

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO
MESTRADO ACADÊMICO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO



JULIANO CARPEN SCHULTZ

**PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE FOLEY: TRANSFORMANDO SONS EM ELEMEN-
TOS DE EXPRESSIVIDADE NARRATIVA**

CURITIBA

2023

JULIANO CARPEN SCHULTZ

PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE FOLEY: TRANSFORMANDO SONS EM ELEMENTOS
DE EXPRESSIVIDADE NARRATIVA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná, Linha Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Débora Regina Opolski

CURITIBA

2023

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Schultz, Juliano Carpen

Processos de criação de Foley: transformando sons em elementos de expressividade narrativa / Juliano Carpen Schultz. -- Curitiba-PR, 2023.
148 f.

Orientador: Débora Regina Opolski.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo) -- Universidade Estadual do Paraná, 2023.

1. Sound Design. 2. Foley. 3. Processos de criação. I - Opolski, Débora Regina (orient). II - Título.

TERMO DE APROVAÇÃO

JULIANO SCHULTZ

PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE FOLEY: TRANSFORMANDO SONS EM ELEMENTOS DE EXPRESSIVIDADE NARRATIVA

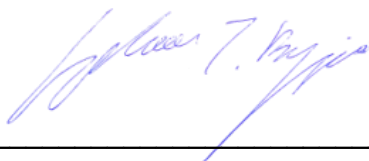
Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 09/08/2023.

Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)
Linha de pesquisa 2: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo.



Profa. Dra. Débora Regina Opolski
(Presidente da Banca - PPG-CINEAV/UNESPAR)



Prof. Dr. Eduardo Tulio Baggio
Membro Interno (PPG-CINEAV UNESPAR)




Rodrigo Carreiro
Chefe do Departamento
de Comunicação Social
SIAPE: 1670247

Prof. Dr. Rodrigo Carreiro
(Membro Titular Externo – PPGCOM/UFPE)

Para Francisco Lima Schultz e
Taís Lima de Oliveira

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar minha amada esposa, Taís Lima de Oliveira, pela incondicional compreensão em todos os momentos durante a elaboração deste trabalho, sobretudo nos momentos mais desafiadores. Gratidão por esse coração doce e generoso estar ao meu lado.

Ao meu amado filho, Francisco Lima Schultz, agradeço por iluminar minha vida. Se hoje sou um ser humano melhor, é por conta da sua existência.

À minha mãe, Aracy Schultz, e ao meu pai, Gabriel Schultz (*in memoriam*), que faleceu no período que esta pesquisa estava em fase de conclusão. Se hoje busco ser uma pessoa honesta e íntegra foi pela base familiar que vocês proporcionaram.

À Débora Opolski que, além de generosa orientadora, é uma grande amiga e parceira de profissão. Com sua delicadeza moldou as arestas desta pesquisa sem alterar a essência, dando um direcionamento coerente e prevenindo as ciladas e armadilhas que criei para mim mesmo.

Aos meus amigos, Henrique Bertol e Felipe Debiasio, pela confiança no meu trabalho na criação de *Foley* para o filme *Ursa*. Agradeço por terem cruzado meu caminho. Por vocês tenho muito carinho e consideração, e espero poder trabalhar junto com vocês em muitos projetos pela frente.

À equipe de produtora Imagística Filmes por concederem o direito de usar o filme *Ursa* como objeto desta pesquisa. Em especial, agradeço à produtora, Daiane Martins, por todo o suporte durante a elaboração deste trabalho, e ao diretor, William de Oliveira, pela oportunidade concedida a mim para participar dessa obra.

Ao meu amigo e companheiro de trabalho, Guilherme Baptista, pela determinação de aguentar horas intermináveis na sala de Foley nesses anos todos em que trabalhamos juntos. Espero que possamos manter a parceria pelos longos anos que nos restam, compartilhando o som e a amizade.

Aos meus parceiros de *Foley* da vida: Danilo Gotschild, Rafael Felipe Walter, Lucas Boa Viagem, Vinícius Contiero e Túlio Francisco. Por muitas vezes compartilhamos a sala de *Foley*, as conversas sobre cinema e sobre a vida. Vivenciamos momentos em que sofremos, reclamamos e xingamos, mas certamente os momentos de alegria tem um saldo muito mais positivo. Menção especial deve ser feita pela tolerância com o meu humor peculiar, bem como com meu mau-humor.

À Alessandro Laroca agradeço pelos ensinamentos durante os anos em que trabalhamos juntos. Agradeço por ter acreditado no meu potencial e não ter desistido de mim.

À Eduardo Virmond pela oportunidade que me colocou nesse caminho sonoro do audiovisual.

A todo corpo docente e técnico do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-Cineav).

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo incentivo financeiro através da bolsa concedida no primeiro ano desta jornada.

"You ain't heard nothing yet".
(Jack Rabinowitz, *The jazz singer*)

RESUMO

SCHULTZ, Juliano Carpen. **Processo de criação de Foley**: transformando sons em elementos de expressividade narrativa. 2023. 148 f. Dissertação (Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo) — Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV), Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), Curitiba, 2023.

Foley é uma das etapas da pós-produção de som para audiovisual. Grosso modo, pode-se definir como o ofício de recriar em sincronia com a imagem, sons oriundos das ações da história e das movimentações que ocorrem em cena, objetivando a expressividade narrativa. Passos, roupas, toques, tapas, abraços, beijos, manipulações de bolsas, malas, louças, papéis são exemplos de sons pertencentes ao universo de *Foley*. O objetivo principal desta pesquisa é discorrer sobre o processo de criação de *Foley* do autor desta pesquisa, as etapas que o compõem e as intenções técnicas e criativas que permeiam e orientam o processo de transformar sons em elementos de expressividade narrativa. Para isso será utilizado como objeto de estudo o filme *Ursa* (2021), do diretor William de Oliveira, produção na qual o autor desta dissertação teve a oportunidade de ser o responsável por planejar e executar o conceito de *Foley*.

Palavras-chave: *Sound Design*; *Foley*; Processos de criação.

ABSTRACT

Foley is one of the steps in sound postproduction for audiovisuals. It can be defined as the craft of recreating in synchrony with the images and sounds from the scenes, aiming for a narrative expression. Steps, clothes, touches, punches, hugs, kisses, handling bags, suitcases, dishes, and papers are sounds that belong to the universe of Foley. The main objective of this research is to discuss the author's Foley creation process and the steps that pertain to and guide the process of transforming sounds into elements of narrative expression. The object of this research will be the movie Ursa (2021) by director William de Oliveira, in which I was responsible for planning and executing the concept of Foley.

Keywords: Sound Design; Foley; Creation Process.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Exemplo de uma sessão de <i>spotting</i> de <i>Foley</i> (<i>software Pro Tools</i>)	65
FIGURA 2 – Imagem da <i>cliplist</i> de uma sessão de <i>spotting</i> . À esquerda, os <i>footsteps</i> agrupados; à direita, parte das <i>props</i> agrupadas.	68
FIGURA 3 – Duas personagens andando juntos. Não há <i>groove</i> pois os passos de uma personagem soam exatamente junto com os passos do outro.	94
FIGURA 4 – Duas personagens andando juntos. Não há <i>groove</i> pois os passos de uma personagem soam no contratempo dos passos do outro, ou muito próximo disso.	94
FIGURA 5 – Duas personagens andando juntos. Não há <i>groove</i> , pois os passos de uma personagem soam repetidamente em intervalos regulares em relação ao outro.	94
FIGURA 6 – Duas personagens andando juntos. Há <i>groove</i> pois os intervalos entre os passos de uma personagem em relação ao outro são variados.	95
FIGURA 7 – Espectrograma demonstrativo (<i>software Izotope RX</i>).	98
FIGURA 8 – Poster de divulgação do filme <i>Ursa</i>	100
FIGURA 9 – <i>Frames</i> extraídos do filme <i>Ursa</i> . Superior à esquerda, Luan; superior à direita, Felipe; inferior à esquerda, Viviane; inferior à direita, Greice.	104
FIGURA 10 – Espectrograma da composição sonora de <i>clothes</i> , movimentações no colchão, manipulações nos travesseiros e rangidos da estrutura de madeira da cama.	105
FIGURA 11 – Espectrograma da composição da interação entre as personagens (toques e tapas) e a manipulação no <i>tablet</i>	106
FIGURA 12 – Espectrograma da sonoridade das batidas na cabeceira e do <i>life</i> dos objetos alocados em cima dela.	107
FIGURA 13 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Ao fundo da imagem a cabeceira da cama de Viviane com vários objetos.	108
FIGURA 14 – <i>Frames</i> extraídos do filme <i>Ursa</i> . Superior à esquerda, Jonas; superior à direita, Cíntia; inferior, Ursa.	109
FIGURA 15 – Espectrograma da sessão de <i>Foley</i> da cena de apresentação de Jonas e Cíntia (sem PFX apenas <i>Foley</i>).	110
FIGURA 16 – Espectrogramas comparativos da cena em que há música diegética. Acima, espectrograma do som guia usado como referência para criar os sons de <i>Foley</i> ; abaixo, espectrograma da sessão de <i>Foley</i> criada para a mesma cena.	112
FIGURA 17 – Espectrograma da mixagem final da cena em questão.	113

FIGURA 18 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Torneira pingando e pia bagunçada.	116
FIGURA 19 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Trabalho de Viviane; uma lanchonete de posto.	117
FIGURA 20 – Espectrograma de <i>props</i> (sem <i>soundscape</i>).	118
FIGURA 21 – Espectrograma representando os sons ambientes do restaurante, também chamados de <i>SoundScape</i>	118
FIGURA 22 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Felipe e Luan jogando bola na rua; momentos que antecedem o ataque de Ursa.	120
FIGURA 23 – Espectrograma da sessão de <i>Foley</i> da cena em análise.	121
FIGURA 24 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Greice se direciona até o tumulto dos vizinhos. Esse enquadramento é o que a acompanha por todo o trajeto.	122
FIGURA 25 – Espectrograma dos <i>footsteps</i> e <i>clothes</i> da caminhada/corrída de Greice até o portão da casa de Jonas.	123
FIGURA 26 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Luan sendo socorrido pelos vizinhos.	124
FIGURA 27 – Espectrograma da mixagem final da cena em análise.	125
FIGURA 28 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Viviane no seu momento de folga, recebe o telefonema que noticia o ocorrido com seus filhos.	126
FIGURA 29 – Espectrograma da mixagem final da cena em análise.	127
FIGURA 30 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Viviane e enfermeira caminham juntas.	127
FIGURA 31 – Espectrograma da sessão de <i>Foley</i> da cena em que Viviane chega até o hospital até a cena em que ela decide ir para casa para tomar banho e apanhar alguns pertences dos filhos (sem <i>clothes</i>).	128
FIGURA 32 – Espectrograma dos <i>footsteps</i> da enfermeira e Viviane.	129
FIGURA 33 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Viviane se desespera ao receber as informações preliminares sobre os filhos.	130
FIGURA 34 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Viviane encontra Felipe.	131
FIGURA 35 – Espectrograma da mixagem final da cena em análise.	131
FIGURA 36 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Jonas e Cíntia conversam dentro do carro. ..	132
FIGURA 37 – Espectrograma da sessão de <i>Foley</i> da cena em que Cíntia e Jonas conversam dentro do carro no posto de gasolina.	133
FIGURA 38 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Jonas chega em casa e encontra o corpo de Ursa pendurado.	135
FIGURA 39 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Viviane chega em casa para tomar banho e apanhar alguns pertences das crianças para levar para o hospital.	136

FIGURA 40 – Espectrograma da sessão de <i>Foley</i> da cena que Viviane chega em casa para tomar banho.....	137
FIGURA 41 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Jonas carrega o corpo de Ursa até o porta-malas do carro.	138
FIGURA 42 – Espectrograma da sessão de <i>Foley</i> da cena que Jonas carrega o corpo de Ursa até o carro. As regiões em destaque indicam as frequências salientes da coleira.....	138
FIGURA 43 – <i>Frame</i> extraído do filme <i>Ursa</i> . Viviane arruma a mochila com os brinquedos de Felipe.....	139
FIGURA 44 – Espectrograma da sessão de <i>Foley</i> da cena em que Viviane arruma a mochila com os brinquedos de Felipe. O destaque indica a região de frequência do guizo do brinquedo.	140

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	15
INTRODUÇÃO: POR QUE PESQUISAR SOBRE O SOM NO CINEMA BRASILEIRO?	16
1 O DESIGN DE SOM COMO PROCESSO NARRATIVO.....	22
1.1 ONDE COMEÇA O DESIGN DE SOM?	22
1.2 O QUE EXATAMENTE VOCÊ FAZ?	30
1.3 E PRECISA EXISTIR O QUE VOCÊ FAZ?.....	38
1.4 SOBRE A BUSCA PELA REPRESENTAÇÃO SONORA VEROSSIMILHANTE	44
2 PROCESSO DE CRIAÇÃO DE FOLEY.....	51
2.1 DAS ETAPAS DO MEU PROCESSO DE CRIAÇÃO DE FOLEY.....	56
2.1.1 <i>Spotting</i> , planejamento, mapeamento, marcações ou <i>Cue</i> ?.....	58
2.1.2 Sobre a etapa de gravação de <i>Foley</i> ou onde nasce a sonoridade de <i>Foley</i> . 66	
2.1.3 Sobre a edição de <i>Foley</i> , ou o refinamento do som performado	76
2.2 SOBRE INTERPRETAÇÃO, TIMBRE E SINCRONIA: OS TRÊS PILARES QUE REGEM A VEROSSIMILHANÇA DO MATERIAL SONORO DE FOLEY.....	81
2.2.1 Interpretação	82
2.2.2 Timbre	85
2.2.3 Sincronia.....	91
3 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE FOLEY DO FILME URSA (2021)	96
3.1 SOBRE PROCESSO DE CRIAÇÃO.....	96
3.2 INFORMAÇÕES PRELIMINARES SOBRE O FILME URSA.....	99
3.3 APRESENTAÇÃO DAS PERSONAGENS FELIPE, LUAN, VIVIANE E GREICE	103
3.4 APRESENTAÇÃO DAS PERSONAGENS JONAS, CÍNTIA E URSA.....	108
3.5 TRABALHO DE VIVIANE: LANCHONETE DO POSTO DE GASOLINA	116
3.6 FELIPE E LUAN JOGANDO BOLA NA RUA	119
3.7 ATAQUE DE URSA.....	121
3.8 VIVIANE RECEBE A LIGAÇÃO DURANTE SEU HORÁRIO DE DESCANSO..	125
3.9 VIVIANE É ENCAMINHADA PARA CONVERSAR COM O MÉDICO	127

3.10 VIVIANE ENCONTRA FELIPE DEITADO NO LEITO DO HOSPITAL	130
3.11 CINTIA E JONAS NO POSTO DE GASOLINA	132
3.12 JONAS CHEGA EM CASA E ENCONTRA O CORPO DE URSA.....	134
3.13 VIVIANE CHEGA EM CASA	136
3.14 JONAS CARREGA O CORPO DE URSA ATÉ O CARRO	137
3.15 VIVIANE PREPARA A MOCHILA PARA VOLTAR AO HOSPITAL.....	138
CONSIDERAÇÕES FINAIS	141
REFERÊNCIAS.....	144
FILMOGRAFIA	148

APRESENTAÇÃO

O ano de 2020 foi profundamente marcante para muitas pessoas. O mundo foi acometido por uma pandemia coronavírus (COVID). A maioria das pessoas foram obrigadas a viver de um jeito para o qual não tinham se preparado. Escolas, empresas, indústrias e comércios tiveram suas atividades prejudicadas pela necessidade de permanecermos em casa, na tentativa de controlar o contágio. A indústria cinematográfica brasileira também sofreu com essa situação. Apesar de haver a possibilidade de trabalhar em casa, com uma estação de trabalho doméstica, não havia o que editar, pois as gravações nos *sets* de filmagem estavam suspensas por tempo, até então, indeterminado.

Somado a esse período de insegurança e instabilidade, meu filho Francisco nasceu em março do mesmo ano, quando as restrições de circulação aumentavam em Curitiba. Sem trabalho, isolados do restante da família, com recém-nascido em casa, sem perspectiva de melhora da situação pandêmica, decidi que precisaria fazer algo frente a esse contexto. Cogitei mudar de área, fazer outra graduação. Mas quando pesquisei sobre mestrado em Curitiba na área de Cinema, descobri que havia sido aberto o Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-Cineav), na Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). E o melhor, a professora Débora Regina Opolski integrava o corpo docente. Foi assim que decidi permanecer no audiovisual e iniciar esta pesquisa na mesma área que atuo.

