



ESCULTURA DE SOM: O DESIGN SONORO NO FILME *TRABALHAR CANSA*

Entrevista com Daniel Turini e Fernando Henna,

por Gabriela Cunha

Gabriela Cunha: Turini, qual é sua formação?

Daniel Turini: Eu me formei na ECA em 2003, sou da mesma turma do Marco Dutra, da Juliana Rojas e do Caetano Gotardo. Comecei a trabalhar com som na Effects, com a Miriam Biderman, e lá eu conheci o Fernando Henna. A gente entrou mais ou menos na mesma época, no meio de 2003. Eu trabalhei lá dois anos e pouco e desde então eu trabalho com som e tenho meus trabalhos como diretor. Minha formação é muito mais narrativa do que técnica, mais a técnica da narrativa do que a técnica em áudio.

Gabriela Cunha: Qual foi a sua trajetória até aqui?

Daniel Turini: Eu sempre trabalhei um pouco com tudo, fiz captação de som também, câmera, roteiro, curtas. Tenho dois curtas em 35 que rodaram festivais, e agora a gente está se estabelecendo com um estúdio. Antes era um pouco amador, o *Trabalhar Cansa* foi feito de maneira meio amadora, sem o espaço físico de um estúdio como tem a Miriam. A gente tinha um estúdio na casa do Henna, uma sala pequena, estéreo, com o mínimo de acústica (mas já suficiente em tecnologia, com microfones bons, monitores bons e tal).

Gabriela Cunha: E no que consiste seu trabalho hoje?

Daniel Turini: Com oito anos de trabalhos com som a gente vai agora se estabelecer com o estúdio para oferecer um pouco de apresentação, conforto para os diretores. Nossa ideia como produção é tentar buscar novos meios de fazer o som, de chegar numa sonoridade legal dentro da realidade brasileira, com pouco dinheiro, pouca estrutura. Estamos tentando gravar uma biblioteca de sons, pois a questão de foley é sempre difícil. Você precisa de uma estrutura, um know-how. Não se faz um foley bom no Brasil – realmente bom. Tem as exceções, mas via de regra não tem um estúdio em que você possa contratar algo assim.

Gabriela Cunha: A gente chega lá. Henna, sua formação também é de cinema?

Fernando Henna: Eu não tenho formação em cinema, a não ser trabalhando em cinema. Tive uma formação de músico, estudei piano desde criança, depois fui para o Conservatório de Tatuí e estudei na Unicamp. Segui minha vida para ser compositor, instrumentista. Mas, mil voltas e eu acabei abandonando as poucas isso.

Vim para São Paulo, e comecei uma faculdade de publicidade, mas eu nunca entrei nesse ramo de agências. Comecei a trabalhar com áudio num estúdio grande que gravava tudo: música, publicidade. Foi lá minha formação. Fui estagiário e aprendi com técnicos bons, e fui me engendrando. Um dia pintou um frila na Miriam Biderman e fui na cara de pau. Eles perguntaram se eu saberia fazer, e eu falei: “Acho que eu sei”. Na época eu tinha um domínio bom do programa ProTools, isso abriu a porta para mim.

O trabalho na Miriam Biderman começou a realmente me fascinar. Eu comecei a trabalhar com som para cinema e fui estudando, lendo, muito empírico. Minha formação de música me ajudou muito, por ter um ouvido mais treinado, uma noção de ritmo, isso eu consegui transferir para o cinema. Mas uma educação formal para cinema nunca tive.

Gabriela Cunha: Turini, sua graduação foi em Cinema. Você chegou a fazer uma especialização em som, como havia na ECA-USP?

Daniel Turini: Sim, na ECA a gente fazia dois anos genéricos e depois escolhia uma especialização de mais dois anos. Na minha época não tinha especialização de direção, só as técnicas. Não tinha direção, nem direção de arte. Eu queria fazer montagem e podia escolher até duas. Fiz som como complemento e trabalhei mais com som porque sempre me chamaram para essa área dentro da própria faculdade. Quando saí da faculdade, o trabalho com que consegui me manter era na Miriam Biderman.

