por contribuir com padronizações no cinema brasileiro e com o alcance de um padrão internacional. No período do governo Collor, viveu-se a transição para os sistemas digitais, sendo a Álamo responsável pela aquisição do sistema WaveFrame, antes mesmo que o ProTools se tornasse padrão entre editores e mixadores.



José Luiz Sasso

Com a retomada do cinema brasileiro nos anos 1990, vivencia-se a nova realidade do *sound design*. De forma gradativa, com certa relutância ao longo dos anos, as figuras do supervisor de som e do *sound designer* passam a se impor. Importantes para isso são a presença e a consolidação de pessoas que desempenhem essa função e que, por muitos anos, se empenhem na tarefa de explicar e sensibilizar diretores para que se possa apostar nessa realidade nova. Inicialmente tal função deu-se por meio de editores como Eduardo Santos Mendes, Miriam Biderman, Michael Ruman, Virgínia Flores e Roberto Ferraz, afora vários montadores que começaram a ousar mais na elaboração da banda sonora. E também contando com a participação de mixadores como José Luiz Sasso (que em 1993 fundou a JLS Facilidades Sonoras).

Neste ponto retomamos a importância de Eduardo Santos Mendes, que ao se tornar professor do curso de Cinema da USP estimulou o surgimento de mais pessoas trabalhando com áudio, além de diretores que comesçassem a atentar para o potencial sonoro de um filme. Surgem editores de diálogos, de efeitos sonoros, de ambientes, novos mixadores, novos supervisores de som, além de novos estúdios. Desenvolve-se também uma nova cultura auditiva, que é acompanhada por evoluções tecnológicas que sensibilizam plateias. Chega-se à ideia do *sound design* como algo de valor e que permite uma produção com qualidade internacional. ■

**Luiz Adelmo F. Manzano** é *sound designer*, supervisor de som, mixador e editor de som. Tem mestrado e doutorado em som para cinema pela ECA/USP, sendo autor do livro *Som-imagem no cinema* (Ed. Perspectiva, 2003).