No início deste projeto de pesquisa, eu possuía vínculo de trabalho com o estúdio *1927 Audio*, onde iniciei minha trajetória dentro do audiovisual. Nessa empresa comecei a trabalhar em 2012. No ano de 2022 comecei o movimento de ter meu próprio estúdio, algo que se concretizou efetivamente neste ano de 2023. O estúdio *Schultz Audio Works*¹ foi fundado próximo da data que esta pesquisa se concretiza. O tempo poderá comprovar, mas acredito que a decisão de permanecer no campo do audiovisual foi a mais acertada. Sempre tive o desejo de estabelecer uma conversa entre a prática da criação de *Foley* e a teoria cinematográfica. Durante o curso de mestrado, percebi que havia uma área para falar especificamente sobre processo de criação e, melhor, que eu como artista poderia pesquisar sobre o meu próprio processo. E é sobre isso que se tratam as próximas páginas.

¹ Mais informações sobre a minha trajetória no audiovisual podem ser encontradas no meu perfil no *site* IMDB, disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm5543188/>.

INTRODUÇÃO: POR QUE PESQUISAR SOBRE O SOM NO CINEMA BRASILEIRO?

Em 2012 estava terminando a segunda graduação, Bacharelado em Música pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), quando optei por realizar o estágio obrigatório no estúdio *1927 Audio*², situado em Curitiba. Nessa época estudava trombone de vara na Escola de Música e Belas Artes do Paraná. Carreiro (2019) afirma que muitos profissionais que atuam na pós-produção de som para audiovisual tiveram a música como início de carreira nessa área. Apesar de eu ter abandonado as atividades musicais, essa experiência trouxe importantes contribuições para o desenvolvimento das minhas atividades profissionais com pós-produção de som no audiovisual. Inicialmente, no estúdio 1927, comecei desenvolvendo a função de técnico de gravação de *Foley*, que consiste em gravar os sons executados pelo artista de *Foley*. Concomitantemente, passei a desenvolver a atividade de editor de *Foley*, função esta que é responsável por refinar e aprimorar os sons captados na gravação. Com o tempo fui aprendendo e desenvolvendo várias funções como editor de efeitos sonoros, editor de diálogos e designer de som. Trabalhei em projetos de publicidade, séries de televisão, filmes e *audiobooks*. Após algumas reviravoltas na minha carreira, comecei a trabalhar como artista de *Foley* em meados de 2014. Desde então, a função de técnico de gravação cedeu lugar à de artista de *Foley*, porém até hoje assumo a função de editor de som em alguns projetos.

A técnica de *Foley* era conhecida no Brasil até, aproximadamente, os anos 2000, como “ruído de sala”, como afirma Iwamizu (2014, p. 7, 97), cuja dissertação é fruto da sua pesquisa de mestrado sobre o cenário de *Foley* nacional no Brasil. Porém, o termo ruído é controverso. Schafer (1992, p. 68-69) o define como sendo todo som indesejado. Logo, o uso da palavra *ruído* como sinônimo da técnica de *Foley*, segundo tal definição, é incoerente, visto que no processo de criação de *Foley* todo som é planejado e performado de forma intencional. O único momento em que tais sons, resultantes da criação, poderiam ser considerados como ruídos, seria pela perspectiva da própria diegese. Por exemplo, dois personagens assistem televisão enquanto um deles come biscoito ou algo crocante. Se a narrativa demanda que o som resultante da ação de comer biscoitos incomode a outra personagem, e a criação de *Foley* assim o faz, dentro da diegese, o som que incomoda pode ser considerado ruído, uma vez que a personagem não desejaria ouvir o outro mastigando e atrapalhando seu programa de televisão. Mas fora da diegese,

² O 1927 Áudio é um estúdio de pós-produção de áudio para cinema. Dentre os principais trabalhos realizados estão: *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006); *Tropa de Elite* (2007); *Ensaio sobre a cegueira* (2008); *Tropa de Elite 2: o inimigo agora é outro* (2010); *Bingo: o rei das manhãs* (2017); *Marighella* (2019). Além de filmes, o estúdio assina o *design* de som de diversas séries para *Netflix*, *Amazon*, *HBO*, *Globo*.

sob a perspectiva da produção, o som criado por *Foley* foi planejado, performado e registrado com o intuito de soar incomodativo, para justamente atrapalhar a outra personagem, para dar asco ou ojeriza. Nesse caso não poderia ser considerado ruído. Em suma, pelo fato de o termo ruído ser controverso, utilizarei o termo *Foley* para me referir a essa técnica.

Não é novidade que os profissionais e pesquisadores do som para audiovisual lutam pelo reconhecimento desse elemento como parte importante na construção narrativa. Por vezes, a negligência com o som no audiovisual ocorre, inclusive, por parte de quem deveria primar por um som criativo e de qualidade para a obra. Como lembra Pereira (2010, p. 8), “até os presentes dias, muitos diretores continuam ignorando a força expressiva do som em obras audiovisuais, quando muito utilizando a música de maneira expressiva”.

Essa pouca atenção dada ao som é antiga e, muitas vezes, não acontece por descaso com esse elemento, mas porque as possibilidades narrativas que o processo de criação sonora disponibiliza ainda são desconhecidas e, portanto, pouco exploradas. Segundo Thom (1999), muitos diretores que afirmam apreciar o som ainda possuem uma ideia bem restrita do potencial do som na narrativa. A compreensão mais compartilhada é a de que é útil ter um som bom a fim de aprimorar as imagens e fixá-las em um tipo de realidade temporal. Só que isso não é colaboração, é subserviência. E esse produto está fadado a ser menos complexo e interessante que seria se o som pudesse ser liberado para ser um elemento ativo no processo de criação (Thom, 1999). Segundo Bordwell e Thompson (2013, p. 410),

Percebido ou não, o som é uma poderosa técnica cinematográfica por várias razões. Para começar, ele envolve um modo de percepção distinto. Mesmo antes da introdução do som gravado, em 1926, os filmes mudos eram acompanhados por orquestra, órgão ou piano. No mínimo, a música preenchia o silêncio e dava ao espectador uma experiência perceptual mais completa, mais significativamente, o envolvimento da audição abre a possibilidade para aquilo que o diretor soviético Sergei Eisenstein chamava ‘sincronização dos sentidos’ – conseguir que um ritmo ou qualidade expressiva individual unifique imagem e som.

Ampliar as pesquisas sobre som no cinema contribui para que os processos de criação sonora desse campo de estudo se estruturam cada vez melhor e de forma mais efetiva. Além disso, proporciona reflexões acerca de como esse elemento pode impactar a percepção da experiência cinematográfica do audiespectador³. Conforme afirma Bordwell e Thompson (2013, p. 410), “desde os primeiros filmes sonoros dos anos 1920, o público de cinema nunca teve

³ Audiespectador é um termo que foi proposto por Michel Chion, na introdução do livro *Audiovisão*. Chion (2008, p. 8) propõe esse termo com a proposta de ampliar a forma de percepção audiovisual, incluindo o som para fazer jus ao que de fato acontece: uma percepção integrada em que o apreciador vê e ouve ao mesmo tempo, sendo, portanto, um audiespectador.

tanta consciência do que ouve”. Essa consciência sonora que vem aos poucos sendo adquirida é, em partes, devida ao avanço tecnológico dos equipamentos de gravação e reprodução que melhoram cada vez mais a qualidade do que é captado e do que é apresentado ao público. Porém não é somente a qualidade que interfere na apreciação do filme, o audioespectador também é impactado pelo design de som, pela forma como os elementos sonoros são elaborados e dispostos em cena, logo, como eles estão participando ativamente da narrativa. De acordo com Elsaesser e Hagener (2018, p. 163), “o som cobre e descobre, toca e abraça até o corpo do espectador. De muitas formas, somos mais suscetíveis ao som do que às percepções visuais”.

O processo de criação de uma obra audiovisual é bastante complexo, desde o planejamento até a finalização e distribuição. No entanto, mesmo que haja uma obra oferecida ao público como algo concluído, não se pode afirmar categoricamente que ela seja uma obra acabada. Durante o momento em que cada audioespectador aprecia essa obra, ele acaba por transformá-la em seu plano mental subjetivo. Isso pode ser intensificado quando o caráter é multiautoral, onde há vários profissionais responsáveis por proporcionar estímulos por meio de diferentes sentidos, como é o caso do audiovisual. Isso pode ser ainda mais intenso quando cada parte da totalidade é criada e desenvolvida com o intuito de propiciar ao receptor essa apreciação ativa. O objeto de estudo desta pesquisa, o som do audiovisual, possui um grande potencial de proporcionar estímulos sensoriais e apresentar elementos narrativos que convidam os audioespectadores a participar da narrativa. Segundo Salles (2011, p. 54), “o artista não cumpre sozinho o ato da criação. O próprio processo carrega o futuro diálogo entre o artista e o receptor”. A comunicação entre artistas e receptores é reconhecida e visada por aqueles que criam as obras. Discutir processos de criação sonora no audiovisual amplia o entendimento e a compreensão dessa etapa, e isso ajuda a desmistificar e até a quebrar o estigma de que o som do cinema brasileiro é ruim (Costa, 2006, p. 8).

O tecido sonoro de um filme é o produto das maneiras singulares com que um cineasta, um compositor, um designer sonoro e toda uma equipe percebem o mundo que estão criando e o imaginam, fazendo escolhas para representá-lo. Esse tecido é em seguida transformado pela escuta que cada espectador faz, em função de sua competência em isolar, analisar e identificar os elementos que o compõem, sempre em relação com as imagens visuais e com a dramaturgia criada (Flôres, 2013, p. 9).

A correspondência entre o que se almeja durante a criação e o que é interpretado pelo audioespectador nem sempre ocorre, pois existem muitas variáveis que dificultam a concepção de uma unidade de percepção para todos os apreciadores. O audiovisual, assim como outras artes, possibilita a interpretação da obra por diferentes percepções. Para se saber como e o quanto o som impacta os espectadores, seria necessário estudos quantitativos e qualitativos que

visassem a coleta de dados com uma amostra específica de espectadores. Tais estudos são enquadrados na área de pesquisa de recepção que não é o intuito desta pesquisa, a qual pretende abordar o processo de criação sonora para o cinema. Esse ato criador é permeado de intenção; o resultado não é garantido, mas existe a intenção de se comunicar com o audioespectador. Essa é a premissa que guia a nossa análise realizada a partir do recorte que engloba o cinema narrativo de ficção contemporâneo naturalista. Os sons representativos desse tipo de cinema desempenham as mesmas funções que os sons representativos do cinema clássico:

[...] o som deve sempre servir para alguma coisa — passar informações, divertir, surpreender, assustar ou servir de elemento de suspense —, enfim, o som serve para envolver o espectador com a diegese. Estando sincronizado à imagem visual, o som dará corpo e massa aos elementos, sem que o espectador sinta sua presença como mediação. Tudo o que for visto na imagem será a causa de um acontecimento acústico. Um personagem fala, ouviremos sua voz; alguém bate a uma porta, ouviremos o ‘toque-toque’; se a cena se passa à beira de um rio, ouviremos o murmúrio da água e os pássaros daquele habitat *etc.* (Flôres, 2013, p. 27-28).

Foley é uma das categorias desses sons representativos, que envolvem o audioespectador na diegese dando corpo e massa para os elementos audiovisuais.

O trabalho com pós-produção de som para cinema é dinâmico, não existe padrão específico para cada etapa, de modo que, cada estúdio, produtora ou profissional independente segue o seu próprio modo de trabalhar. Além disso, as transformações técnicas, artísticas e tecnológicas acontecem a todo instante modificando o cenário de produção sonora audiovisual. As atualizações processuais são constantes e com a criação de *Foley* não é diferente. Portanto, esses processos que aqui descrevo, em algum momento da história, provavelmente deixarão de ser assim. Dessa forma, o registro serve como uma espécie de documento histórico dessa técnica que foi sendo desenvolvida, agregando diferentes experiências, e que chegou à atual configuração. Mas isso não é um fator limitante e o processo de criação sonora cinematográfica continuará sendo desenvolvido e registrado ao longo dos anos, por todos que dedicam suas vidas a essa atividade.

As pesquisas na área do som para cinema se mostram de inestimável valor para o desenvolvimento desse cenário dentro do cinema. É necessário cada vez mais contribuições e diferentes abordagens para ampliação e manutenção da atualidade do pensamento sonoro do audiovisual brasileiro. Como afirma Fortin e Gosselin (2014), as investigações no campo das artes tendem a mudar conforme o tempo passa, por meio dos artistas que produzem arte e que usam diferentes ferramentas metodológicas para alcançar os seus objetivos.

O som é um fenômeno abstrato que, quando vinculado à imagem em movimento, pode ser ressignificado. Porém, em um trabalho escrito como este não existem o som nem a imagem para dar suporte ao que está sendo descrito. Logo, a dificuldade em falar/escrever sobre som é um limitador. Segundo Opolski (2021, p. 21), “é difícil explicar a sonoridade com palavras. No momento em que a fala é transformada em texto lido, os aspectos sonoros se diluem”. Para tentar minimizar isso, serão indicados vários exemplos audiovisuais para ilustrar o que está sendo escrito aqui. Preferencialmente, utilizarei como exemplo trabalhos em que eu participei efetivamente dentro da criação sonora.

Escrever e falar sobre som também carrega um pequeno impasse do uso de vocabulários variados sobre os sons que trabalhamos (Flôres, 2013, p. 72-73). Por conta disso, utilizarei como base o vocabulário usado no dia a dia do meu trabalho, visto que se trata de uma pesquisa sobre o meu processo de criação, e isso inclui muitas palavras estrangeiras. Como recurso metodológico utilizarei a análise espectral sugerida por Carreiro e Opolski (2022, p. 402), a qual pode fornecer maior precisão e mais detalhes na descrição e interpretação da dimensão sonora fílmica, proporcionando ao audioespectador um recurso imagético que auxilia na compreensão do que é escrito sobre som.

O objetivo desta pesquisa é, portanto, descrever e analisar o meu processo de criação do design sonoro de *Foley*. É um processo com suas particularidades, mas que provavelmente possui muitas coisas em comum com os processos de outros profissionais da área. Para isso, na primeira seção apresento um contexto geral do cenário da pós-produção de som, com enfoque no ofício de *Foley* e no seu papel narrativo no audiovisual. Em seguida, comento as especificidades do processo de criação de *Foley* de maneira geral e como é o pensamento durante o ato criador. Por fim, na última seção descrevo e analiso o processo de criação de *Foley* para o filme *Ursa* (2021), no qual fui artista e editor de *Foley*.

Segundo Carreiro e Alvim (2016, p. 176), explicar a metodologia empregada para a análise do som de qualquer produto audiovisual é estar sujeito a ambiguidades, principalmente por parte dos leitores não acostumados aos termos da área, além da possibilidade de suscitar a impressão de falta de rigor metodológico. Não é meu intuito criar um guia ou um manual do processo de criação de *Foley*, mas sim compartilhar minha experiência dentro desse universo. Não acredito que existam regras absolutas sobre qualquer tipo de processo artístico. Quanto mais discussão e compartilhamento de conhecimento diversos, mais o cinema brasileiro tem a ganhar. Se apenas polemizamos em vez de problematizar, deixamos de lado a conversa, matamos a intensidade das relações, das trocas e do próprio pensamento; dificultamos que as coisas avancem como criação e que as diferenças não sejam bem aceitas; apegamo-nos ao que é

conhecido e nos fechamos para a experiência do que é novo; nos ocupamos em denunciar todo o tipo de males escondidos com o intuito de condenar (Fisher, 2021, p. 4). Portanto, esta pesquisa tem como intenção a premissa do relato de experiência de Schafer (1992, p. 14), em que o autor afirma que seus textos são descritivos e não prescritivos.

1 O DESIGN DE SOM COMO PROCESSO NARRATIVO

1.1 ONDE COMEÇA O DESIGN DE SOM?

O cinema é uma arte complexa que envolve muitas etapas e profissionais de diferentes áreas ao longo do processo de criação. Inclusive, ele é considerado uma arte multiautoral, sendo seu produto o resultado da somatória dos processos criativos específicos de cada profissional envolvido nessa arte coletiva (Carrasco, 2005, p. 47). Operadores de câmera, cenógrafos, figurinistas, editores de imagem e de som, compositores de trilha musical, e outros tantos profissionais contribuem de forma criativa e artística para um mesmo fim. Por mais que o diretor do filme seja reconhecido como o autor da obra dentro do senso comum, é inviável ele ser responsabilizado e encarregado por cada especificidade processual dentro da criação cinematográfica. A complexidade da obra cinematográfica dificulta o estudo do seu processo de criação. Por isso, é natural que o processo seja desmembrado em partes, mas sem esquecer que cada uma delas faz parte da unidade total. O audiovisual, apesar dessa designação, é mais do que apenas a soma da imagem com o som. Som e imagem são criadas para contar uma história na qual um elemento interfere no outro; “no contrato audiovisual, uma percepção influencia a outra e a transforma: não ‘vemos’ a mesma coisa quando ouvimos; não ‘ouvimos’ a mesma coisa quando vemos” (Chion, 2008, p. 7). Contudo, dentro da cadeia de produção do audiovisual, os processos de captação e edição de som e imagem são feitos separadamente. O som e a imagem são captados simultaneamente, mas em mídias separadas no *set* de filmagem, porque a partir daquele momento, existem muitas etapas que ocorrem separadas.