Eu não sei por que ela me contratou, pois eu não sabia nada de ProTools. Mas quanto aos programas eu acho que é pegar e mexer. Quando você precisa, aperta o botão e não esquece mais. Nunca fiz nenhum curso de programa e mexo em todos que preciso com facilidade.

Gabriela Cunha: Mas a ECA te deu uma formação básica para isso, um instrumental?

Daniel Turini: Sim. Na ECA tive uma formação teórica, e trabalhei com som em outros programas. Foi fundamental que os professores Eduardo Santos Mendes e João Godoy têm bastante amor pelo que fazem. Davam uma formação bastante interessante para aprofundar e pensar. Esse é um diferencial entre a ECA e a FAAP. A ECA forma muito mais pessoas interessadas em som do que a FAAP, pois o Godoy e o Edu incentivam bastante e são ótimos professores. Tinha uma bagagem técnica de ouvir, testar, mexer e aprender. Em outros programas, não o ProTools especificamente.

Gabriela Cunha: Seria interessante falar um pouco mais sobre a Miriam Biderman.

Fernando Henna: A Miriam estudou em Nova Iorque, não sei onde exatamente. Ela ficou por lá, trabalhou na Sound One, editou. Acho que trabalhou num filme do Scorsese [*A cor do dinheiro/ The Color of Money*, 1986] e num filme do Altman [*Short cuts: cenas da vida/Short Cuts*, 1993]. Ela trouxe muita técnica americana de edição de som para o Brasil. Inclusive o crédito que usam nos filmes hoje se deve muito ao trabalho dela (eu acredito que sim, não estava lá nessa época).

Daniel Turini: Na época em que trabalhamos com a Miriam Biderman, o Ricardo Reis também que foi bastante importante. Ele é o braço direito dela e ficava mais próximo de

nós. Esclarecia todas as dúvidas: como eu faço isso, se isso está bom, pequenos detalhes. A Miriam dava o feedback quando a gente apresentava o resultado final, e a gente refazia dentro do que ela pedia. Foi quando se montou nosso grupo de som, o pessoal que trabalhou no *Trabalhar cansa*. Cinco pessoas são dessa época da Miriam: eu, o Fernando Henna, a Simone Alves (que fez a edição de diálogos), o Maurício Pascuet e o Marcelo Dworecki (eles foram os foley artists, artistas de ruído de sala). É uma turma bastante boa que se formou na Miriam. Mas o mercado começou a afunilar demais, os orçamentos começaram a baixar e a Miriam não conseguiu manter muita gente. Maurício e Marcelo não fazem mais ruído de sala, são músicos e ganham a vida com isso. Esse grupo existe informalmente, somos amigos todos, a gente se apoiou bastante para fazer o *Trabalhar cansa*.

Gabriela Cunha: Vocês falaram de foley e do estúdio da Miriam, que é um estúdio de edição de som. Quais são as etapas por que o som do filme passa? Desde a captação até o print master, no final.

Fernando Henna: A gente começa o som no som direto. Temos poucas notícias de gente que começa o som no roteiro, pensa o som antes, na concepção. Então vamos considerar que o som começa no som direto. A gente teve um ótimo som direto no *Trabalhar cansa*. Som direto é uma briga, o técnico precisa vencer uma porção de coisas para tentar captar o diálogo bem, que é o primeiro nível de um bom técnico de som direto. Há aqueles que vão além e trazem um belo timbre, e pensam adiante no som: “esse take não foi bom, não conseguimos um bom som, vamos fazer uma cobertura”. E há ainda outro nível de profissionais que fazem coberturas de ambiente, de objeto, de ruídos, e trazem para a pós-produção não só o diálogo, mas também o universo do filme. Depois esse som chega para a gente, para a pós-produção.

