

O pensamento técnico e estético no processo de criação de Foley no Brasil. Entrevista com Alessandro Laroca

Por Juliano Carpen Schultz* y Débora Opolski**



Alessandro Laroca

Alessandro Laroca é um dos nomes mais importantes da pós-produção de som para audiovisual do Brasil. Mixador e designer de som, tem em seu currículo filmes como *Cidade de Deus* (2002), *Tropa de Elite* (2007), *Tropa de Elite 2: o inimigo agora é outro* (2010), *Bingo o rei das manhãs* (2017) e *Marighella* (2021). O Foley é uma das etapas de composição do design sonoro. Essa técnica é responsável por recriar sincronicamente com a imagem todo tipo de interação entre personagens e objetos distribuídos no ambiente, bem como a movimentação dos personagens e sua interação com outros personagens.

Partindo do pressuposto de que o Foley é o grande parceiro de qualquer personagem, Laroca expõe alguns conceitos técnicos e estéticos que permeiam o processo de criação de Foley, realizando uma memória histórica de como a técnica foi desenvolvida nos últimos 20 anos no 1927 Audio —um dos grandes estúdios de pós produção de som do Brasil, do qual o entrevistado é sócio-proprietário—. A entrevista foi realizada de forma online via plataforma Zoom no dia 24 de julho de 2021.

Juliano Schultz e Débora Opolski: Atualmente estamos pesquisando sobre o processo de criação de Foley. Você poderia comentar como essa etapa da pós-produção de som chegou até você e como ela se modificou ao longo de sua trajetória?

Alessandro Laroca: Eu me formei na faculdade de cinema no final do ano de 1997. No início de 1998, voltei a morar em Curitiba e fui trabalhar em um estúdio de música e, ao mesmo tempo, comecei a fazer o som direto de alguns curtas metragens. Depois comecei a finalizar esses curtas, mixando em 5.1. Como eu fazia o som direto, gravava muitos efeitos sonoros durante a produção para usar como PFX¹. Não tinha muito noção do que realmente era Foley e nessa época não havia muita informação na internet sobre isso.

Eu comecei a trabalhar no filme *Cidade de Deus* em setembro de 2001. Fiz edição de diálogo e dublagens. Quando eu editei esse filme, eu salvava muita coisa de PFX, mesmo não tendo a noção do que era Foley. Neste trabalho, o diretor do filme, Fernando Meirelles, me convidou para acompanhar a mixagem em Los Angeles. Eu não entendia nada do que estava acontecendo lá na mixagem, então resolvi ir às livrarias em Los Angeles. Lá, encontrei e comprei o livro do Tomlinson Holman, *Sound for film and television*. Enquanto eles

¹ PFX é a sigla utilizada para se referir aos efeitos sonoros que são gravados no set de filmagem. Em inglês: Production effects.

mixavam o som, eu lia. Ali eu comecei a perceber que existia Foley, que os efeitos sonoros eram divididos em *Hard Effects*, *Backgrounds* e tudo mais. Quando voltei para o Brasil, fui fazer o seriado *Cidade dos Homens* (2002). Eu não consegui fazer sozinho e dividi com o Armando Torres Jr. Eu fiz dois episódios e ele os outros dois. Mas em nenhum deles havia gravação de Foley. Isso era algo que não estava em nossa cabeça pois não sentíamos falta. Neste processo nós tirávamos os PFX que podíamos do som direto. Eu ficava mais preocupado com a linearidade do som porque eu pensava muito como um editor de diálogos.

Quando fui trabalhar no filme *O Preço da Paz* (2003), eu conheci o Eduardo Virmond que também estava envolvido no projeto. Aí o Armando propôs uma divisão: o Beto Ferraz faria efeitos e ambiente; e Eduardo e eu faríamos a edição de diálogos e Foley. Então começamos a pensar: “o que significa fazer Foley?” Nós tínhamos que pesquisar. Num primeiro momento a gente começou a procurar os sons de passos, objetos e roupas em bibliotecas de som. O Eduardo tinha uma coleção de CDs do *The Hollywood Edge* e nós começamos a procurar aquelas sonoridades e colocar em sincronia com a imagem. Conforme íamos fazendo, percebíamos que a imagem ganhava vida e todos os movimentos começavam a pedir som.