A especificidade do som fílmico é ser o produto original de uma recontextualização. O som e a imagem no cinema são capturados separadamente, por aparelhos independentes e dedicados às características qualitativas e formais de cada um desses elementos. Em muitos casos, são captados em momentos diferentes (Flôres, 2013, p. 31).

Opolski (2009, p. 47-48) afirma que “o design de som é multiautoral, bem como a obra cinematográfica. Qualquer pessoa que tenha participado criativamente na composição do som, na teoria ou na prática, tem parcelas de contribuição para o design sonoro do filme”. Desse modo, o som é apenas uma das partes que compõem o audiovisual e por si só já é bastante complexo em sua estrutura e criação. Por isso, para a compreensão dos processos, surge a necessidade do estudo de partes específicas que compõem o som da obra audiovisual. Dentro do processo de criação do design de som surge a pergunta: onde começa o processo de criação do design sonoro? Na pós-produção, na montagem, durante a gravação no *set* de filmagem ou no

roteiro? A resposta para essas perguntas depende da interpretação de quem se arrisca a respondê-las. Assim como em qualquer processo criativo, não é possível afirmar onde está o primeiro impulso que faz originar o processo de criação do design de som de um produto audiovisual. Conforme afirma Salles (2011, p. 34), “é impossível determinar com nitidez o instante primeiro que desencadeou o processo e o momento de seu ponto final. É um processo contínuo com regressão e progressão infinitas. Essa visão foge da busca ingênua pela origem na obra e relativiza a noção de conclusão”. Refletir sobre o início e o fim do processo ilustra o longo percurso do design de som, demonstrando sua complexidade e as inúmeras variáveis que interferem no seu resultado.

Segundo Chion (2008, p. 79),

Os sons captados na rotação são quase sempre enriquecidos *a posteriori* por outros sons, efeitos sonoros ou de ambiência, que lhes são acrescentados. Mas também existem ruídos que se eliminam na rotação graças ao lugar e à direcionalidade do microfone, às precauções de insonorização *etc.*

Para facilitar o processo de construção do design de som, é comum a separação em camadas, texturas ou departamentos. É possível separar as camadas de uma obra audiovisual de muitas maneiras. A melhor forma é a que torna o processo de criação mais efetivo, e isso varia de equipe para equipe e de trabalho para trabalho. A divisão é feita apenas para facilitar o fluxo do trabalho e, por oferecer um suporte didático, ela pode ser alterada e adaptada conforme as situações mudam. A separação macro adotada nesta pesquisa é a usada para a banda internacional: diálogos, música e efeitos (DM&E⁴). Dentro dessa separação macro, é possível e comum a subdivisão em departamentos e equipes que se atêm a partes específicas da criação.

Essa a categorização por especificidade, marca da cultura estadunidense, permite uma trilha sonora com sobreposição de camadas, com total independência entre os elementos sonoros e com possibilidade para trilhas de *Music and Effects* (M&E) ou banda internacional para distribuição dos filmes fora do país de origem. Logicamente, a opção pela utilização dessa metodologia implica outras questões estruturais, como a necessidade de profissionais especializados para desempenhar as tarefas e a adequação da pós-produção de som como cronograma e orçamento (Opolski, 2021, p. 18).

Na maioria dos filmes comerciais narrativos de ficção, o som captado no *set* de filmagem passa por uma série de processos, após a edição das imagens, na etapa de montagem. Todo

⁴ Banda internacional ou DM&E é um formato de entrega do som do filme que separa em pistas de áudio separadas em Diálogos, Música e Efeitos Sonoros quando há a intenção de que o produto audiovisual seja dublado em outras línguas de outros países. Isso permite a substituição da pista de diálogo pela pista dublada, mantendo as pistas originais de músicas e efeitos sonoros inalteradas. No desenrolar do capítulo será abordada a questão de como *Foley* se relaciona com esse aspecto técnico.

o som captado pela equipe de som direto é editado visando a inteligibilidade e a compreensão dos diálogos. Segundo Galetto (2021, p. 103), nesse processo

[...] todos os diálogos são cuidadosamente analisados, recortados, limpados, plano a plano, cena a cena. Nossos dois maiores objetivos são: compormos uma unidade de ambientes de fundo; e deixarmos as falas claras e completamente compreensíveis, isentas de quaisquer intromissões indesejadas (trânsito, avião, animais e conversas são, comumente, os nossos intrusos corriqueiros).

Em paralelo com a edição de diálogo e efeitos, são produzidas as músicas que irão compor o som da obra audiovisual. Elas podem ser criadas por meio de composições encomendadas para a obra, adquiridas em bibliotecas de trilhas sonoras, ou por meio de aquisição de direitos de uso.

Dentro da separação de DM&E podem ser feitas subdivisões, principalmente na parte de Efeitos Sonoros, uma vez que essa camada abrange uma variedade grande de sons. Tudo o que não é música e diálogo na obra audiovisual está na categoria de efeitos sonoros: vento, carro, passos, avião, explosão, tiro, soco, tapa, quedas, pássaros, ondas do mar, animais, enfim, a lista é enorme. Uma separação possível pode ser: ambiências, vozerios, *hard effects*, *Foley* e *sound effects*. Ressalto que mesmo essas categorias não são absolutas, existem alguns sons excepcionais que transitam de uma categoria para outra ou que podem gerar algum tipo de dúvida sobre em qual categoria se encaixam, como ocorre com o som de vozerios (*walla*), que pode ser enquadrado como ambiências, mas são produzidas a partir de vozes.

Sobre as ambiências, essa subcategoria também é comumente chamada de *background* e sua função é sugerir uma percepção sonora de ambientes. Com a criação da sonoridade de ambientes é possível informar ao audioespectador em que lugar a cena está acontecendo e qual a sua atmosfera: dia, noite, clima quente ou frio, externa ou interna, campo ou cidade, floresta ou praia *etc.* Além disso, com o som de ambiências é possível linearizar a montagem de uma mesma cena captada em várias tomadas ao longo da diária de gravação. A transição entre cenas também pode ser suavizada ou ressaltada com a edição de ambiências, dependendo do contexto sonoro que se almeja na criação. Tais sons tem como características a densidade e a continuidade, sem eventos pontuais que possam se destacar (Opolski, 2018, p. 199). Tais eventos são evitados pois podem desviar a atenção do audioespectador. Contudo, quando existe a intenção de atrair a atenção para esses sons, estes podem ser criados exclusivamente para isso: uma buzina no tráfego, um talher que cai ao longe dentro do restaurante, um pássaro específico na floresta. Comumente, tais eventos sonoros possuem a nomenclatura de efeitos de ambientes (*Background/Effects*, ou *BGFX*). Como não há um padrão absoluto nos processos de criação,

por vezes crio tais eventos sonoros na sessão de *Foley*: sons de garrafas ao longe dentro do bar, taças que tilintam numa festa, gavetas e papéis de personagens fora de quadro dentro de um escritório. São sons que estão dentro do universo de *Foley*, porém a fonte sonora deles está distante e fora de quadro. Tais sons ficam entre *Foley* e ambiências, tanto que os chamo de BGFY (junção das siglas de *BackGround* e *Foley*). Na dúvida se o editor ou a equipe de edição de ambientes criará tal sonoridade, costumo incluir tais sons na sessão de *Foley*. Se eles não forem necessários ou soarem redundantes, o designer de som ou o mixador podem silenciá-los ou excluí-los.

Os vozerios ou *walla* também podem funcionar como uma ambientação, pois ajudam a estabelecer a sonoridade de um ambiente em que há várias pessoas reunidas. Essa camada pode indicar o contexto social no qual a cena ocorre. Por mais que não se entenda o que as pessoas falam, o conjunto ou efeito da sonoridade indica o estado emocional geral. As pessoas falam e se comportam diferentemente quando estão em um velório, em uma festa ou trabalhando em um escritório, logo, a sonoridade de vozerios ajuda a criar essa atmosfera. Galetto (2021, p. 126) lembra que a criação de *walla* não se trata de diálogo, apesar de terem matrizes sonoras semelhantes: a voz, ou as vozes.

A categoria de *hard effects* abrange uma vasta gama de sons. Segundo Opolski (2013, p. 43-44), os sons que se enquadram como *hard effects*

[...] são todos os efeitos que não são produzidos diretamente pelo homem, como máquinas, automóveis, armas de fogo, aviões ou ruídos difíceis de serem criados em sincronismo pela equipe de *Foley*. [...] São sons não resultantes de interação direta do homem com o meio e que, por isso, não precisam ser gravados em sincronia com a imagem.

A maioria desses sons são retirados de gravações armazenadas em audiotecas⁵ específicas. Há casos em que a gravação, para um elemento sonoro específico, torna-se necessária. Um carro de época com relevância narrativa pode exigir a gravação para determinado filme.

Por sua vez, os *sound effects* são pontuações ou acentuações sonoras que auxiliam as transições, reforçam movimentos e intenções, ou destacam situações, proporcionando um incremento dramático. Esses sons possuem a característica de não serem representativos, no sentido de não representarem algo fisicamente, não estão diretamente relacionados às ações,

⁵ São coleções de sons reunidos, armazenados e organizados, que podem ser gratuitas ou pagas (em sua maioria). Em inglês, o termo mais comum para designar tais coleções é *Audio Library*. No Brasil, o uso mais comum para os bancos de sons é a tradução literal: bibliotecas de som. Porém a etimologia da palavra “biblioteca” remete a livros e documentos, e não a sons. Por esse motivo, acredito que o termo mais adequado para designar tais coleções seja audiotecas, uma vez que o sufixo *-teca* remete à coleção ou local de armazenamento, sendo o primeiro o que cabe nessa definição

situações ou objetos físicos (Opolski, 2018, p. 206). Em sua constituição narrativa, assemelham-se à função da música. Ainda, esses sons podem sublinhar intertextos, cartelas e aberturas além de reforçar movimentos que necessitam de mais projeção dramática como impactos, quedas ou batidas. O aprofundamento em cada camada ou grupo que compõe o design de som não tem relação direta com o objetivo desta pesquisa. A citação da competência de cada categoria tem como intuito apenas de demonstrar que *Foley* se relaciona a todas as outras camadas e que uma pode acabar interferindo na outra.⁶

Desse modo, a criação de *Foley* está vinculada ao grupo dos efeitos sonoros na macro divisão de DM&E. Efetivamente começa a existir a partir da gravação, pois o material de *Foley* é som, logo, só pode começar a existir com o surgimento da materialidade sonora. Antes disso há planejamento, impulsos criativos, ideias, vivências e experiências que ajudarão e influenciarão o processo de construção, mas ainda não existe o som. Entretanto, afirmar que o design sonoro de *Foley* existe somente depois da gravação também parece arbitrário. Por ser um processo de criação artística, a construção de *Foley* envolve o acesso de vivências pessoais e culturais. Sendo assim, essas vivências poderiam ser consideradas parte do processo de criação? Como artista de *Foley* afirmo que elas influenciam profundamente o processo de criação.

O objeto artístico, durante sua criação, se desprende da realidade externa à obra que é dissolvida na arte de dominá-la e fazer dela realidade artística. O artista é um captador de detritos da experiência, de retalhos da realidade. Há, por um lado, a superação das linhas da superfície desses retalhos externos ao mundo da criação; não se pode, porém, negar que haja afinidade secretas entre as realidades externa e interna à obra (Salles, 2011, p. 102).

Ainda que as vivências e experiências de cada membro da equipe de som sejam importantes no processo de criação, o som de uma obra audiovisual só passa a existir quando a obra começa a ser produzida.

O roteiro é o ponto de partida para começar a pensar o som de uma obra audiovisual. Ainda que naquela fase não haja o som propriamente dito, já existe um esboço do que se pretende. Essa etapa seria como os rabiscos em uma tela antes de o pintor experimentar as cores que irão compor a sua obra. Ou em outra analogia mais próxima à área desta pesquisa, seria como a partitura de uma música; o som ainda não existe, mas na mente do compositor aquela música já é uma realidade. Segundo Paro (2016, p. 10), o roteiro é um “objeto mais próximo

⁶ Para mais detalhes ou aprofundamento em cada camada recomenda-se a leitura dos livros *Introdução ao desenho de som: uma sistematização aplicada na análise do longa-metragem Ensaio sobre a cegueira* (2013), escrito pela professora Débora Regina Opolski; *O sentido do som, uma introdução à pós-produção de som para o audiovisual* (2021), escrito pelo professor Ulisses Galetto; *O som do filme: uma introdução* (2018), organizado pelo professor Rodrigo Carreiro.

do som e da imagem que da literatura: é um relato que funciona como instrumento de transição entre a história e o filme”. O roteiro é som e imagem transcritos no papel. Se o audiovisual é composto por som e imagem, um roteiro que abarca essas duas dimensões para desenvolver a narrativa transformar-se-á em uma obra mais interessante do que uma obra que se baseia apenas nos diálogos para contar essa narrativa. Abarcando as duas dimensões, a obra pode se utilizar de elementos menos óbvios do que a fala para desenvolver a história, e assim convidar o audi-espectador para ser um participante ativo no momento da apreciação. Segundo a opinião de Iwamizu, editora e mixadora de som para audiovisual, o som de um filme deve ser idealizado desde o roteiro para resultar em uma obra plena (Iwamizu, 2014, p. 12).

Ao abordar a questão do som na etapa de construção do roteiro, é essencial tomar o cuidado para não fornecer informações desnecessárias que possam confundir ou engessar a equipe na hora de produzir a obra audiovisual. Ao mesmo tempo, não é necessário inserir informações sonoras que a própria imagem poderá indicar. Um roteiro que leva em consideração o som constrói a narrativa usando o próprio som como guia. Um exemplo disso encontra-se no filme *Jojo Rabbit* (2019).

O contexto geral do filme se passa durante a Segunda Guerra Mundial, na Alemanha. Jojo (Roman Griffin Davis) é um menino alemão que tem como amigo imaginário Hitler, a quem venera. Sua mãe, Rosie (Scarlett Johansson), tenta mostrar um lado mais leve da vida apesar de todo o contexto bélico que envolve a Europa. Não demora muito tempo para que percebamos que ela não concorda com o regime totalitário imposto na Alemanha e que abriga clandestinamente uma menina judia no sótão de sua própria casa.

Um dos elementos de construção cinematográfica do filme que merece ser destacado é a elaboração do figurino. Durante a guerra muitos recursos do país eram direcionados para a indústria que a fomentava, e com a indústria de roupas e calçados não era diferente. O povo que vivia nos países atingidos diretamente pela guerra teve que se reinventar, logo se percebe que a personagem Rosie tem o figurino cuidadosamente representado por essa situação. Nesse quesito, os elementos que destacamos são os sapatos calçados por ela. Em quase todas as cenas em que Josie aparece, ela calça um par de sapatos do tipo Oxford, vazado, bicolor. De modo geral, a relação das personagens com os sapatos é recorrente, como o fato de Jojo não saber amarrar os sapatos, apesar de já ter dez anos de idade.

Diante disso, um elemento narrativo com o qual a sonoridade de *Foley* tem participação ativa são os passos. Em aproximadamente 33’00”, na cena em que Jojo está fazendo hidro-terapia, o plano que enquadra os sapatos de Rosie próximo à cabeça de Jojo, que está deitado, não é mera coincidência. Ela entra em quadro com passos titubeantes, como se estivesse

esboçando uma dança. Essa intenção é marcada pelo som dos passos. Em um roteiro encontrado na *internet*⁷ está escrito: “os Oxfords de sua mãe entram em quadro, próximo à sua cabeça. Eles fazem *click-clack* no piso à sua frente, ele [Jojo] observa enquanto os sapatos dela giram próximo à sua cabeça” (Waititi, 2018, p. 35, tradução nossa⁸).