Daniel Turini: Há o processo de som e o processo de imagem, eles são sempre paralelos. Se todos não pensarem no conjunto (as pessoas da imagem pensarem no som, as pessoas do som pensarem na imagem) você acaba não tendo um bom trabalho. Por isso o Henna fala que o som começa no roteiro, o pensamento do som deveria começar desde o roteiro. Depois, na montagem, a gente consegue acompanhar um pouquinho.

Consegue ver o filme antes do último corte para sugerir alguma coisa. Quando chega o filme para a gente todo o resto está fechado, você não pode mudar um frame de imagem. Para garantir a sincronia entre som e imagem, se convencionou dessa forma, é o som seguir a imagem.

Quando chega na edição de som, são muitos detalhes para se pensar, é um trabalho bastante minucioso. Foi o processo que a gente aprendeu na Miriam, o processo americano por setores. Uma pessoa vai cuidar dos diálogos, limpar o som direto de pequenos defeitos, pequenos sons que não interessam, escolher os melhores takes. Às vezes você consegue substituir uma fala, uma palavra de um take por outro, quando um está melhor do que no outro. A outra frente de trabalho é o foley, aqui no Brasil a gente chama de ruído de sala. Foley é o nome da pessoa que inventou. Você grava todos os sons para aquela imagem específica. Historicamente é gravado dentro de um estúdio, hoje em dia a gente consegue sair um pouco do estúdio. Por último, ambiente e efeitos. Você trabalha com sons já previamente gravados de um banco de sons (por exemplo, de outros filmes que você já fez, ou banco de som americano). Você tentar trazer isso para o filme, buscar sonoridades dentro disso.

Você tem estas três frentes que vão se juntar para definir o desenho de som. Todas articuladas, pensando qual é a linguagem do filme. Nesse processo da edição, a gente está abrindo o universo sonoro do filme. Na mixagem a gente vai definir exatamente o que se ouve: a altura, a textura, a equalização, o reverb. O som de fato do filme. O mixador vai para uma sala própria de cinema para conseguir ouvir aquilo da maneira mais fiel possível, e conseguir ajustar esses detalhes. É um pouco parecido com a correção de cor da fotografia.

Gabriela Cunha: Você falou que às vezes faz na montagem algum tipo de contribuição. Os irmãos Cohen fazem isso. Durante a montagem já começam a improvisar alguma coisa de som, e fazer encomendas para a equipe de som. Pedem sons que eles vão integrando na montagem, porque têm uma influência no ritmo da montagem, na construção das cenas. Acontece isso com vocês? Vocês têm essa demanda?

Fernando Henna: Depende do montador e do diretor.

Daniel Turini: Depende do projeto. No caso específico do *Trabalhar cansa*, a Juliana Rojas, a diretora, tem uma bela noção da edição. A montagem já veio com muita sugestão de ambiente e ruídos pontuais. Mas, normalmente, nos pedem apenas coisas específicas. Por exemplo, o diretor se incomoda numa cena de telefone pois não tem som de telefone. Daí eles ligam e pedem o som de telefone. O telefone é um caso bem comum. Ou então: “tem um carro passando e a gente não tem som de carro, vocês podem mandar?”, daí a gente manda.

Fernando Henna: Nos Estados Unidos tem uma facilidade de fazerem filme de gênero. *Trabalhar cansa* se insere no gênero de terror, mas não temos um fluxo de trabalho nesse gênero determinado. Pensando nos momentos mais de terror, aqueles sons que foram construídos – dos cachorros, da porta batendo, dos cachorros na porta – a gente foi buscando.

Gabriela Cunha: Turini, você fez os curtas do Marco Dutra e da Juliana Rojas também? Ou alguma coisa anterior deles?