O problema é que os passos retirados das bibliotecas de CDs tinham ambientes no fundo da gravação. Esse ambiente não era percebido com dois ou três arquivos soando juntos, porém quando havia muitos arquivos sobrepostos, esse som de fundo se tornava muito perceptível e começava a interferir de uma forma negativa na sonoridade. Então veio a primeira ideia de gravação. O Eduardo chamou a esposa dele e eu chamei minha namorada para gravar os sapatos femininos. Cada uma delas trouxe um monte de sapato. A gente ficou um fim de semana inteiro gravando um banco de sons de passos com sapatos diferentes. Lembro que o Armando e o Beto ficaram muito felizes

com o resultado, pois a qualidade era boa, já que caprichamos na gravação. Era ridículo e insano sincronizar todos os passos com edição, mas a qualidade do som era bem boa. Aí a gente fez roupa, e como eram soldados, gravamos uma roupa bem pesada e com muito penduricalho. Os passos (*footsteps*) viraram nossa base. A *timeline* era muito *footstep* e roupa completa; as *props* (objetos) eram pontuais. Gravamos vários tipos de calçados em vários tipos de pisos e assim, fizemos a nossa própria biblioteca de som, gravada em uma sala preparada acusticamente. Dessa forma resolvemos o problema do fundo, mas ainda continuamos com o problema de ter que sincronizar passo por passo com edição. Levava muito tempo para fazer isso. Essa foi a primeira ideia de gravar, mas ainda não tínhamos pensado em gravar em sincronia com a imagem.

J.S. e D.O.: Em que ano foi isso?

A.L.: Virada do ano de 2002 para 2003.

J.S. e D.O.: Por que não gravaram em sincronia com a imagem? Não ocorreu a ideia ou não acreditaram que seria uma técnica viável?

A.L.: A gente não tinha informação, tínhamos que juntar informações escassas na internet. O filme seguinte, que foi o *Nina* (2004), continha mais elementos de *props* e então nós começamos a sentir falta daquilo. Eu comecei a editar os *footsteps* da nossa biblioteca gravada. O Eduardo percebeu que seria necessário gravar muita coisa de *props*. Aí veio a primeira ideia de gravar os sons especificamente para a cena e não criar um banco de sons. O Eduardo assistia a cena, memorizava o que a personagem tinha feito, desligava a máquina —porque ficava tudo na mesma sala e a máquina era muito ruidosa—, e aí gravava os sons que tinha memorizado. Depois ligava a máquina de novo e editava. Ou seja, a gente começou a gravar para imagem, mas ainda não em

tempo real, sem a sincronia. Falando sobre isso hoje, percebo que foi um processo bem artesanal e ridículo. Acho que nem valeria a pena colocar isso na entrevista porque é vergonhoso. O tempo que a gente levou na vida para achar esse negócio, dá a impressão que a gente estava nos anos 50.

J.S. e D.O.: E quando apareceu a ideia de gravar Foley em sincronia com a imagem?

A.L.: No filme *Nina* nós percebemos que teríamos que ter equipe. Foley exigia muito tempo para ser construída com banco de som. A internet começou a ganhar espaço e conseguimos acesso a mais textos e vídeos sobre Foley. Além disso, percebemos que nos créditos sempre tinha editor de Foley, editor de efeito, artista de Foley. Nessa época, para alguns filmes, fazíamos somente o Foley, e aí colocávamos toda a equipe para editar os sons encontrados nas bibliotecas. Foi por conta da necessidade de gravar *props* para a imagem, mas ainda não em sincronia direta, que começamos a pensar diferente. Naquele momento, nossa estrutura também começou a melhorar.

No filme *Olga* (2004), a gente já foi fazendo vários *props* em sincronia com a imagem e já arriscou também a fazer alguns *footsteps*. Quando me perguntavam o porquê de a gente não gravar em sincronia com a imagem desde o começo, eu respondia que era por não conseguir a mesma naturalidade que a gente conseguia usando os nossos bancos. Nós tínhamos uma biblioteca de sons de Foley com interpretação e qualidade boa, só que era um trabalho insano de sincronização. Em alguns filmes, nessa época, apareciam um editor de efeito e oito editores de Foley nos nossos créditos. Quando a gente começou a gravar em sincronia com a imagem, em tempo real, isso mudou, pois o trabalho já vinha com uma ideia pronta da gravação. Só que começaram a aparecer outros problemas: interpretação ruim, sincronia frouxa, timbres mal escolhidos... Além disso, nossa estrutura ainda não era

adequada, pois não tínhamos pisos variados. Sempre foi um processo, mesmo que depois a coisa tenha melhorado muito com a informação, a gente só aprende com os erros.