Por volta dos 51’00”, Rosie aparece caminhando em cima da mureta, enquanto Jojo caminha na calçada. Nesse momento, o enquadramento abrange novamente os mesmos sapatos Oxford, que ficam na altura dos olhos de Jojo. Ela explica para ele como é se apaixonar, como a vida pode ser mais bela, enquanto dança para ele. Toda vez que ela aparece com esses sapatos o som é expressivamente elaborado pela equipe de *Foley* para indicar que existe vida movimentando os pés da personagem. No roteiro está escrito: “Jojo e sua mãe caminham pelas margens do rio. Ela caminha próximo a Jojo, mas sobre uma mureta elevada de forma que seus pés estejam próximos à sua cabeça” (Waititi, 2018, p. 52, tradução nossa⁹).

Quando o filme se desenrola e a Alemanha está perdendo a guerra, a traição de Rosie é descoberta e ela é enforcada. Jojo, filho de Rosie, a encontra pendurada. Porém, em nenhum momento a imagem mostra o rosto ou o corpo de Rosie por inteiro, apenas os pés, agora inertes, sem vida. Os mesmos pés que antes dançavam e cuidavam de Jojo, agora não produzem som algum. Assim percebe-se que há a construção da narrativa por intermédio dos sapatos de Rosie; não somente com a imagem, mas também com o som dos passos e das danças.

Alessandro Laroca em entrevista a Pereira (2010, p. 25) afirma que, “o primeiro *sound designer* de um filme é o montador. Antes disso você não sabe o que pode acontecer. Se o montador não faz propostas de som, beleza, o primeiro desenho de som vai ser da edição [de som] mesmo”. Essa constatação de Laroca fornece uma ideia de que o design de som de um filme pode começar a ser moldado a partir da montagem, ou da edição de imagens. Deduzo que essa proposta de som do montador, citada por Laroca, vai além de simplesmente colocar algumas sugestões sonoras em sincronia com a imagem: sugerir alguns passos, um tiro, ou um copo que é derrubado e se quebra. Geralmente a preocupação do design de som completo não cabe ao editor de imagem. Esses sons podem ser narrativos, fundamentais para a cena/filme, e a equipe responsável pela criação do design sonoro certamente se atentará para a importância deles e substituirá esses arquivos provisórios. Ainda assim, essa edição sonora prévia acontece

⁷ O roteiro foi encontrado na revista *Deadline*, uma revista de entretenimento e de notícias cinematográficas de Hollywood.

⁸ *His mother’s OXFORDS enter frame, next to his head. They click-click on the tiles in front of him and he watches as her shoes spin next to his head.*

⁹ *Jojo and his mother walk along the banks of the river. She walks next to Jojo but on an elevated retaining wall, so her feet are next to his head.*

na montagem de imagens, para que o montador tenha uma noção mais concreta de como som e imagem estão se relacionando. Mais importante do que realizar sugestões sonoras, é o montador guiar a edição de imagens levando em consideração o som.

Como exemplo prático em *Foley*, posso citar, hipoteticamente, a caminhada de uma personagem gravada e editada em vários planos. O montador atento ao som levará em conta a alternância das pernas, para que a caminhada soe como uma movimentação uniforme e natural apesar dos vários cortes de imagem. Ainda na montagem, início do design de som, o editor pode guiar sua edição ao usar um som para iniciar ou encerrar uma cena, como o som de uma porta abrindo ou fechando, um objeto sendo colocado sobre a mesa, ou o corpo de uma personagem se estatelando no chão. O montador também pode ajudar a obra a não ficar monótona, utilizando contrastes sonoros, quando uma cena sonoramente bastante intensa pode ser seguida de outra mais intimista e silenciosa, ou vice-versa.

Segundo Daniel Rezende¹⁰, em entrevista a Pereira (2010, p. 30), “[...] montagem é, antes de tudo, ritmo [...]. Acho que muitas vezes, penso primeiro no som, antes de fazer o corte na imagem. Penso, se ouvimos esse som antes da imagem, será que o corte pra próxima cena não seria mais interessante [...]” quando pensamos em ritmo, logo nossas referências são sonoras, isso nos dá uma ideia de como essas duas etapas estão entrelaçadas. Assim como a montagem pode e deve ser pensada com som, a pós de som também deve ser pensada em valorizar a montagem. Laroca (*apud* Pereira, 2010, p. 30) relata sua opinião sobre o trabalho do montador Rezende em relação à montagem pensada junto ao som: “Com o Dani é diferente, primeiro porque ele tem essa sacação de som [...] uma sacação musical, tem um *feeling* para usar o som no corte. Um som que se transforma no outro... Alterna cenas de muito barulho com outras de muito silêncio”.

Em suma, independentemente de onde definimos como sendo o início do processo de criação sonora, levanto essa questão aqui para discutir sobre a importância que o som pode ter na obra audiovisual. Ao se considerar o som como elemento narrativo nas fases de pré-produção, produção e pós-produção, expande-se o conceito da obra audiovisual, a qual tende a ser menos focada no uso de elementos óbvios, como o diálogo que explica todos os pormenores ao

¹⁰ Daniel Rezende é editor de cinema e diretor brasileiro. Ganhou destaque internacional como editor de filmes como *Cidade de Deus* (2002), dirigido por Fernando Meirelles, pelo qual recebeu uma indicação ao Oscar de Melhor Edição. Outros filmes nos quais ele trabalhou como montador estão: *O Ano em que Meus Pais Saíram de Férias* (2006), *Tropa de Elite* (2007) e *RoboCop* (2014). Além de seu trabalho como editor, Rezende trabalhou na direção de filmes, como *Bingo: O Rei das Manhãs* (2017), *Turma da Mônica: Laços* (2019) e *Turma da Mônica: Lições* (2021).

audioespectador. Por meio do som muita coisa pode ser informada sem ser dita explicitamente, convidando o audioespectador a envolver a sua atenção de forma mais ativa.

1.2 O QUE EXATAMENTE VOCÊ FAZ?

Por vezes essa pergunta foi feita para mim, e apesar de meus esforços, dificilmente consegui responder de forma assertiva. A resposta mais objetiva e didática que elaborei até o momento se resume a fazer um paralelo simplificado com a sonoplastia das radionovelas, mas com enfoque para cinema e não para rádio. Porém, essa analogia contém uma problemática: se por um lado o entendimento do trabalho fica simplificado para o interlocutor, por outro, ela não expressa com precisão a essência do design de som ou do processo de criação de *Foley*.

Muitas das pessoas que apreciam obras audiovisuais não têm conhecimento sobre a estrutura organizacional que existe, no planejamento e execução da produção cinematográfica, para que o filme possa chegar até elas. Menos pessoas ainda sabem da existência dos profissionais que atuam na área de som. Se a pessoa não é da área, ela dificilmente sabe o que faz o mixador, ou o editor de diálogo, ou o editor de efeitos sonoros, por exemplo. Com *Foley* acontece o mesmo. É devido à complexidade inerente ao processo de criação cinematográfica que há a dificuldade em explicar o que exatamente um artista de *Foley* faz.

Começo essa subseção abordando a definição do ofício de *Foley* e suas implicações em questões práticas, discutindo sobre as possibilidades de aplicação de *Foley*. Como esta é uma técnica amplamente utilizada para diferentes obras e produtos audiovisuais, partimos do pressuposto de que o processo de criação pode e deve ser adequado a cada um deles.

Definir o ofício de *Foley* não é uma tarefa simples. Dentro desse processo, há muitas nuances e particularidades que dificultam traçar limites claros da abrangência da competência de *Foley*. Apesar de existir definições dentro do senso comum dos profissionais da área, tais nuances e particularidades acontecem devido ao fato de que cada estúdio ou produtora que se ocupam com *Foley* tem o seu próprio modo de criar o design de som de seus trabalhos, como Iwamizu (2014) demonstrou em sua dissertação, buscando apresentar um panorama geral da criação de *Foley* no Brasil.

Além disso, dentro de um mesmo estúdio, as regras e os limites podem variar de um trabalho para outro. A cada trabalho de design de som há novos aprendizados, adaptações e desafios a serem vencidos que são peculiares. A professora e pesquisadora estadunidense

Vanessa Ament (2009, p. 93, tradução nossa¹¹) escreveu um livro inteiro sobre o ofício de *Foley* e afirma que *Foley* não é uma ciência; existem convenções e direcionamentos no processo de criação, mas nada é rígido.

No entanto, por mais difícil que seja a tarefa, é importante buscar definições para os termos sobre os quais se pesquisa. As definições servem para orientar o leitor dentro desse vasto universo e é importante se atentar ao que afirma Schafer (1992, p. 30): “uma definição precisa incluir todos os membros da família a que se propõe definir”. Porém, se por *Foley* compreendermos tratar-se de um processo de criação artística, alguns elementos sonoros podem não se encaixar dentro da definição. Para poder avançar nesta pesquisa, tratarei dessas definições, sem, no entanto, deixar de considerar que elas não podem ser empregadas para engessar ou tolher atos criativos.

Ament (2009, p. xiv, tradução nossa¹²), no prefácio do seu livro, afirma que “*Foley* é a arte e o ofício de ‘desenhar’ e gravar efeitos sonoros executados em sincronia com a imagem. É feito em um estúdio com tratamento acústico, chamado de sala de *Foley*, durante o processo de pós-produção de som de um filme”. Já Iwamizu (2014, p. 25) afirma que dentro do universo de *Foley* estão “os sons da trilha sonora que representam as ações mais delicadas e sutis da imagem, que são mais facilmente produzidos através da gravação em sincronia. Ele vai ser responsável por tornar audíveis os breves contatos, os movimentos e atritos que a imagem carregar”. Flôres (2013, p. 41-42) afirma que *Foley* são sons com sincronismo pontual e preciso, produzidos com diversos materiais e gravados em estúdio próprio para esse tipo de criação, com projeção simultânea da imagem a ser sonorizada. Os sons são recriados e pós-sincronizados à imagem do filme montado.

Apesar das três definições apontarem em direções similares, elas não trazem a precisão demandada pela pesquisa acadêmica sobre o ofício de *Foley*. Além disso, com exceção de Ament (2009), as outras autoras buscam definir *Foley* como o som resultante das movimentações em cena, ou algo nesse sentido. Contudo, o resultado de um processo não é o que define o próprio processo. O professor e designer de som, Ulisses Galetto (2021, p. 117), define *Foley* como “todo som produzido por uma ação humana direta vista – ou em quadro, na linguagem do audiovisual”. Porém, o exercício da função de criação de *Foley* ao longo dos anos me possibilitou uma gama de criação que vai muito além daqueles sons englobados por essa definição. Os sons de gotas que pingam de uma torneira ou que pingam de uma fenda dentro de uma

¹¹ *Foley is an art, not a science. There are guidelines and conventions but not hard and fast rules.*

¹² *Foley is the art and craft of designing and recording performed sound effects in sync to the film. It is done in a sound-controlled studio, called a Foley stage, during the postproduction process of moviemaking.*

caverna, ou então uma cena em que a imagem apresenta roupas balançando no varal pela ação do vento não se enquadram dentro dessa definição de *Foley*, pois eles não representam ação humana direta. Mesmo assim performei sons como esses muitas vezes para diferentes obras audiovisuais. No meu processo de criação de *Foley*, mais importante que elencar sons que podem fazer parte, ou não, de *Foley*, é definir como eles serão produzidos. Esses e outros exemplos estão dentro das especificidades de cada método de trabalho. Já trabalhei com várias equipes que diferem quanto às escolhas de sons que são ou não englobados por *Foley*. O som de portas, de bicicletas, de patas de animais, de respirações de personagens; mecanismos de carro (marcha, seta, freio de mão) são exemplos de sons que estão na zona de contato entre as camadas e que podem pender para a responsabilidade de uma equipe ou de outra. As roupas no varal ou as gotas pingando da torneira ou na caverna podem ser consideradas como responsabilidade da equipe de edição de ambientes, porém se a elaboração desses sons em sincronia com a imagem na sala de *Foley* for mais eficiente, não vejo motivo plausível para tais sons não serem incluídos na criação de *Foley*. Ademais, geralmente uma boa conversa é o suficiente para se definir quem será o responsável pela criação de determinados sons.

Dessa forma, nesta pesquisa, *Foley* tem a definição de ser a técnica ou o processo de criação de som para audiovisual performada em sincronia com a imagem, a qual visa representar a expressividade e a narratividade das ações da história, podendo englobar essencialmente sons resultantes da movimentação em cena, bem como da interação entre personagens e da manipulação direta de objetos dispostos em cena pelas personagens. Passos e roupas (movimentação); beijos, abraços, toques, tapas, socos, carícias (interação com outras personagens); papéis, louças, cadeiras *etc.* (manipulações de objetos) são exemplos de sons que compõem o universo de *Foley*. Por ser uma atividade artística e possuir variantes nos processos particulares de criação, não é produtivo estabelecer uma conceituação absolutamente rígida para essa técnica. Além disso, ela é apenas uma parte do processo de criação de design sonoro de uma obra, outras camadas e texturas coexistem com o *Foley* e existem áreas de contato que contêm sons que podem ser criados por *Foley* ou por outro departamento/editor.

Schafer (1992, p. 36) afirma que “quando as coisas mudam, as definições também mudam”. Isso se verifica ao longo da história da existência do ofício de *Foley* e provavelmente continuará ocorrendo, de forma que os conceitos técnicos e estéticos usados na época do seu surgimento como técnica cinematográfica foi sendo modificado ao longo do tempo, assim como todo modo de produção do cinema.

A técnica leva esse nome por causa de Jack Foley, uma personalidade que trabalhou com efeitos sonoros em Hollywood durante a era do cinema sem som sincronizado e no início

da era do cinema com som sincronizado (final dos anos 1920 e início dos anos 1930). Apesar de o ofício carregar seu nome, não foi ele o inventor da técnica, se é que existe um nome que pode ser ligado a esse feito. No cinema anterior a 1927, sem som sincronizado e reproduzido juntamente com a imagem — chamado pelo senso comum de cinema mudo —, existia algum tipo de acompanhamento sonoro enquanto as imagens eram projetadas. As primeiras experimentações cinematográficas já tinham a intenção de produzir e veicular som e imagem simultaneamente, mas enfrentavam a barreira tecnológica que os impedia de realizar esse feito.

Conforme Flôres (2013, p. 23), no cinema sem som sincronizado, as músicas, performadas simultaneamente com a imagem, podiam ou não ter partituras específicas para o gênero de filme apresentado, alguns efeitos sonoros podiam ser produzidos por instrumentos musicais, as sonoplastias podiam ocorrer ao mesmo tempo que a projeção, e até mesmo atores podiam dublar em tempo real. Inclusive, segundo Carreiro (2018, p. 40-41), a produção de efeitos sonoros performados ao vivo eram oferecidos ao público por alguns locais que projetavam os filmes como um produto diferencial.

Apesar de não ser exatamente a mesma técnica de *Foley* ou design de som aplicada anos mais tarde, essas experiências podem ser consideradas precursoras. Pode-se imaginar que a sonorização dessas projeções era algo bastante rudimentar, pois provavelmente demandava muito esforço e gerava um resultado pouco efetivo, principalmente quando incluía tentativas de sincronizar os sons com as imagens. Conforme afirma Costa (2006, p. 30),

Nunca é demais lembrar que as tentativas de sincronização entre imagem e som, que perpassam todo o período de trinta anos posteriormente conhecido como mudo, constituem uma longa trajetória de ações mal-sucedidas [*sic*], de aparentes sucessos, sempre efêmeros, até que, apenas no fim da década de 1920, o problema viesse a ser solucionado de uma vez por todas.

No final dos anos 1920, o som sincronizado com a imagem começava a ser realidade, a tecnologia avançava e tornava o cinema sonoro (sincronia som e imagem) possível, tanto na gravação quanto na projeção. Desde então, as técnicas artísticas avançaram e as mudanças tecnológicas proporcionaram novas perspectivas de criação e apreciação do cinema sonoro. Ament (2009) dedica o primeiro capítulo do seu livro para um breve levantamento histórico de *Foley* no início da popularização da técnica.

Após o lançamento de *O cantor de Jazz* (1927), todos os estúdios que produziam cinema começaram a se movimentar para lançar filmes com som sincronizado. Segundo Ament (2009), Jack começou focando em passos, manipulação de objetos e alguns movimentos de roupas. Conforme a tecnologia mudava, suas técnicas também mudavam, sendo que no começo

de sua carreira ele tinha apenas uma pista de som à sua disposição. Por conta da limitação tecnológica, ele precisava criar artifícios que suprissem suas necessidades. Ele tinha um pedaço de pano no bolso de trás, caso precisasse performar um movimento de roupa, e usava uma bengala que manipulava junto de seus passos para criar a ilusão de que havia mais pessoas caminhando junto.