Daniel Turini: *Um ramo* foi o Fernando, no estúdio da Miriam. Eu fiz *O lençol branco*, na ECA, a captação e a edição. Fiz *As sombras*, também a captação de som e a edição. E um filme que é só da Juliana, *O vestido* (captação e a edição). Também trabalhei com a Juliana e o Marco no *Notívago*, que é um vídeo em que começa esse gênero terror para eles.

Gabriela Cunha: A respeito do trabalho da Juliana Rojas e do Marco Dutra, vocês acham que eles têm uma assinatura, em termos de som? Eles têm um estilo, uma linguagem que vocês já entenderam, e não precisam mais explicar?

Daniel Turini: Eu conheço eles há dez anos. A Juliana tem uma característica, ela procura o som que está na própria cena, um certo hiper-realismo. Os sons que você coloca têm que ser justificados na imagem, têm que estar de alguma maneira apoiados

pela imagem. O Marco é um pouco mais musical, ele aceita uma interferência mais musical em que não esteja explícito de onde o som está vindo dentro da cena, por exemplo. A gente vai tentando chegar no que eles querem, um pouco tateando também, sempre.

Gabriela Cunha: Eles filmam dentro de certas premissas, que estabelecem de forma bastante rigorosa. Uma dessas premissas é a ausência total de trilha musical composta especificamente, nada de música que não seja diegético. No caso específico do *Trabalhar cansa*, dialoga com o gênero de terror. Mas este é um gênero que se apoia muito na escala musical para construção de clima, de tensão, de atmosfera. Quanto isso foi uma limitação para vocês? Ou foi um desafio?

Daniel Turini: Quando preciso explicar o que faço, falo “tudo o que você ouve em um filme, tirando a música”. A gente tira o máximo dos ruídos, dos ambientes, das falas, de tudo que não é música. É super gostoso fazer um filme em que você vai escutar tudo. É muito mais difícil, delicado, porque qualquer emenda mal feita vai ser escutada. Mas, ao mesmo tempo, qualquer detalhe bem feito vai estar ali para o espectador ouvir.

No gênero terror tem o Hitchcock, que trabalhava muito sem música. Em *Os pássaros* [*The Birds*, 1963] não tem nenhuma música não-diegética, que não esteja na própria cena. Tem criança cantando, algumas coisas assim, mas não tem nenhuma música de fora. Ele usa o barulho dos pássaros, super processado, como se fosse uma trilha musical, uma forma de conduzir o espectador como a trilha conduz, mas com os elementos de cena. É a mesma coisa em *Janela indiscreta* [*Rear Window*, 1954], que tem um pouco de trilha, mas ele coloca em cena um pianista, que vai dar o humor do momento, mas é um personagem. É uma coisa integrada na cena, tem só umas duas músicas que são extra-diegéticas. Você pode usar o silêncio, variações. Tem aquele recurso clássico do terror que é o silêncio antes do susto. O terror tem uma edição de som muito pesada e a gente pode esbanjar.

Fernando Henna: Nesses exemplos que você deu, mesmo quando não tem música, o som conduz a uma tensão e são soluções musicais, intenções musicais. Tensão, relaxamento, dissonância, consonância, ritmo. No *Trabalhar cansa* tem cenas em que o

som conduz para uma tensão com artifícios musicais. Geladeiras geram timbres, uma geladeira gera um grave, a gente conduz o grave até certo momento e vai nivelando com agudos que vêm de coisas metálicas e tal. Não tem instrumentos que a gente conheça, esses instrumentos de música tonal ocidental, mas se for pensar na música, como pensaram na música concreta, as soluções são musicais. O gênero precisa desse ritmo, precisa de uma solução musical,

Gabriela Cunha: Vocês tiveram muita liberdade para criar ou eles deram algum tipo de diretriz?

Daniel Turini: A diretriz era seguir a linha dos curtas. Mas um longa demanda muito mais variações.