J.S. e D.O.: E como vocês passaram a pensar a naturalidade exigida pelo Foley nas gravações realizadas em sincronia?

A.L.: Quando falamos em Foley, falamos de algo que existe na vida real: o som das pessoas quando andam, da garrafa quando é colocada na mesa, são ações que fazem som. Quando trazemos isso para o cinema precisamos da mesma naturalidade da vida real. E mais, isso tem um potencial dramático, emocional e narrativo. A gente pode explorar a realidade sonoramente, porém não pode perder a naturalidade. Um Foley pode não soar bem por uma série de detalhes importantes: a execução pode não ter sido boa, o sapato ou o piso podem não ser o mais adequado, o tipo de microfone e a microfonação podem estar equivocadas. Essas questões podem gerar um transiente no som e fazer com que a ponta do pé soe mais do que o calcanhar, e isso acaba por tirar a naturalidade do passo, por exemplo. Se o som perder a naturalidade, temos um grande problema. No caso do Foley, não adianta você criar expressividade colocando um elemento estranho naquela imagem, que pode impactar diretamente no sensorial do espectador, mas de uma forma negativa. O espectador não sabe que existe Foley, e não tem que saber. Ele tem que sentir, mas ele não pode perceber que aquilo tá acontecendo. A partir do momento que ele percebe o som existindo, tem alguma coisa errada.

A naturalidade que a gente conseguiu com o banco de *footstep* era porque as pessoas andavam pela sala de forma descompromissada. Era a esposa do Eduardo, era minha namorada, o próprio Eduardo. Eles andavam mesmo e eu gravei com dois microfones e assim eles podiam ficar à vontade. As caminhadas improvisadas eram naturais. Qualquer pessoa consegue fazer

isso. Quando a caminhada precisa seguir um direcionamento, uma imagem, é necessário desenvolver a habilidade de interpretar movimentos específicos, ou seja, é necessário desenvolver a arte de fazer o Foley.

J.S. e D.O.: Ainda sobre a naturalidade em Foley. Os sons naturais da vida real nem sempre soam com a mesma naturalidade no cinema. Por que isso acontece, e como é possível driblar essa situação?

A.L.: É sempre um conjunto de coisas. Vou citar algumas. Teu ouvido não ouve igual ao microfone. O som na vida real é uma coisa e quando esse som passa pelo microfone, temos outras características. Sem contar que do teu ouvido para o teu pé existe uma distância e o microfone estabelece outra relação de distância com a fonte produtora do som. Além disso, a rua é muito mais dura do que o piso que geralmente existe na sala de Foley. E ainda, a rua é irregular, você nunca pisa igual em todos os lugares. Às vezes você tem nuances no piso que produz um som de passo diferente do outro. Você não estava pensando em fazer um *scuff*², mas faz, porque a rua tem as suas protuberâncias. A sala de Foley é um pouco limitada nesse sentido: é fina, é reta, você toca sempre no mesmo lugar. São muitos elementos em jogo que precisam ser considerados. Agora o que eu acho legal é que vocês de Foley tem que buscar essas coisas da vida real, tentar fazer essa coisa da vida real. A partir do momento em que encontram essas técnicas que simulam, emulam ou reproduzem a vida real, aí sim, é possível explorar mais, buscar manipular, afinal você está criando emoção e drama com som. Você não está gravando aquela cena real. Você está reproduzindo e aproveitando para criar esteticamente e artisticamente. Não é o som que é, é o som que a gente quer que seja. E além disso, há outros elementos em jogo: determinada cena acontece numa casa vazia sem música onde não tem nada além de Foley; a outra acontece dentro de um hospital com um monte de gente falando e música

² *Scuff*, em tradução livre para o português, é raspar ou arranhar (os pés).

tocando, então a frequência grave da sola do calçado que você vai ouvir dentro daquela casa provavelmente você não vai ouvir no hospital, porque no hospital a sonoridade grave vai estar mascarada pela música e um monte de outras coisas.