Apesar de o som sempre estar presente na arte cinematográfica, algumas questões profissionais foram estabelecidas muitos anos depois dessa arte já estar consolidada. A nomenclatura do profissional *designer de som* apareceu apenas em *Apocalypse Now* (1979). Nesse filme, Walter Murch, montador de imagens e editor de som da película, observou a necessidade de reconhecimento da função de responsável pelo som; até então quem se responsabilizava pelo som era o próprio editor de imagem ou, geralmente, um assistente dele. No decurso, com a tecnologia sendo desenvolvida e a percepção de que o som poderia ganhar novas proporções junto à narrativa, equipes começaram a ser formadas para trabalhar com o design de som em vez de apenas uma pessoa fazer todo o trabalho. Isso não significa que antes não houvesse equipes, provavelmente existia uma equipe responsável pelo som do filme, mas não nas configurações que estamos acostumados. Por exemplo, os profissionais que performam os sons em sincronia com a imagem são chamados de artistas de *Foley*, mas isso é uma terminologia atual. Quem fazia essa criação era chamado de *soundmen* (Ament, 2009, p. 10). Nesse sentido, uma possível tradução para o termo *soundmen* poderia ser sonoplasta.

No Brasil, o sonoplasta participava do processo de criação sonora em novelas e programas de rádio, bem como em filmes ou em programas de televisão. Esse profissional do som era responsável por criar os diversos efeitos sonoros de programas ou novelas, sendo eles de qualquer natureza: explosões, tiros, passos, trovões, vocalizações de animais *etc.* Um dos nomes mais marcantes dessa função na história do audiovisual brasileiro é Geraldo José (1929-2019). Segundo esse artista, no documentário intitulado *A construção do som* (ASBEG, 1980), um dos motivos pelos quais havia a necessidade de criar tais efeitos sonoros é que a produção cinematográfica nessa época era dublada, ou seja, não havia som direto. Logo, somava-se uma pista de efeitos sonoros com a música e os diálogos. O processo basicamente consistia em fazer um mapeamento de todos os sons que julgava necessário no filme, depois acessar uma biblioteca de sons — criada por ele mesmo ao longo do tempo —, e escolher os que melhor se enquadravam nas ações da imagem. Os sons que não existiam em seu arquivo, precisavam ser criados. Geraldo revela que a necessidade de gravar alguns sons resultou na necessidade da criação de aparatos e traquitanas que gerassem sons semelhantes aos que o audiespectador estava acostumado a ouvir fora das telas. Era comum ele recriar sons do tique-taque de relógio,

apitos e rodas de trens, rangidos de portas. Sendo assim, a criação de som de um sonoplasta não se restringia apenas aos sons que hoje são comumente enquadrados como *Foley*.

Diante desse contexto, percebe-se que o desenvolvimento da pós-produção de som começou por conta da tecnologia ainda deficitária, que não possibilitava a captação de áudio com qualidade durante a captação das imagens. O som da cena, quando captado nessa etapa, apresentava ruídos dos equipamentos e da equipe de filmagem, e esse ruído impossibilitava a utilização do áudio no filme. Conforme o tempo passou e a tecnologia dos equipamentos foi aprimorada, a qualidade da captação no *set* melhorou, e assim, a utilização do som captado simultaneamente às imagens começou a ser empregada na obra audiovisual. A técnica de design sonoro, ou sonoplastia, deixa de ser usada apenas para sanar um problema técnico, que era a falta de som direto, e passou a aprimorar e realçar a narrativa desenvolvida na obra.

Os processos de criação de *Foley* são bastante particulares, de modo que as mudanças que ocorrem neles também o são. Assim é difícil traçar uma única linha histórica de como essa técnica foi mudando. Os processos de criação de som de Jack Foley e de Geraldo José foram sendo adaptados conforme as necessidades e demandas mudavam. Muitos artistas do som no audiovisual seguiram caminhos parecidos por tentativas, erros, acertos, inspirações, *feeling*, conhecimentos adquiridos em outras áreas *etc.*, e assim a própria experiência foi sendo construída. Como exemplo, uma linha histórica mais próxima dos tempos atuais pode ser traçada por meio das informações relatadas por Laroca sobre como se desenvolveu a técnica de *Foley* dentro do seu processo de criação de som.

Segundo Laroca, em um de seus primeiros trabalhos, *Cidade dos Homens* (2002), não havia a preocupação com a sonoridade de *Foley*, pois ele não conhecia a técnica nem sentia falta de tais sons. Ele aproveitava tudo o que era possível do som direto. No trabalho seguinte, no filme chamado *O Preço da Paz* (2003), ele começou a incluir elementos retirados de audiotecas na edição. Alguns desses sons eram passos das personagens, porém as gravações não possuíam muita qualidade, o que acabava atrapalhando o processo. Assim surgiu a primeira ideia de gravação de passos. Algumas pessoas foram chamadas ao estúdio e solicitadas apenas para andar com diferentes calçados e com diferentes interpretações. Isso gerou uma audioteca própria. Em outro trabalho, *Nina* (2004), veio a ideia de gravar os sons específicos para a cena, porém, como havia limitação de espaço e não havia um estúdio preparado para a *performance* de *Foley*, a cena era assistida e memorizada. Na sequência, desligava-se o computador e então gravava-se a cena sem a referência da imagem, utilizando como modelo o que havia ficado na memória sobre os movimentos e objetos utilizados. Isso porque o equipamento ligado gerava muito ruído e acabava inviabilizando tecnicamente a gravação. Finalmente com o filme *Olga*

(2004), a técnica utilizada por Laroça chegou próximo do que se pratica hoje: a criação de *Foley* começava a ser performada em sincronia com a imagem (*apud* Opolski & Schultz, 2022). O processo relatado por Laroça influenciou muito a minha formação dentro do som no audiovisual.

Foley se tornou um recurso amplamente utilizado para diferentes produtos audiovisuais. Segundo Ament (2009, p. 15, tradução nossa¹³), “*Foley* está presente na maioria dos filmes, em filmes independentes, *shows* de televisão, comerciais, *websites* e jogos. Com o advento da *internet*, são inúmeras as oportunidades para o uso de *Foley*”. De modo geral, as obras audiovisuais apresentam características heterogêneas que consequentemente resultam em diferentes tipos de obras. Mesmo dentro do campo de produção cinematográfica, tratando especificamente de cinema, também temos heterogeneidade. As diferenças estão presentes nos processos de criação que fazem surgir cinemas com características próprias e bem diferentes entre si, dando vazão à criação do cinema artesanal e do industrial. Pereira (2022) elenca algumas características que distanciam o primeiro do segundo. De acordo com a pesquisadora, no cinema industrial:

[...] um dos grandes objetivos é a ‘perfeição’, com códigos estritos de ‘qualidade’ na reprodução em larga escala; nos produtos artesanais as variações, ‘imperfeições’ são esperadas e mesmo valorizadas, pois produzem objetos únicos. Outra diferença é que na indústria os trabalhadores não detêm os meios, não decidem o que ou como será feito, sendo presente uma forte impessoalidade. Já os artesãos trabalham em geral em espaços próprios, num coletivo familiar ou de vizinhos, com meios facilmente acessíveis (Pereira, 2022, p. 88-89).

Minha experiência como profissional da pós-produção de som é bastante diversificada, porém é mais expressiva dentro da categoria que a autora denomina como cinema industrial. O processo de criação de *Foley*, o qual busco imprimir nos produtos audiovisuais, é bastante semelhante em todos eles. Existem pequenas adaptações, mas a essência é a mesma. Em ambas existe a busca pela redução de erros técnicos dentro de toda a cadeia de criação sonora e a busca pelo uso narrativo do som.

Por exemplo, um som fora de sincronia com a imagem, se não for intencional, caracteriza-se como um erro técnico. Esse erro pode ser responsável por desviar a atenção do áudio-espectador ou tirá-lo da sua imersão durante a experiência cinematográfica. Dessa forma, não percebo vantagens na imperfeição técnica desses tipos de erros porque ela pode ser uma barreira que impede a fruição do áudioespectador. Além da minimização de erros técnicos, buscamos

¹³ The present incarnation of Foley is included in major films, independent films, television shows, commercials, websites, and games. With the advent of the Internet, the opportunities for the use of Foley are vast.

realizar uma aplicação criativa para o som audiovisual, mesmo quando trabalhamos com o dito cinema industrial.

No entanto, a questão da cadeia de produção do cinema industrial é um fato que leva à produção de obras que não permitem que os processos experimentais ultrapassem determinados limites estruturais, os quais são estabelecidos pela indústria. Ainda assim, existem fatores que levam a crer que o processo de criação para o cinema industrial não é algo que sempre atinge a perfeição técnica, de forma automatizada e impessoal. Exemplo disso é a maneira como o diretor Christopher Nolan idealiza a sonoridade dos diálogos em seus filmes. Por fugir da norma estabelecida para os níveis de intensidade dos diálogos e dos outros elementos da trilha sonora, os filmes desse diretor são criticados por vários audioespectadores, porque contém falas ininteligíveis. Nesse caso, o renomado diretor alega que busca a naturalidade baseada no cotidiano fora do mundo cinematográfico, onde nem sempre é possível compreender cada fala (Pearson, 2022).

Durante o período que estive diretamente ligado ao *1927 Audio*, trabalhei como artista de *Foley*. Durante os dez anos que lá permaneci, sentia-me livre para colocar em prática qualquer ideia sonora em *Foley* que achasse pertinente, mesmo considerando os limites que dizem respeito à detenção dos meios. Pelo relato fornecido por Laroca à Pereira (2010, p. 37), a respeito do filme *Ensaio sobre a cegueira* (2008), percebo que essa liberdade sempre foi uma prática dentro do estúdio *1927 Audio*:

[...] lá dentro, *Foley*, eu converso no início e depois eles partem para a gravação. Só uma ou outra dúvida, a gente abre na minha máquina e discute. Com o Eduardo, volta e meia a gente conversa [...]. Então, a maior parte das coisas criativas que aparecem no *Blindness* não saíram de mim, com certeza. Uma ou outra coisa. É que quando a gente chega na mix também a gente vai redesenhando, as idéias [*sic*] vão acontecendo.

Portanto, o limite da estrutura das funções estabelecidas, aplicadas mais vezes no cinema chamado de industrial, não é um empecilho para a prática artística criativa, pois as realizações não são impessoais. Pelo contrário, elas são complementares: o trabalho se complementa ao passar pelas variadas etapas. Atualmente, trabalho em meu próprio estúdio, o *Schultz Audio Works*. Tenho mais responsabilidade sobre a obra, o que implica também mais poder de decisão e certa ampliação das potencialidades criativas. No entanto, continuo a trabalhar para a grande indústria cinematográfica brasileira.

A menos que alguém trabalhe sozinho na criação do design de som, ela nunca acontece de forma unilateral. Há uma equipe que trabalha unida, buscando um alinhamento do pensamento sonoro. Por mais que a indústria estabeleça e exija compromisso e necessidade de

cumprir prazos e cronogramas, o processo também é permeado por criação artística. Por isso, ao pensar em processos de criação, em vez de estigmatizar os tipos de cinema em industrial, independente ou artesanal, prefiro pensar cada filme como uma miscelânea de características industriais e artesanais, às vezes tendendo mais para um lado, em outras, para o outro. De qualquer forma, a criação artística sempre está presente, assim como a própria autora afirma: “de minha perspectiva há Arte em qualquer cinema” (Pereira, 2022, p. 88).

O que geralmente se busca dentro desse panorama cinematográfico heterogêneo é a adequação da criação sonora ao contexto no qual o produto está inserido. O público ao qual se destina, orçamento, cronograma e meio de exibição são algumas das questões consideradas, porém o *modus operandi* é sempre parecido, seja em filmes independentes ou industriais. Esse comportamento também parece ser comum dentro da indústria Hollywoodiana:

A pós-produção de som tem um conjunto sistemático de procedimentos que tem sido desenvolvido durante longos anos. Tal sistema tem variações que dependem do orçamento e do tempo permitido ao projeto. Em geral, contudo, muitos filmes profissionais e programas de TV seguem o mesmo paradigma. Existe a hierarquia aceita dos envolvidos e as convenções esperadas do processo (Ament, 2009, p. 36, tradução nossa¹⁴).

O filme *Ursa*, objeto de estudo desta pesquisa, talvez se enquadre no que Pereira (2022) chama de independente. Apesar de a pós-produção de som ter sido elaborada com uma equipe reduzida, ela foi feita prezando a adequação do som à estética buscada pelo diretor. Isso não quer dizer que a qualidade não foi buscada. Os meios usados para a criação de *Foley* do filme foram os mesmos utilizados para séries e filmes de grandes canais de *streaming*, inclusive os profissionais. Com isso, afirmo que dentro do meu processo de criação de *Foley*, tal segmentação em tipo de cinema se torna irrelevante, uma vez que o processo é muito parecido para qualquer tipo de cinema ou obra audiovisual: os sons são elementos de expressividade narrativa do audiovisual.

1.3 E PRECISA EXISTIR O QUE VOCÊ FAZ?

A criação de *Foley* pode ser uma excelente ferramenta para contar a história que desejamos, sendo elemento ativo da narrativa, instigando, desorientando, assustando, despertando emoções e sentimentos nos audioespectadores. Além dos aspectos criativos, a criação de *Foley*

¹⁴ *Postproduction sound has a systematic set of procedures that has been developed over many years. This system has variations depending on the budget and time allowed for the project. In general, however, most professional films and television shows follow the same paradigm. There is the accepted hierarchy of players and the expected conventions of the process.*

pode se justificar por questões técnicas, como auxiliar o processo de dublagem para que a inserção de novos diálogos soe próxima à naturalidade da sonoridade dos diálogos proferidos durante a captação de som direto. Nesta subseção, discutiremos e justificaremos a existência ou a necessidade de criação de *Foley*, abordando duas perspectivas: *Foley* como elemento expressivo da narrativa ou como suporte para questões de procedimento técnico, como é o caso da dublagem.

Apesar de não pensarmos conscientemente nos sons a todo instante, eles têm funções importantes em nossas vidas. Boa parte da nossa comunicação ocorre por meio dos sons, não apenas com as palavras e seus significados semânticos, mas com entonações e expressões não verbais, que podem deixar claras nossas intenções, emoções e sentimentos. Os sons são importantes aliados para nossa segurança, em muitas situações eles nos alertam sobre perigos iminentes e situações que podem oferecer riscos à nossa integridade. Há informações sonoras que podem nos situar espacialmente, nos informar se uma fonte sonora está longe ou perto e até mesmo, nos informar sobre o local onde nos encontramos e em qual período do dia. Além disso, os sons podem refletir a nossa identidade cultural, como as músicas e os sotaques de uma comunidade. Essa mesma importância que o som tem no cotidiano é transferida para o cinema onde, unido à imagem, trabalha narrativamente. Como afirma Costin (*apud* Opolski, 2016, p. 406), “o filme é uma história e o som ajuda a personagem e a estrutura da história”. O processo de criação do som de um filme não é a busca pela reprodução exata do que acontece no nosso cotidiano, o processo é mais complexo do que isso. O som, como parte da linguagem cinematográfica, funciona como representação da realidade. Assim como discute Flôres (2013, p. 9), “A banda sonora e os filmes restituem não a realidade, mas formam sim as representações estilizadas que o espectador vai receber e reinterpretar”.

Porém, o som não tem apenas a função de proporcionar maior sensação de realismo às imagens. Ele afeta a forma como o audioespectador percebe as imagens, podendo ajudar a guiar a atenção visual do audioespectador ou a induzir sentimentos, emoções e sensações (Carreiro, 2018). Ao longo da história do cinema, foram árduos os investimentos para que a captação e a amplificação do som pudessem impactar cada vez mais o audioespectador. Dentre essas transformações, cito a distribuição em vários canais de áudio (2.0, 5.1, ATMOS, por exemplo), maior fidelidade entre o som captado pelos microfones e o reproduzido ao público, implementação e constante ampliação dos *softwares* de gravação, edição e mixagem. Essas e outras transformações técnicas e tecnológicas ampliaram, e continuam ampliando, o uso do som para a experiência cinematográfica.