Fernando Henna: Eles tinham muitos sons em off já previstos: “aqui a gente quer o cachorro batendo na porta”. O som não estava na montagem, mas eles sabiam que da esquerda vinha o cachorro batendo na porta enquanto o cara tirava o osso. Quando o cara tira o osso os cachorros ficam mais loucos ainda. Era bem detalhista, a intenção do cachorro, se tem um ou dois cachorros...

Daniel Turini: Tinha uma história assim... Vem um cachorro, então vem um amigo dele, eles latem um para o outro, daí sai, vem um terceiro... Tinha uma história, o que ajudou bastante.

Gabriela Cunha: Tinha uma construção narrativa por trás da demanda deles.

Henna e Turini: É.

Daniel Turini: Eles imaginavam uma cena, não era só “vem um cachorro em off”. Uma coisa foi bem legal. A gente trabalhou com um gravador à mão o tempo todo, para sair gravando pela rua. A gente precisava de ambiente de mercado, pegava um gravadorzinho, um Zoom H4N mesmo, e ia no mercado gravar um vozerio, o freezer do mercado. A gente gravou vários freezers diferentes, da casa da minha mãe, da minha

casa, do mercado... Foi muito bacana usar elementos familiares e descobrir, sair gravando. Gravar é muito diferente de usar um som de banco. No banco o som é perfeito, bonitinho. Mas quando você está gravando, por acaso deu aquela esbarrada e ficou legal também. Aí você usa aquela esbarrada num ponto da cena em que funciona. Ou você estava gravando e foi com o microfone para o outro lado e a sonoridade mudou de uma certa maneira que você achou interessante também. Seria como usar um plugin, você usar um efeito de pós-produção, mas aquilo está na própria gravação caseira.

Gabriela Cunha: Uma última pergunta. Uma profissão, que agora está na moda, é o sound designer. A função do sound designer é um pouco controversa, cada um tem a sua definição do que seja. Para vocês, o que é o sound designer?

Daniel Turini: A área de som tem várias questões de nomenclatura. Você fala “olha esse som”, mas nunca vai olhar, você vai escutar. O som pode ser fofo, macio, áspero, quente, frio. Nomenclatura de som é sempre difícil. Aprendi com o Edu Santos Mendes que desenho de som é o nome que o Walter Murch usou para definir a pessoa que pensa o som do começo ao final do processo do filme. Desde o roteiro até o fim. O Edu depois começou a usar o termo arquitetura sonora. Por outro lado, o sound design, pelo que eu percebo do mercado, está indo para colocar plugins, um processamento do som. Mas, no meu dia-a-dia, não altera muita coisa.

Fernando Henna: O saxofonista Carlos Malta tem um disco chamado *Escultor do vento*. Ele é um flautista, saxofonista. A maneira como encadeia o vento dentro de uma flauta, de um tubo, sugere a palavra “escultor”. Sound designer, para mim, é um escultor de som.

Marco Dutra e Juliana Rojas formaram-se em Cinema na Universidade de São Paulo. Escreveram e dirigiram em parceria o longa-metragem *Trabalhar cansa* (2011), exibido no Festival de Cannes, e também os curtas *O lençol branco* (2004), exibido na Cinéfondation em Cannes; *Um ramo* (2007), vencedor do Prêmio Descoberta para o melhor curta da Semana da Crítica em Cannes; e *As sombras* (2009), inspirado na obra de Walter Hugo Khouri. São também diretores do projeto coletivo *Desassossego* (2010), coordenado por Felipe Bragança e Marina Meliande, entre outras atividades.

Gabriela Cunha é formada em Cinema e Vídeo pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Atua desde 1995 no mercado de longas-metragens, curtas, documentários e filmes publicitários como técnica de Som Direto. Entre os trabalhos mais recentes estão filmes como *É proibido fumar*, de Anna Muylaert, *Insolação*, de Daniela Thomas e Felipe Hirsch, *Meu país*, de André Ristum e *Trabalhar cansa*, de Juliana Rojas e Marco Dutra.

Transcrição: Mônica Porcho

Edição de texto: Sabina Anzuategui