J.S. e D.O.: Como você caracterizaria seu trabalho de criação sonora de Foley para audiovisual? Você pode citar algumas características que você almeja, busca e trabalha diariamente?

A.L.: Como eu comentei antes, quando comecei a fazer os curtas eu não fazia quase nada de Foley, o que fazia, tirava do som direto. Em algum momento a gente teve que fazer Foley, aí eu fui ouvir filmes olhando para o Foley. E aí vem a pergunta: Para que serve Foley? Quando se faz uma pergunta dessa, entramos num universo muito vasto. Tem gente que não gosta tanto de Foley, e não só no Brasil. Tem gente que inclusive defende isso. Muitas dessas pessoas dizem que Foley é uma coisa artificial e que você só tem que fazer para a Banda Internacional³. Para ter essa sonoridade separado na mixagem para não ficar sem som quando se dublar. A gente tem um trauma muito grande dos anos 80 e vai até os anos 90, de que o Foley da Banda Internacional era muito burocrático, mecânico, duro e feio. Se for só para dizer que a personagem se movimenta, que ela andou, não precisa ter. Enquanto a gente fica olhando desse jeito para o Foley, realmente não serve para nada.

Por outro lado, quando as pessoas começam a se dar conta do potencial de som para algumas nuances de comportamento, de temperamento, de emoção ou de qualquer coisa, as pessoas começam a explorar a sonoridade de Foley. A minha primeira sensação antes de pensar em questões dramáticas e

³ A Banda Internacional, também conhecida como DM&E, é a separação do som do produto audiovisual em três partes: Diálogo, Música e Efeitos (DM&E). Essa exigência existe quando o produto se destina ao mercado internacional também, onde será dublado em línguas estrangeiras. Logo, o Diálogo será substituído pela dublagem, mas a música e os efeitos sonoros permanecerão os mesmos.

emocionais, era enxergar relevo nas coisas. Principalmente por eu já estar pensando na mixagem que fazia em 5.1. Eu já gostava de criar camadas, gostava de efeitos de *reverb*, de proporcionar profundidade. Então eu entendi que poderia explorar essas mesmas coisas na criação do Foley. Na mesma ideia que discutimos sobre a realidade, eu comecei a prestar mais atenção ao som da realidade, das coisas que possuem uma sonoridade mais rica do que algo gravado. Vamos falar, por exemplo, sobre um som direto que está sendo feito com um microfone da câmera. Na teoria, temos todos os sons ali. Mas quando eu ouvia esse som, eu achava aquilo “chapado”, no sentido de “achatado”, achava que faltavam sons. Quando colocava Foley, aquela produção começava a criar relevo. Eu quero colocar o espectador dentro do filme. E aí comparando esses sons achatados e pobres no audiovisual com a sonoridade rica da realidade, a minha primeira intenção com a criação sonora da pós-produção foi utilizá-la para criar esse relevo. Começamos a pensar em camadas (*layers*) para construir essas profundidades. Em um mesmo lugar ouvimos avião, uma criança, uma bicicleta, um cachorro latindo, passarinhos cantando, cada um com perspectiva diferente. Se você grava com apenas um microfone o som fica chapado. Ainda que grave com microfone 5.1 não será igual ao que ouvimos na realidade. Vai soar diferente.

A nossa ideia era reconstruir essa realidade com todo esse relevo e essa riqueza dentro de um filme. E aí a gente vai criando luzes. Eu falo de luzes porque a iluminação faz isso, você não filma uma cena com uma luz só, você vai criando pontos de luzes para criar profundidades, para ficar criando sombras, nuances, escuros, claros, para dar relevo. E o som faz exatamente a mesma coisa: é um som distante, outro próximo, são coisas assim. Então essa foi a primeira ideia. É importante pensar que para conseguir esse relevo você precisa de um certo refinamento. Com essas camadas, muitas vezes temos que separar as coisas. É preciso equalizar diferente, ter volume diferente, reverberação diferente. É um refinamento que passa pela técnica. E isso faz

com que você tenha que criar um certo desafio estético e técnico que não vem da noite para o dia. Tem que ouvir muito pra aprender o que está fazendo. Eu considero os dez primeiros anos de estúdio muito técnicos. Isso foi bom porque desenvolvi essa técnica. Por outro lado, eu fiquei dez anos sem saber o que eu estava fazendo narrativamente, dramaticamente. Se a gente acertou muitas vezes, foi por sorte e um pouco de *feeling*. Mas depois de um certo domínio técnico, por volta de 2009-2010, eu viro a página da minha vida. Viro para olhar para outras coisas que eu não olhava antes.