Durante a prática de realização de um filme, é natural que exista a dicotomia som/imagem. Isso é natural pois os processos de captação e de edição de som e imagem são feitos separadamente. Durante a fase que se intitula de produção, quando o *set* de gravação é montado, existe certa prioridade para os departamentos que possuem relação direta com a imagem: figurino, arte, luz, continuísta e cinegrafista são exemplos de funções que tem a atenção voltada quase que exclusivamente para a captação das imagens. Nesse mesmo momento, apenas uma equipe está dedicada exclusivamente ao som, que é a equipe de som direto. Isso não quer dizer que os meios de captação e edição de imagem tenham mais importância que os do som, ou pelo menos não deveriam. Essa dualidade acontece apenas por uma questão logística de produção. Ao final da cadeia de produção o resultado é audiovisual, som e imagem acontecendo ao mesmo tempo na tela. Elencar mais importância para o som ou para a imagem deveria ser repensado, não só pelos teóricos, acadêmicos e pesquisadores de cinema, mas principalmente por todos os que participam efetivamente do processo de criação cinematográfica. Um microfonista, quando se posiciona para captar o som com o microfone aéreo, não está participando somente da parte tocante ao som, sua função compreende também cuidar para que o microfone não apareça no quadro, durante a gravação da cena. Ao colocar o microfone de lapela no ator, a preocupação não é apenas com a melhor posição de captação da voz, mas também com o disfarce do transmissor e dos fios. Da mesma forma, os outros departamentos não trabalham exclusivamente para a imagem, ou pelo menos não deveriam trabalhar com esse pensamento. Apesar de cada profissional ter funções e departamentos específicos, todos trabalham pela arte cinematográfica.

Por mais que a equipe de som direto seja respeitada e todos os demais departamentos da produção compreendam o seu impacto no som do filme, é muito difícil conseguir captar com qualidade todos os sons da cena que podem trabalhar em prol da narrativa. Geralmente, a prioridade da equipe de som direto é a captação dos diálogos dos atores. Segundo Chion (2008, p. 13), “grande parte do aperfeiçoamento tecnológico no campo da captação de som nas rodagens (invenção de novos microfones e de novos sistemas de captação) concentrou-se na fala”. Isso acontece porque, culturalmente, o cinema narrativo de ficção tem grande ênfase naquilo que é falado. Nas palavras do próprio Chion (2008), o cinema é verbocêntrico porque utiliza a voz como elemento de suporte da expressão verbal, buscando primordialmente a inteligibilidade das palavras pronunciadas. Além disso, a voz sempre foi uma ferramenta de construção narrativa, pois a história é contada em grande parte por aquilo que as personagens dizem (Chion, 2008, p. 13).

Produzir o som no cinema é algo complexo cuja qualidade depende de muitos fatores. A equipe de captação de som prioriza a captação de diálogos, logo, tudo o que não foi possível

ser captado pelos microfones do *set* poderá ser (re)criado na pós-produção. Por isso existe a etapa de pós-produção de som, na qual está situado o ofício de criação de *Foley*. A mesma pergunta que está no título dessa subseção foi direcionada a Laroca, em uma entrevista feita por mim e por Débora Opolski sobre para que serve *Foley*. Para Laroca,

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 Internacional. 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 (*apud* Opolski & Schultz, 2022).

No processo de criação de *Foley*, assim como na criação de todo o design de som, existe a hierarquia sonora dentro da cena. Apenas para fins didáticos, imaginemos uma escala hierárquica sonora, na qual, na base, estão os sons menos determinantes para a cena ou para a obra como um todo; e no topo estão os sons mais relevantes para a narrativa. Nessa escala hierárquica, próximo à base, os sons criados por *Foley* tem como objetivo complementar e compor o universo sonoro do filme, enriquecendo a sonoridade total de uma obra e podendo torná-la sonoramente mais natural, uma vez que, fora das telas, na nossa realidade, os sons que nos cercam são variados e nem sempre possuem participação ativa em nossas ações cotidianas. Por mais que os sons tenham grande importância em nossa vida, não conseguimos nos atentar para todas as ocorrências próximas a nós. Durante a experiência cinematográfica a nossa atenção está, majoritariamente, voltada àquilo que estamos vendo e ouvindo no filme, logo a sonoridade de *Foley* ajuda a representar esse universo sonoro tão comum ao nosso redor cotidianamente. Nesse sentido, tais sons de *Foley* podem ser compreendidos como a representação de uma simples pedra que o pintor desenha em uma paisagem onde essa mesma pedra não é o tema central da pintura. Ela está lá na paisagem simplesmente pelo fato de elas serem comuns na natureza, logo se torna natural que esteja representada em uma pintura que retrata uma paisagem da natureza. Em determinada cena, se uma personagem caminha portando uma bolsa em seu ombro, é bem possível que seja criado um som do movimento da bolsa acompanhando o som dos passos. O modo como esses sons serão criados é determinado pelo contexto narrativo. Se é algo banal no filme, o som não tem tanta relevância hierárquica. Está lá apenas para representar sonoramente esse objeto, caracterizar a personagem e enriquecer a sonoridade da obra audiovisual.

Quanto mais os sons se aproximam do topo da escala, mais determinantes narrativa-mente eles são. Nesse caso, os sons criados por *Foley* não existem apenas porque são comuns na nossa vida, eles contam alguma coisa importante para a história, enfatizam alguma característica ou personalidade determinantes de alguma personagem, revelam uma informação até então escondida. Segundo Chion (2008, p. 90), “ao ruído continua a ser atribuída, na crença comum, a dupla propriedade, não só de revelar objetivamente de si mesmo a causa de onde emana, mas também de despertar as impressões ligadas a esta causa”. No mesmo exemplo citado anteriormente de uma personagem caminhando e carregando uma bolsa, se nela estiver contida uma grande quantidade de dinheiro que ela acabou de roubar, o peso narrativo é muito maior e consequentemente o som criado por *Foley* para a movimentação da bolsa também será diferente; pode ser um som mais denso, encorpado e com mais intensidade, por exemplo. Nesse sentido, alguns sons de *Foley* potencializam o modo como a história é contada. Sobre isso Ament (2009, p. xv, tradução nossa¹⁵) afirma que,

[...] a intenção original e o propósito usual de *Foley* é aprimorar ou desenhar os passos e movimentos de roupa de todos as personagens e os objetos que eles utilizam. Às vezes nós artistas apenas ‘adoçamos’ ou melhoramos esses eventos, e às vezes a trilha sonora depende fortemente do nosso trabalho.

Na experiência particular de Laroca, o uso de *Foley* como elemento sonoro narrativo foi sendo construído como consequência do desenvolvimento do seu pensamento sobre som para cinema.

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 (*apud* Opolski & Schultz, 2022, p. 228).

Logo, o modo como se interpreta os sons de *Foley* pode flutuar entre esses dois extremos da escala. Importante ressaltar que essa escala é apenas um meio de explicar como podem ser entendidos os diversos sons de *Foley* e de que forma eles poderão ser criados. Esse pensamento dificilmente se aplica à experiência de apreciação do audioespectador, sendo mais útil para os que estão no processo de criação e com isso podem decidir o quanto de recursos destinam a cada som, porque provavelmente os sons mais determinantes serão criados com mais

¹⁵ [...] *the original intent and usual purpose of Foley is to enhance or design the footsteps and clothing movement of all characters and the hand props the characters utilize. Sometimes we artists only “sweeten” or enhance these events, and sometimes the soundtrack relies heavily on our work.*

cuidado. Geralmente, o audiospectador leigo percebe os sons de *Foley* apenas como o resultado de uma ação em cena. Ele não imagina que por detrás daquele som que parece óbvio, existe uma intenção criativa desenvolvida para contar a história. Mesmo quando *Foley* é um elemento imprescindível e determinante para a compreensão do filme, provavelmente a percepção do audiospectador em relação a esses sons será inconsciente. Nosso objetivo com esta pesquisa não está na espectralidade, mas sim no processo de criação, por isso não nos deteremos nessa questão. O trabalho de criação do design de som é propor ideias narrativas. Segundo Laroca (*apud* Opolski & Schultz, 2022, p. 230), “quando as pessoas começam a se dar conta do potencial do som para algumas nuances de comportamento, de temperamento, de emoção ou de qualquer coisa, as pessoas começam a explorar a sonoridade de Foley”.

Além do potencial narrativo, a existência do processo de criação de *Foley* pode se justificar por questões de ordem técnica, como a necessidade de auxiliar a naturalizar o resultado da dublagem feita por meio da técnica de *Automated Dialogue Replacement* ou *Additional Dialogue Recording* (ADR). Ainda que exista a preocupação para conseguir a melhor captação possível das vozes, isso nem sempre ocorre, pois a qualidade da captação depende de uma série de fatores combinados. Em alguns casos, é necessário regravar em estúdio as vozes dos atores durante a pós-produção de som. Esse recurso se torna necessário quando: a qualidade do áudio original está com problema; há muito ruído de fundo; houve problemas técnicos de captação ou há algum tipo de mudança no roteiro.

A sonoridade captada pela equipe de som direto possui características que diferem daquela captada em estúdio. As locações apresentam reverberações e sonoridades ambientes que imprimem nos diálogos características específicas. Por mais que o editor de diálogo manipule e edite tais captações, elas sempre terão a característica da locação. Por outro lado, as salas de um estúdio onde são gravadas as ADR são tratadas acusticamente para que o áudio possa ser gravado sem quase nenhuma interferência do ambiente. Quando algum diálogo precisa ser substituído, pode haver diferença de características sonoras entre os áudios oriundos do som direto e os áudios inseridos pelo processo de ADR.

Dessa forma, tudo que for possível de ser feito para esconder as diferenças entre eles, ou pelo menos, aproximar suas características, será feito, para que elas sejam imperceptíveis para o audiospectador. A edição de sons ambientes, de diálogos e das próprias ADR, a criação de *Foley* e a mixagem são etapas processuais que possibilitam que esse artifício (ADR) seja usado sem que haja estranheza por parte de quem aprecia a obra. Em resumo, o processo de criação de *Foley* pode ajudar a disfarçar o resultado artificial da ADR, proporcionando maior

naturalidade ao conjunto sonoro, logo, a sonoridade de *Foley* suaviza as diferenças que podem existir entre os diálogos captados no *set* de filmagem e os que foram gravados em estúdio.

Ainda no tocante ao aspecto técnico, *Foley* é um recurso utilizado quando há exigência de exportação do produto audiovisual. Se existe a pretensão de comercializar internacionalmente e dublar o diálogo do idioma original, geralmente a produtora exige que se entregue pistas separadas de som: uma para Diálogo, outra para Música e outra para Efeitos (DM&E ou Banda Internacional). Assim, quando o filme é dublado em outro idioma, a pista de diálogos original é substituída pela pista com o novo idioma, enquanto as pistas de Música e Efeitos sonoros permanecem as mesmas. No *set* de filmagem, eventualmente, um ou outro som, além das vozes das personagens, é captado. Se esse som for útil junto à narrativa, ele poderá ser usado na pós-produção e provavelmente o será. Logo, os sons eventuais que acompanham o diálogo original tornam o som do filme mais natural e verossímil. Quando há o processo de dublagem, os mesmos sons eventuais não ficarão presentes na obra (porque integram a pista de diálogos e essa pista será substituída). A ausência desses sons pode tornar o som do filme menos natural, deixando-o com aspecto “estéril”. Por isso existe a criação do design de som que procura trabalhar de acordo com a banda internacional, na qual todas as camadas sonoras serão trabalhadas para que as versões dubladas sejam o mais próximas possíveis da versão original, apesar da mudança de diálogo.

1.4 SOBRE A BUSCA PELA REPRESENTAÇÃO SONORA VEROSSIMILHANTE

De forma geral, o modo como elaboramos o design de som nos filmes narrativos ficcionais toma muitos dos sons do cotidiano como parâmetros para recriar os sons para as obras audiovisuais. Porém, essa abordagem, baseada apenas naquilo que se observa fora do cinema, é limitada, pois o processo de elaboração do design sonoro não se restringe apenas à representação de sons reais como base para a criação. Se assim fosse, o som provindo de um soco, por exemplo, teria uma sonoridade bem diferente da que ouvimos no cinema. O som dos passos de uma formiga que aparece em *close* na imagem não seria recriado, uma vez que na realidade, mesmo estando muito perto da formiga, dificilmente seria possível ouvir seus passos. Pelo contrário, em muitos filmes narrativos de ficção essas duas situações, o soco e os passos de formiga, são amplamente exploradas com elementos que vão além da realidade

O trabalho de construção do desenho de som pode ter como base a realidade cotidiana, por isso é imprescindível que o profissional de som do audiovisual esteja atento aos sons que acontecem ao redor. Isso possibilitará crescimento e fornecerá recursos, ideias e inspirações

para a criação. Os sons que estão ao nosso redor influenciam nossos comportamentos e decisões, e acabam por moldar as nossas interpretações sobre tudo (Carvalho, 2009, p. 12). O som para cinema nada mais é do que o reflexo de tal situação, uma vez que é influenciado pela percepção sonora dos envolvidos na produção. Desse modo, ao longo desta pesquisa, sempre que houver referência ao som realista, a aplicabilidade será no sentido de que o cotidiano é a fonte de embasamento para a recriação de sons para a ficção, ou que a experiência daquilo que ouvimos no dia a dia é o que vai orientar os caminhos de determinadas decisões dentro do processo. Segundo a pesquisadora Flôres (2013, p. 36-37), essa recriação sonora realista se deve em grande parte ao processo de pós-produção de som,

Realismo é uma palavra associada frequentemente à chegada do som sincrônico ao cinema. Contudo, aparentemente contradizendo a filosofia do som direto, essa impressão de realismo está ligada à manipulação independente de cada matéria do cinema (som e imagem), a qual oferece o meio de recompor de forma artificial, *a posteriori*, o som diegético.

A razão da busca pela verossimilhança com a realidade é, em parte, por conta do valor cultural agregado ao próprio som. Para que o audioespectador não estranhe aquilo que ouve no filme, ele precisa estar familiarizado com aquele som. O som oriundo da manipulação das teclas de um teclado de computador soa familiar para a maioria das pessoas, logo, a criação dessa sonoridade para uma cena é baseada nesse conhecimento popular. Quando se trata de criar som para objetos que temos familiaridade, essa é uma tarefa relativamente simples. Somos capazes de reconhecer e imaginar como podem soar um livro sendo folheado, um copo sendo colocado sobre a mesa, uma cadeira sendo arrastada ou um pacote de bolacha que é manipulado. Porém, quando não temos em nossa bagagem cultural a referência de determinado som, a tarefa se torna mais complicada. Para que a sonoridade do objeto seja criada, as informações que a imagem e a própria história fornecem serão o ponto de partida para que a sonoridade da movimentação ou da manipulação seja crível ou verossimilhante ao audioespectador. Tais elementos podem ser o material que compõem o objeto, seu tamanho, peso *etc.*

Como vimos até o momento, som e imagem são os materiais de expressão que compõem o cinema. É por meio deles que se cria a obra audiovisual e se comunica aquilo que deseja, portanto, “quando se aborda a questão do realismo no cinema, é necessário distinguir realismo dos materiais de expressão (imagens e sons) e realismo do tema dos filmes” (Aumont *et al.*, 2012 [1984], p. 134). O conceito de *Foley* é articulado como uma técnica para sonorização dos movimentos que acontecem na cena. O ouvido humano é seletivo, de forma que muitos sons que acontecem ao nosso redor são ignorados ou passam despercebidos da nossa atenção.

Se nos concentrarmos nos eventos sonoros que estão acontecendo nesse momento, provavelmente perceberemos que há uma riqueza sonora ignorada: motor da geladeira ligado, passarinhos que cantam na cerca do vizinho, carros que passam na rua, passos no corredor, um objeto que o vizinho do andar de baixo derruba (uma cadeira talvez), panela de pressão cozinhando a carne do almoço.

Esse fenômeno de ignorar ou não prestar atenção aos sons pode ocorrer também durante uma ação direta na qual possamos estar envolvidos: como o ato de cozinhar, tomar banho ou limpar a casa. Eventualmente, um som chama a atenção e pode indicar que algo está fora da normalidade: o som da panela no fogo pode indicar que o arroz está queimando; alguém bate à porta enquanto termino de tomar banho; ou a tampinha de uma caneta passa pelo tubo do aspirador de pó enquanto limpo atrás do sofá. Durante as atividades corriqueiras, nossa atenção não está no som, pois nosso objetivo é concluir a ação sem nos preocupar com que tipo de som busco ou procuro evitar. Se não nos atentarmos conscientemente aos sons que resultam das movimentações, eles passarão despercebidos. Mas isso não quer dizer que não existam. Tal seletividade de nossos ouvidos acontece para que determinados sons ganhem a nossa atenção quando for necessário.

[Nas] Cenas que podemos viver no cotidiano [...], raramente prestamos uma atenção distinta e especial aos sons que as acompanham, conservando destes uma representação baseada na importância material e emocional da sua fonte: aqueles que não nos interessavam ou que não nos surpreendiam foram eliminados (Chion, 2008, p. 87).

O som é uma consequência dos movimentos, atritos, batidas, quedas de objetos *etc.* Quando não os percebemos em nossas ações cotidianas, é como se isso já fosse esperado por nós, como um fenômeno natural. De forma semelhante, esses sons também acontecem durante a exibição de uma obra audiovisual e passam despercebidos pelo audioespectador em muitos casos. Segundo Opolski (2009, p. 26), “o espectador precisa ouvir os sons desses movimentos e objetos, pois no mundo real, as vozes das pessoas coexistem com esses sons”. Em nota de rodapé, a autora alerta que, com essa afirmação, não está sugerindo que o filme é um retrato da realidade. Por mais que o audioespectador não perceba conscientemente cada som criado para a obra, os sons fazem parte da experiência cinematográfica ao compor aquele universo sonoro.

Assim como o som, a exibição de um filme também ocorre no tempo e no espaço onde são projetadas as imagens em movimento e os sons que aparentemente provêm dos movimentos da própria imagem.

Entre todas as artes ou todos os modos de representação, o cinema aparece como um dos mais realistas, pois tem capacidade de reproduzir o movimento e a duração e restituir o ambiente sonoro de uma ação ou de um lugar. Porém, apenas a formulação desse ‘princípio’ revela que o realismo cinematográfico só é avaliado *em relação a outros modos de representação* e não em relação à realidade (Aumont *et al.*, 2012 [1984], p. 134).

Os sons de *Foley* nos filmes narrativos de ficção buscam proporcionar naturalidade à obra, tentando propiciar ao audioespectador uma apreciação próxima daquilo que lhe é conhecido. Por isso, o conceito de representação sonora da realidade no universo de *Foley* está ligado ao movimento das personagens, seus gestos, suas ações. São as mesmas ações e movimentos do cotidiano, acima citados, que produzem os sons que muitas vezes não ouvimos. Segundo Aumont (2012 [1984], p. 149), “reproduzir a aparência do movimento é reproduzir sua realidade: o movimento reproduzido é um movimento ‘verdadeiro’, pois a manifestação visual é idêntica nos dois casos”. Com relação ao processo de criação de *Foley*, no tocante à *performance* do artista, essa afirmação também se aplica: o som que resulta dos movimentos tende a acontecer nas duas situações de forma semelhante, em uma cena de filme e na realidade; é como se o movimento da vida real fosse imitado dentro da sala de *Foley* para recriar um som muito parecido com o qual aparece na imagem. O movimento de uma xícara sendo colocada sobre a mesa, os passos de uma mulher calçando sapatos de salto alto ou de uma pessoa digitando sua dissertação de mestrado em um teclado de computador apresentam resultados sonoros semelhantes nas três situações. Por isso, em uma cena representada no cinema, muitos dos sons são criados partindo da imitação do que é conhecido em situações já vividas, pois “o grande poder da imitação está justamente em fazer esquecer que se trata de uma construção que visa a uma imitação elaborada a partir da própria imagem das coisas, do mundo visível, de situações vivenciadas pelos homens” (Flôres, 2013, p. 19).

Mais uma vez, apesar de o foco desta pesquisa não ser na recepção do audioespectador, é impossível elaborar a discussão sem considerar, mesmo que superficialmente, como ocorre esse processo de apreciação do que foi planejado e criado na produção da obra. Se por um lado os profissionais que trabalham no processo de criação do design de som buscam a naturalidade, tendo como base recursos contidos nos seus repertórios da memória, das experiências pessoais, sociais e culturais; por outro lado, o audioespectador se utiliza de mecanismos semelhantes para fazer a decodificação daquilo que foi criado. Quando ocorre a fusão perfeita entre a imagem e a trilha sonora recriada na pós-produção, dificilmente haverá estranheza por parte do audioespectador. Como eles estão intencionalmente dispostos a apreciar a obra, tendem a acreditar no que está acontecendo diante dos seus ouvidos e olhos, pois não existem meios empíricos de

comparação entre o som do filme e o som natural. Para que ele se convença do que ouve, de forma inconsciente, recorre ao seu repertório.

[...] o espectador, quando ouve num filme um som dito realista, não está em condições de o comparar com um som real que poderia ouvir ao lado no mesmo lugar; para julgar da sua veracidade, recorre à sua recordação desse tipo de som, recordação ressintetizada a partir de vários dados que não são apenas acústicos, também ela é influenciada pela visão dos filmes (Chion, 2008, p. 88).

Outro fator que proporciona sensação de verossimilhança do material de expressão sonoro ao audioespectador é seu repertório já adquirido pela apreciação de filmes precedentes.

Se o verossímil se define em relação à opinião comum ou a máximas, em geral, define-se também (conjuntamente) em relação aos textos, na medida em que estes sempre tendem a produzir uma opinião comum em sua convergência. O verossímil de um filme deve muito, portanto, aos filmes anteriores já realizados: será considerado verossímil o que já se viu em uma obra anterior (Aumont *et al.*, 2012 [1984], p. 143).

Esse repertório vem sendo criado no inconsciente dos audioespectadores ao longo dos anos de vida do cinema sonoro. Ainda, reforço que para grande parte dos sons, apreciar a naturalidade de um som audiovisual tem mais a ver com códigos utilizados pelo próprio cinema, pela televisão e por outras artes representativas e narrativas do que com a nossa própria experiência vivida. Por exemplo: o urro de um tiranossauro, a ambientação de um cenário de guerra, o som de um sabre de luz se torna crível também pelo fato de essas sonoridades já estarem presentes no repertório dos espectadores. Ninguém pode afirmar que já ouviu na realidade o urro de um dinossauro ou o som de um sabre de luz. Mesmo que um cenário de guerra tenha sido uma realidade para muitas pessoas, para outras não é. Ainda assim, a ambientação dos filmes de guerra se torna verossímil para ambos os tipos de pessoas, bem como o dinossauro e o sabre de luz. Dentro de cada diegese, o som se torna crível para o audioespectador.

Os códigos do teatro, na televisão e do cinema, em contrapartida, criaram para todos nós convenções muito fortes, determinadas mais por uma preocupação de representação do que de veracidade literal, e essas convenções submergem facilmente a nossa experiência própria e substituem-se a esta, tornando-se a referência do real (Chion, 2008, p. 87-88).

Dentro do processo de criação de *Foley* também existem estereótipos que permeiam o repertório das obras audiovisuais já conhecidas e que, majoritariamente, são responsáveis por proporcionarem ao audioespectador a sensação de que o som que ele ouve é familiar sob muitas circunstâncias. Nos filmes do gênero *western*, popularmente conhecidos no Brasil como filmes de faroeste, era comum a representação sonora dos movimentos de caminhada dos *cowboys*

com passos firmes de botas, espora tilintando, e rangido de couro da própria bota. Esses filmes retratam os temas da vida do século XIX, ambientados no velho oeste norte-americano. As temáticas apresentavam perseguições a cavalo, assaltos a banco, duelos, caçadores de recompensa *etc.* Foi baseado nesse estereótipo que buscamos a sonoridade para representar o capitão Rodrigo (Thiago Lacerda) em *O Tempo e o Vento* (2013). Esse filme não é considerado um *western*, mas apresenta uma temática que lembra o gênero, apesar de ser ambientado no Brasil. A imagem por si só já é suficiente para percebermos que a personagem usa botas e esporas na primeira cena em que aparece (5'30"), porém, recriar esse som tem o objetivo não só de reforçar a característica da vestimenta da personagem, mas também de acessar essa sonoridade que faz parte do repertório conhecido por muitas pessoas, no inconsciente do audioespectador.

Ainda que busquemos a naturalidade como resultado, para não causar estranheza ao audioespectador, precisamos adicionar ao processo muita criatividade. Mesmo que o propósito inicial do processo de criação seja acessar o que já é conhecido e está no repertório do audioespectador, existe uma ampla margem de possibilidades que extrapolam os limites do convencional e do esperado. Segundo Flôres (2013, p. 37), “no cinema ficcional, por mais que o som se assemelhe a algo natural, ele sempre será uma ‘fabricação’ inerente ao processo criativo de todo filme nos mais variados estilos”.

Por outro lado, é importante mencionar que ainda que haja a busca e o esforço da equipe de criação do design sonoro pela verossimilhança, isso não garantirá que todos os espectadores percebam o som com as intenções para as quais foram criados, pois as vivências e bagagens culturais, emocionais e psicológicas são particulares a cada pessoa e elas influenciam o modo como a obra é percebida. Segundo Chion (2008, p. 88), “os critérios de verossimilhança sonora dependem da competência própria e da experiência de cada um”. Mais do que só parecer verdadeiro, o som dentro da obra audiovisual intenta comunicar algo, despertar emoções e proporcionar uma experiência imersiva ao audioespectador. É óbvio que para atingir tais objetivos a verossimilhança é um dos caminhos.

[...] no cinema, o som é reconhecido pelo espectador como verdadeiro, eficaz e adaptado; o espectador não se preocupa se reproduz o som que faz na realidade o mesmo tipo de situação ou de causa, mas se representa (ou seja, traduz, exprime) as sensações associadas a esta causa. No entanto, tudo isso é pouco consciente, uma vez que o público (no qual se deve englobar a maioria dos críticos e dos teóricos) conserva uma concepção bastante simplista e imediata da natureza figurativa do cinema (Chion, 2008, p. 89).

Além de servir para auxiliar na representação naturalista da realidade, o *Foley* pode adotar características que ultrapassam essa linha, mas que ainda assim parecem críveis e

verossimilhantes. É como se o som aumentasse a realidade para reforçar algum aspecto da narrativa e intensificar o que se pretende comunicar. No cotidiano, o som de um tiro, de um soco ou da batida entre dois carros pode parecer bem menos interessante do que o som desses eventos que é criado para uma obra audiovisual, visto que, na narrativa, geralmente atrás desse som há um elemento narrativo para ser reforçado e reafirmado. Além disso, o processo de criação de som intensifica a experiência do audiespectador, fazendo com que ele ouça coisas que não poderiam ser ouvidas fora de uma sala de cinema. Som de gestos como um cafuné no cabelo, a brasa de uma tragada no cigarro, a chama de uma vela ou os passos de formiga, todos são comumente criados pela equipe de pós-produção de som para audiovisual.

Uma das características do estilo de som contemporâneo de Hollywood é o tratamento intensificado dos menores detalhes sonoros, como se os profissionais de som pretendessem que o público ouvisse o inaudível. Esses close-ups auditivos não são tão exagerados em relação ao contexto do mundo real, mas audivelmente distinguidos para transmitir detalhes narrativos que, de outra forma, seriam perdidos no barulho da paisagem sonora movimentada de um filme (Wright, 2014, p. 204, tradução nossa¹⁶).

Certamente que todos esses pormenores serão aplicados e decididos pela estética e narrativa demandada por cada obra em específico. Nosso intuito aqui é mostrar de forma generalizada quais as possibilidades e os caminhos que o som pode seguir.

¹⁶ *One of the attendant features of contemporary Hollywood sound style is the heightened treatment of the smallest of sonic details, as if sound practitioners intend audiences to hear the unhearable. These aural closeups are not so much exaggerated from their real-world context as audibly distinguished to convey narrative details that otherwise would be lost in the din of a film's busy soundscape.*

2 PROCESSO DE CRIAÇÃO DE *FOLEY*

Especificamente durante a etapa de captação de som e imagem de qualquer produto audiovisual (*set* de filmagem), não é possível obter com a mesma qualidade sonora os diálogos das personagens e todos os sons resultantes de suas movimentações como discuti na Seção 1.3. Em filmes narrativos de ficção, o processo de criação de *Foley* pode e deve existir com o intuito de ultrapassar o limite da “necessidade técnica”, explorando as possibilidades sonoras criativas proporcionadas pela narratividade. Com “necessidade técnica” nos referimos aos sons que desempenham um papel de apenas representar as movimentações das personagens. Essa necessidade existe quando, por exemplo, há a comercialização do produto audiovisual para outra nacionalidade e que terá o idioma dublado para aquele utilizado na nação de destino. Se, no mesmo momento de captação das imagens, houvesse um meio eficaz de captar os sons da movimentação das personagens de forma isolada, mantendo a qualidade da sonoridade dos diálogos, aqueles poderiam estar vinculados à imagem desde a captação delas, e para esse fim, não seria necessária a criação de *Foley* na pós-produção de som. Na teoria, isso seria suficiente para ter os movimentos e ações sonorizadas. Porém, não é o que acontece na prática. A minúcia e o controle que temos sobre cada som que se cria na sala de *Foley* dificilmente pode ser alcançada durante a gravação no *set* de filmagem. Com essa afirmação não estou menosprezando ou subestimando a gravação do som direto, apenas afirmando que as variáveis, os imprevistos e os problemas que acontecem nos *sets* de filmagens são inúmeros e que, justamente por causa disso, com raras exceções¹⁷, não existe uma pessoa ou uma equipe de pessoas designada para executar essa função durante a captação de som. Em muitos filmes, os sons de *Foley* que são, eventualmente, capturados no *set* de filmagem possuem boa qualidade na gravação e um timbre que certamente é muito difícil de reproduzir em um estúdio de *Foley*. Nesses casos, a esses sons chamamos de *production effects* (PFX). Eles são captados pela equipe de som direto durante as filmagens e incluídos na sessão de *Foley*, não são diálogos. Contudo, o processo de criação de *Foley* possibilita a consistência, a coerência, a independência de cada som.

Mesmo que a captação dos elementos de *Foley* no *set* fosse possível de forma que ocorresse isoladamente dos diálogos, ainda assim muitos sons não passariam de mera sonorização. Quando se propõe um trabalho de criação de *Foley* durante a pós-produção de som, a intenção visada é maior do que simplesmente sonorizar movimentos e gestos. A expressão criativa vai além disso e diz respeito ao modo como o som resultante das movimentações e

¹⁷ O filme *1917* é uma destas exceções da história, pois existia uma equipe contratada para realizar a captação de efeitos sonoros, incluindo os sons de passos, roupas e *props* (Birk, 2020).

interações das personagens poderão ser criados e manipulados. Mesmo no caso de uma cena em que os sons de *Foley* sejam preponderantes e quase exclusivos, o som captado no *set* de filmagem pode não atingir a mesma intenção narrativa proporcionada pelo trabalho de *Foley* na pós-produção. Nas palavras de Laroca (*apud* Opolski & Schultz, 2022), o trabalho da pós-produção de som agrega a sensação de relevo, visto que, quando cada elemento sonoro é criado de forma independente, eles podem ser tratados com diferentes perspectivas. Dessa forma, a sonoridade narrativa de *Foley* não se trata apenas **do que** será criado, mas também e, principalmente, de **como** será criado e manipulado junto à história. Criar *Foley* vai além de reproduzir os sons dos objetos, dos passos e das roupas. Trata-se também da importância da representação sonora de tais elementos ao longo do filme.

Tal representação sonora ocorre de forma semelhante à representação da imagem sobre a qual discorre Aumont (2012 [1984], p. 105), “um objeto só é fotografado ou filmado como representantes da categoria à qual pertence: é a essa categoria que é remetido e não ao objeto representante que foi utilizado para a tomada”. Pelo fato de o som ser um elemento abstrato, esse conceito de representação de uma categoria pode alcançar maiores proporções. A sonoridade da manipulação de um revólver, por exemplo, refere-se a toda categoria de revólveres, não àquele revólver em específico que aparece na imagem. O objetivo da criação da sonoridade narrativa de *Foley* não é a reprodução ou a representação dos mesmos movimentos e manipulações de objetos que ocorreram durante a gravação. Ao analisar as possibilidades de exploração que o vínculo de um objeto com uma categoria pode proporcionar, percebemos e comprovamos que uma mesma história pode ser contada com diferentes escolhas sonoras. Da mesma forma que essas mesmas escolhas sonoras podem contar histórias em contextos muito diferentes,

O valor figurativo e narrativo de um ruído, reduzido assim mesmo, é muito vago. O mesmo som pode, segundo o contexto dramático e visual, contar coisas muito diferentes, uma vez que, para o espectador de cinema, mais do que o realismo acústico, é sobretudo o critério de sincronismo, e secundariamente de verossimilhança (verossimilhança que tem a ver não com o realismo, mas com a convenção), que o levará a colar um som a um acontecimento ou a um fenômeno. O mesmo som pode então reproduzir de forma convincente, numa comédia, a melancia a ser esmagada e, num filme de guerra, o crânio reduzido à papas. Este mesmo barulho pode ser, no caso, divertido e, no outro, insuportável (Chion, 2008, p. 24-25).