J.S. e D.O.: Foi com algum filme em específico ou um período de tempo genérico essa virada de página?

A.L.: Não foi um filme, e não foi uma coisa genérica. Foi um processo de dois, três anos. Eu almejava o relevo naquela época. Não que eu tenha deixado de almejar isso. Mas com o tempo eu virei a página para adicionar mais coisas nessa história.

J.S. e D.O.: Mas isso também é estético. Apesar de você estar relatando que seu pensamento era técnico com o objetivo de procurar essa profundidade, não tem como dissociar uma coisa da outra. O trabalho do estúdio 1927⁴, foi reconhecido não só por ser um trabalho técnico. Talvez a preocupação técnica tenha gerado uma estética diferente. Não?

A.L.: Concordo com você, só que é uma estética dentro do som. O que me faz virar a página é que eu comecei a procurar essa estética e colocar essa técnica a serviço do filme. A serviço mais da narrativa, do drama. Não que eu não estivesse pensando nisso antes. Mas eu estava tão focado na questão estética e técnica e sonora, e somente sonora, como se ela não estivesse a serviço do

⁴ 1927 Audio é um dos estúdios mais importantes de pós-produção de áudio no Brasil. Alessandro Laroca e Eduardo Virmond são os profissionais que dirigem o estúdio.

resto. Com isso eu perdia a chance de fazer funcionar o som dentro do filme. E eu vou citar alguns exemplos agora.

É importante dizer que o Armando fez parte desse processo. Logo após terminarmos o filme *Cidade dos Homens*, em 2007, apareceu o filme *Tropa de Elite* (2007). E era o mesmo cenário: favela, traficante, coisas desse tipo. A gente já dominava sonorizar aquilo. Mas o filme *Tropa de Elite* tinha uma pegada um pouco diferente. É um filme mais visceral, muito intenso. Aquela intensidade do filme estava pedindo que a gente colocasse mais intensidade na mixagem. O filme tinha muitos contrastes, muita coisa acontecendo ao mesmo tempo. E aí enquanto eu estava mixando o *Tropa*, tivemos a estreia do *Cidade dos Homens*. Eu e o Armando fomos na pré-estreia. Eu achei muito ruim. O filme estava sem sal nenhum, sem pegada, o som estava sem força, sem intenção. O som estava bonito, mas não tinha alma. Aí começou uma crise porque estávamos mixando o *Tropa*, e bateu uma insegurança. Eu saí e encontrei o Antonio Pinto, o compositor, e ele falou: “Ficou muito legal, só podia atenuar uns três Dbs da música”. Ele estava sendo irônico. A música ficou baixa. A gente estava colocando todos os sons, queria ouvir o passarinho, os detalhes, não estava olhando para a história, estava olhando somente para o som. Querendo ou não, era o que eu sabia na época. Isso faz parte de um processo. Além desse olhar crítico sobre nosso próprio trabalho, comecei a ler textos sobre som e assistir a mais filmes, prestando atenção no som. Se eu não tivesse essa busca da técnica, da estética, eu não iria conseguir virar a página. Então isso é importante. Como disse o Tostão⁵ numa coluna na Folha de São Paulo, quando o Iniesta se aposentou, ele falou tudo em uma frase: “Não existe arte sem técnica”. Não tem como fazer. As pessoas não concordam muito com isso. Acredito que essa questão é muito romantizada. Como você vai passar uma emoção se você não sabe tocar um instrumento

⁵ Tostão é o nome de Eduardo Gonçalves de Andrade, ex-jogador de futebol, comentarista e colunista da Folha de São Paulo.

direito, por exemplo? Na música, por ser algo secular, esses métodos são mais definidos. A gente fazendo cinema não sabia. Eu não sabia que existia Foley. Não sabia que podia fazer alguma coisa para a narrativa. Você não sabe, você vai descobrindo.

Então a gente fez um outro filme chamado *À deriva* (2009). E eu não conseguia encontrar a delicadeza desse filme. O trabalho da mixagem é muito dinâmico, você não pode ouvir tudo ao mesmo tempo e eu não conseguia ser delicado. Eu queria que todas as sonoridades aparecessem. Eu sentia que a cena não estava boa, mas eu não sabia exatamente por que não estava boa. Foi quando o André Azoubel me deu a dica de “que eu teria que eleger o que eu gostaria de ouvir na cena”. Ou seja, neste segundo ou nesse frame é isso, nesse segundo já é outro.

Aí vem o filme *Tropa de Elite 2* (2010). Eu consegui entender isso que já vinha buscando na cena da invasão do bairro Tanque, onde a edição fez tudo certinho. Tinha o caveirão subindo o morro, soldados atirando, traficantes com foguete, gritaria, música. Se a gente não tivesse mudado nossa mentalidade, naquela cena tudo estaria soando ao mesmo tempo. A gente demorou um monte para mixar a cena. Já tinha feito pré mixagem de tudo. O Foley estava bonito, o caveirão estava bonito, tudo estava bom. Só que tudo estava tocando ao mesmo tempo. Aí paramos para ouvir e entendemos o que era a dinâmica de uma mixagem, ou o que era uma mixagem dinâmica. Aqui o caveirão acelera, já sai e entra outra coisa, aqui é o tiro, depois entra o grito. E assim se constrói a sonoridade dinâmica da cena.

J.S. e D.O.: Em parte, é por isso que estudamos processos de criação. Cecília Salles é uma pesquisadora que estuda processos de criação nas artes. Em seus trabalhos ela elabora um conceito de obra inacabada, por conta da participação da interpretação do receptor na obra de arte. No

caso do cinema é o espectador. Como você busca a acurácia entre o que você almeja no design sonoro e a recepção ou o entendimento do que o espectador ouve? Em outras palavras, como é a busca pela conexão entre o ato criador sonoro e a interpretação do espectador?

A.L.: É uma questão já colocada por Umberto Eco, da obra aberta. A ideia dele é que a arte é interpretação, a arte agora entendida pelo cérebro. É muito importante a gente entender o que o filme está dizendo, ou o que ele quer dizer, e com quem ele está se comunicando, ou vai se comunicar. Isso o norte-americano faz muito bem dentro do cinema comercial, eles fazem filme de gênero, então sabem para qual público estão falando. Eles sabem como que o cara que gosta de arma vai assistir ao filme de guerra e vai receber aquilo, sabe quais momentos vai ter ação, sabe o que é importante para o filme. Vira uma cartilha? Vira. Mas eles têm esse domínio de saber com quem estão se comunicando e, portanto, qual o formato que eles devem usar para essa comunicação. Isso faz com que tudo que seja feito impacte da mesma forma, ou impacte da forma que eles imaginavam que iria impactar? Não necessariamente, porque tem um monte de coisa envolvida. Eu posso gostar de um filme de determinado gênero e de repente não receber bem o filme porque, mesmo bem executado dentro do gênero, alguma coisa não soou legal pra mim. Não gostei de um personagem x, não gostei de uma locação x, não gostei da voz da atriz. Isso pode ser por conta do meu processo anterior de formação, ou pode ser um estado de espírito naquele momento: estou de mau humor, briguei com a namorada, estou com fome. Tem muita coisa em jogo.

Para dar um exemplo, nós fizemos um filme chamado *O Rastro* (2017). Se passava num hospital e tinha uma menina que tinha morrido e um médico que se sentia culpado pela morte dela. Ele ouvia o som daquela menina nos corredores. O diretor pediu um som agonizante para essa menina. E ele me deu como referência um documentário de Helvécio Raton, *Em nome da razão*,

que era dos anos 1970, que se passava em um manicômio. Um documentário sobre um Manicômio em Minas, eu acho. Neste filme eu vi uns pacientes que ficavam sentados fazendo vocalizes, (mmmmmm). Eu achei aquilo muito agonizante. Aquilo me remeteu a uma situação de quando eu tinha uns 7 ou 8 anos e presenciei os momentos após o assassinato de um conhecido da família. Até chegar a polícia ou o IML, eu vi a esposa desse homem chorando. E ela estava perto do corpo já fazia algumas horas e ela não tinha mais choro, não tinha mais lágrima. Era só uma espécie de vocalize (hãããmm). Era horrível ouvir aquilo. Quando assisti o filme do Raton lembrei disso que presenciei na infância. Aí para gravar essa menina para o filme *O Rastro* chamamos algumas pessoas e fizemos algumas gravações com base nessa referência. Porém o diretor não estava gostando das sugestões que eu fiz e ele não sabia me dizer o que ele queria. Mas em determinado momento, quando eu passei por acaso em uma sonoridade distinta que estava no banco de som, ele achou bom. Era completamente diferente do que eu queria, era uma coisa mais ritmada, era uma criança balbuciando. O som que eu sugeri não causava nenhuma agonia neles. Mas aqueles sons balbuciando que eles gostaram, para mim, não significavam nada.

Emoção é algo subjetivo. Não tem muito jeito. Esse catálogo de gênero funciona bem, mas funciona até determinada altura. Tem um outro tanto ali que a gente não sabe. No entanto, a gente tem que ter consciência de que esse impacto sensorial, de que essa intenção emocional existe, e que o trabalho é justamente propor para o espectador. Nós temos que perceber que o trabalho de som tem que acompanhar a impressão sensorial emocional que o espectador vai ter, acerte você ou não. Pensando nas personagens, pensando na história. A primeira coisa que um espectador dentro da arte narrativa se preocupa é com a história. Típico do ser humano, principalmente porque o ser humano é o único animal que não vive só no presente, ele tem o passado e o futuro. O ser humano precisa saber de onde veio e para onde vai, também tem

a curiosidade para saber onde vai acabar a história e saber de onde vem aquele personagem. A maior conexão do espectador é com a história e com os personagens. Isso é muito importante. A gente tem que sempre olhar o quê a personagem representa dentro daquela história. Por isso o cinema é sempre esse maniqueísmo, o bem e o mal. Se houver um filme onde todas as personagens são antipáticas, o cara não assiste. O espectador precisa abraçar alguém, se identificar, torcer por alguém. E aí para você fazer um personagem ser mais simpático possível você cria antagonismos e deixa um outro mais antipático. O Foley tem que estar muito atento a essas coisas. Eu tenho que deixar o cara mais escroto, tenho que deixar esse cara mais gente boa, eu tenho que deixar esse cara mais moderno. Foley é o grande parceiro de qualquer personagem. É o que mais ajuda na expressividade de interpretação de um ator ou na composição de um personagem ou coisa assim. O que a gente precisa fazer é ser inteligente. Onde eu vou investir energia? Devemos pensar em administrar a energia, onde colocar som e onde não colocar. Tentar não fazer algo só porque está vendo na tela. Muitas vezes a gente é burocrático demais, vai só no que está vendo. Nós devemos fazer mais leituras do que o filme ou a cena propõe. Hoje compreendo que o som está a serviço do filme, da narrativa. É isso que buscamos o tempo todo.

* Juliano Carpen Schultz é mestrando no Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo, da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Bolsista CAPES. Trabalha como artista de Foley e editor de som. Em seu currículo estão filmes como *Bingo o Rei das Manhãs* (2017), *Marighella* (2021) e *A mesma parte de um homem* (2020). Além de filmes, trabalhou em diversas séries para os canais de streaming como HBO, Netflix, Amazon Prime e GloboPlay. E-mail: julianocschultz@gmail.com

** Débora Opolski é professora do curso de Licenciatura em Artes na Universidade Federal do Paraná (UFPR), integra o colegiado do PPG-Cineav na Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Trabalha como editora de som. Tem no currículo filmes como *Dois filhos de Francisco* (2015), *Tropa de Elite* (2007), *A mesma parte de um homem* (2020). Autora dos livros *Introdução ao desenho de som: uma sistematização aplicada na análise do longa-metragem Ensaio sobre a Cegueira* (Editora: Universitária UFPR, 2013) e *Edição de diálogos no cinema* (Editora: UFPR, 2021). E-mail: deboraopolski@gmail.com