A verossimilhança da representação figurativa que o som pode adquirir acontece pelo vínculo do som com o gesto visual que o representa. Mas ser convincente, não é um processo simples. Para isso acontecer, precisamos obedecer a alguns parâmetros estabelecidos e que serão discutidos no Subseção 2.2. As características psicoacústicas do som proporcionam

variadas possibilidades para a representação do que aparece na imagem, e podem ser tão ou mais convincentes do que as características psicoacústicas do som original resultante daquele movimento. Em um trabalho recente no qual participei da criação de *Foley*, e que por questões de sigilo vigente em contrato não terá seu nome revelado, havia manipulações de carrinhos de mão empurrados por trabalhadores em um sítio arqueológico no Egito. A pedido do diretor, a sonoridade desses carrinhos deveria ser editada apenas com o material do som direto, pois, segundo o diretor, aqueles carrinhos tinham uma sonoridade muito específica. Na minha compreensão, não era uma sonoridade que poderia ser considerada exótica e desconhecida pela maioria dos audioespectadores, mas para o diretor parecia ser. Quando os editores verificaram o som direto, perceberam que o material não poderia ser usado devido à baixa qualidade e à presença de muitos ruídos junto à sonoridade dos carrinhos captada no *set* de filmagem. Logo, foi pedido a nós, equipe de *Foley*, para criarmos a tal sonoridade dos carrinhos. Para a criação do som não foi usado um carrinho de mão, mas objetos de metais que, dentro da nossa referência (experiência cultural), poderiam representar sonoramente as movimentações e manipulações deles na imagem. Para tanto, foram usados uma escotilha de metal de avião, uma porta de algum tipo de armário e um forno micro-ondas. Segundo Flôres (2013, p. 41), “o potencial do som situa-se precisamente no fato de ele não estar ligado a uma única e determinada ‘imagem’ mental, real ou filmada, e por isso mesmo está sempre aberto a várias interpretações”. Em outras palavras, ressignificamos as sonoridades da escotilha, da porta de armário e do micro-ondas, e propusemos ao audioespectador que ele interprete esses sons como originários dos carrinhos. O processo de criação de *Foley* é repleto de artimanhas e subterfúgios para tentar convencer o audioespectador de que aquilo que ele ouve no filme é verossímil com o que ele percebe no mundo real, como afirmam Schultz e Opolski (2021).

A grande maioria das produções de obras audiovisuais preza pela transparência em seus processos de criação, ou seja, almeja que os audioespectadores não percebam os processos utilizados na realização da obra; para isso, utilizam recursos artificiais para parecer verossímil ou natural para o audioespectador. Segundo Xavier (2021, p. 41), “tudo aponta para a invisibilidade dos meios de produção desta realidade. Em todos os níveis, a palavra de ordem é ‘parecer verdadeiro’; montar um sistema de representação que procura anular a sua presença com o trabalho de representação”.

Especificamente com relação ao som, existe uma larga distância entre o ser e o parecer real. O importante dentro do processo cinematográfico de criação sonora não é o reconhecimento da fonte sonora emissora do som, mas sim a conexão estabelecida entre som e imagem na tela, ou seja, o que nós, profissionais de design de som, criamos com a intenção de que soe

ou que pareça ao audioespectador. Para parecer natural, em muitos casos, o design sonoro tende a não ser uma imitação literal dos gestos, movimentos e ações que acontecem na imagem, por isso independente dos artifícios e técnicas utilizados na criação, o aspecto almejado é a representatividade narrativa e a naturalidade produzida da junção dos sons com as imagens.

[...] a representação cinematográfica sofre uma série de exigências, que vai das necessidades técnicas às necessidades estéticas. Ela é, de fato, subordinada ao tipo de filme empregado, ao tipo de iluminação disponível, à definição da objetiva, à seleção necessária e à hierarquização dos sons, como é determinada pelo tipo de montagem, pelo encadeamento de sequências e pela direção. Tudo isso requer um vasto conjunto de códigos assimilados pelo público para que simplesmente a imagem que se apresenta seja tida como semelhante em relação a uma percepção do real (Aumont *et al.*, 2012 [1984], p. 135).

Ainda assim, dentro do universo sonoro de *Foley*, somente a intenção de parecer verossímil pode não bastar. Existe também a busca por uma intenção criativa que auxilie o audioespectador a compreender o que se passa na tela, o que acontece, em grande parte, vinculada às representações verossímeis já assimiladas por determinado público, pois “a banda sonora e os filmes restituem não a realidade, mas formam sim as representações estilizadas que o audioespectador vai receber e reinterpretar” (Flôres, 2013, p. 9). Pensamento semelhante é relatado a seguir:

É importante lembrar que o esforço para alcançar a verossimilhança cotidiana não é uma estratégia rigorosa e imutável, porque, na medida em que os filmes comerciais de ficção pretendem gerar uma experiência agradável para o espectador, há sempre a necessidade de trabalhar um grau de estilização (criação artística). O som de um filme, mesmo que pareça bem naturalista, foi altamente modelado e manipulado para comunicar uma mensagem (Opolski, 2021, p. 102).

Muitos dos fenômenos sonoros que ocorrem isoladamente sem a possibilidade de visualização da fonte emissora possuem alto nível de abstração e, dessa forma, ampliam as possibilidades de ressignificação do som para quem o ouve, fazendo com que não exista certeza plena de qual foi a fonte emissora do som. Nesse sentido, a ressignificação realizada pelo ouvinte é usada como argumento no processo de criação do design de som em *Foley*, e pode ser considerada a chave para esse processo, em que a manipulação de determinados objetos pode gerar sons que representem outros objetos, os quais não possuem muitas relações em comum. A dúvida do audioespectador sobre a fonte emissora do som acaba quando ele não apenas ouve determinado som, mas vê determinada imagem correspondendo a ele.

Durante a criação de *Foley* do seriado *Sob Pressão* (2017-2022), nas cenas que representavam cirurgias, havia movimentação e manipulação de instrumentos cirúrgicos (bisturis,

pinças e tesouras, por exemplo), os quais tiveram a sua representação sonora criada por meio de algumas ferramentas como chave de fenda, chave fixa (também conhecida como chave de boca), tesoura e facas. Efetivamente, o instrumental cirúrgico (imagem) e as ferramentas (som) só possuem em comum a composição do material do qual são feitos, provavelmente de aço.

A ressignificação do som na mente do audioespectador é o que possibilita um som oriundo de um objeto ser atribuído a outro. Porém esse processo não pode causar estranheza, não pode perder a transparência, deixando evidências sobre o processo de criação que poderiam gerar a sensação de ser um som artificial, dublado ou criado durante a pós-produção de som, apesar de sê-lo. Para que isso ocorra, é necessário que algumas características sejam obedecidas, como o timbre do material, a interpretação (intenção do movimento) e a sincronia. Tal representação é baseada no que a imagem mostra e para que seja convincente ao audioespectador. Exemplo disso ocorre com a escolha dos calçados para execução dos passos das personagens. Os passos possuem relação com a personalidade da personagem e com a narrativa da história. O fator determinante para decidir entre um e outro calçado é o som que eles produzem, e não a semelhança visual que aparece na imagem. Eles nem sempre “parecem” com o que “soam”. Como afirma Ament (2009, p. 78, tradução nossa¹⁸), “você deve ouvir seus sapatos e não olhar para eles”.

Por mais que o som criado por *Foley* seja baseado no cotidiano da vida real e a representação dos movimentos que acontecem em cena seja verossímilhança com tal experiência cultural, existem limitações técnicas que tornam isso difícil de acontecer com perfeição. O fato de um som ser fruto de uma gravação indica que há um processo “artificializante”, cujo som é captado pela cápsula de um microfone, transformado em um impulso elétrico e finalmente registrado digitalmente. Quando tal som é reproduzido por alto-falantes, a interferência no som original continua a ocorrer no processo de reprodução do som. Por melhor que sejam as condições de gravação e o equipamento usado, ainda assim haverá diferença entre o som produzido para aquilo que foi gravado e reproduzido.

Se o som dos passos de uma pessoa ressoa num galpão vazio, esse fenômeno se dá porque um corpo de determinado peso, calçado por um determinado sapato, caminhando sobre uma determinada matéria (cimento, chão de terra batida *etc.*), num determinado espaço, produz energia acústica. Se esse fenômeno for escutado por alguém *in natura*, ou gravado para ser reproduzido e depois escutado, teremos praticamente a mesma sensação: a de passos de uma pessoa ressoando num galpão vazio. O que, nesse segundo caso, corresponde a uma imagem sonora (Flôres, 2013, p. 28).

¹⁸ “You must listen to your shoes and not look at them”.

Flôres (2013, p. 28) complementa em uma nota de rodapé o que quer dizer com “praticamente”:

Digo “praticamente” porque o som mediado passa de uma energia acústica para uma energia elétrica, modificado pelas qualidades de cada microfone empregado nessa transdução, e volta a ser energia acústica, quando amplificado e emitido pelas caixas de som, igualmente transduzido e mediado pela fidelidade dessas caixas.

Como mencionado, a criação de *Foley* é um processo artificial em certa medida. Ao dizer processo artificial nos referimos às técnicas e aos processos usados pela equipe de *Foley* para recriar os sons: os objetos manipulados pelo artista de *Foley* geralmente são diferentes dos usados em cena; os movimentos que o artista de *Foley* performa são diferentes daqueles dos atores; os ambientes em que as cenas acontecem são diferentes daqueles em que a criação de *Foley* acontece. Apesar de a gravação de *Foley* ser um processo artificial de criação, existe a busca da naturalidade sonora do movimento como resultado. Sobre a questão de naturalizar o resultado da criação de *Foley*, Laroca (*apud* Opolski & Schultz, 2022, p. 229) comenta:

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*, 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.

Diante desse fato, o processo de criação de *Foley* exige conhecimento da técnica de gravação e criatividade para que o resultado convença o audioespectador de que aquele som que ele ouve é proveniente da imagem que vê, mesmo que isso seja uma ilusão. A estrutura de gravação possibilita que um mesmo objeto ou movimento possa ser sonorizado de inúmeras maneiras diferentes, mas, ao mesmo tempo, ela proporciona limitações contornadas pela técnica empregada no processo de criação.

2.1 DAS ETAPAS DO MEU PROCESSO DE CRIAÇÃO DE *FOLEY*

Escrever sobre o próprio processo de criação é uma forma de refletir sobre aquilo que, em muitos casos, ocorre com naturalidade e de forma um tanto quanto automática. Durante o ato criador, dificilmente se codifica em palavras o que se está criando, simplesmente é algo que

vai surgindo. Segundo Fischer (2021, p. 12), um bom objetivo para o pesquisador é colocar em primeiro plano o que está tão perto de nós, estranhar o comum que por vezes se torna até invisível. Para que esse fazer se desenrole de forma natural, é necessário um domínio básico da técnica com base na qual está sendo criada a obra. Além disso, a imersão dentro desse universo e o envolvimento com o que está sendo criado é decisivo para o resultado. Segundo Salles (2011, p. 40), o tempo da construção da obra é “um tempo que tem um clima próprio e que envolve o artista por inteiro. O processo mostra-se, assim, como um ato permanente. Não é vinculado ao tempo de relógio, nem a espaços determinados. A criação é resultado de um estado de total adesão”. A todo instante estou elucubrando em minha mente possíveis alternativas do que deverá ser criado na próxima gravação. Sempre de ouvidos bem atentos a todos os sons ao meu redor. Isso me ajudará a compor os próximos designs sonoros de *Foley*. Estar atento aos sons naturais do mundo ajuda a criar os sons da ficção.

De modo geral, as etapas descritas nesta seção são comuns ao processo de criação de *Foley* de muitos profissionais, brasileiros e estrangeiros. Existem pequenas diferenças quanto a nomenclaturas e pequenos procedimentos dentro de cada etapa, como demonstram Ament (2009) e Iwamizu (2014). As próximas três subseções estão voltadas para elementos práticos e particulares do meu processo de criação de *Foley*. Quando escrevo “meu processo”, entenda-se “nosso processo”. O processo que será descrito nas páginas seguintes, apesar de ser descrito em primeira pessoa, é o resultado de vários anos trabalhando com *Foley* e design de som para audiovisual. É a descrição do processo que realizo, mas que não foi elaborado apenas por mim. As contribuições foram inúmeras para que esse formato que eu pratico fosse atingido. É inviável e improdutivo separar e creditar o responsável por cada modificação e alteração do processo. A todos esses colegas fica registrada minha consideração e creditados os méritos de cada contribuição para o processo que aqui será descrito.

No meu processo de criação de *Foley*, o primeiro passo é assistir atentamente ao material que será sonorizado. Nesse momento, assumo o papel de audiespectador e busco compreender qual é a mensagem que o filme quer comunicar; quais emoções e sentimentos o material visa transmitir; quais são as personalidades de cada personagem e suas características mais marcantes e que são interessantes de ressaltar sonoramente; quais as cenas mais impactantes e importantes para a história; quais as cenas em que o *Foley* assume o protagonismo sonoro; qual a curva dramática geral e quais as nuances dentro dela. Nesse momento busco não me deter aos detalhes como o tipo de piso em determinada locação, ou o tipo de tecido da roupa de determinada personagem, justamente para não desviar a atenção de apreciar o filme como

um audioespectador. Caso algum detalhe no tocante ao *Foley* seja importante, naturalmente ele se sobressairá.

Após a escuta ativa, iniciamos o processo de criação de *Foley* propriamente dito. Antes da gravação, faço todo o planejamento dos elementos que serão gravados e/ou editados; essa etapa é chamada de *spotting*. Após todas as cenas serem mapeadas, ocorre o processo de *performance* e gravação, no qual as ideias e direcionamentos do planejamento são colocados em prática e geralmente é feito por dois profissionais: o *Foley mixer* e o artista de *Foley*. Com todo o material gravado, a sessão de *Foley* segue para a etapa de edição, na qual ocorre o refinamento e a complementação do material gravado, caso haja necessidade. Nas subseções seguintes cada etapa dessa será aprofundada.

2.1.1 *Spotting*, planejamento, mapeamento, marcações ou *Cue*?

Antes de começar a dissertar sobre a etapa de mapeamento dos sons que serão gravados e/ou editados pela equipe de *Foley*, é importante esclarecer que podem existir diferenças no que concerne à realização dessa etapa pelos profissionais da área. Segundo Ament (2009, p. 36), a palavra *spotting* se configura em uma conversa entre o editor de *Foley* e o supervisor de edição de som sobre o que deverá ou não ser executado na sala de *Foley*. Pelo que a autora descreve, dentro da indústria cinematográfica hollywoodiana, deduzo que *spotting* restringe-se apenas a essa conversa, não envolvendo o processo de “decupagem” específica de cada som que será gravado e editado pela equipe de *Foley*. Também deduzo que a forma e o teor dessa conversa variam de acordo com a personalidade dos profissionais envolvidos e o modo como preferem trabalhar.

No meu processo em particular, o *spotting* refere-se a todo o processo de planejamento e preparação da sessão, com as marcações das regiões específicas de cada som a ser executado pela equipe de *Foley*, bem como, quando possível, inclui a conversa com o supervisor de edição de som ou com o diretor do filme. Nos trabalhos que performo como artista de *Foley* opto, sempre que possível, por fazer pessoalmente todo o *spotting* (decupagem) do que será gravado. Dessa forma já me familiarizo com as cenas, objetos e personagens previamente, pois em alguns casos é necessário que determinados timbres sejam amadurecidos no plano das ideias para depois serem testados na prática. Também é importante me familiarizar previamente com as personagens, pois acredito que assim consigo ter mais intimidade com os gestos e movimentações deles. Além disso, novas ideias podem surgir durante esse processo, para que a sonoridade de *Foley* contribua para a narrativa. Por mais que a sala de *Foley* seja um universo vasto de

possibilidades sonoras, é possível que o som específico de um objeto ou outro não seja tão facilmente criado com os materiais lá disponíveis. Dessa forma, é necessário que eu saiba previamente qual objeto será necessário adquirir para poder criar os sons demandados. Quando alguma personagem manipula algum tipo de galho, mato ou árvore, é preferível que eu utilize galhos e folhas naturais, pois a variedade que a natureza oferece é vasta. Para a utilização dos galhos mais adequados para os movimentos que aparecem na imagem, é necessário que o artista tenha o conhecimento sobre qual material precisa coletar previamente. O mesmo acontece com a manipulação de vegetais, são materiais perecíveis que, em geral, são usados apenas uma vez e jogados fora, pois estragam e podem deixar mau cheiro na sala. Logo, há a necessidade de que esses elementos sejam adquiridos pouco tempo antes da gravação. Se não houver planejamento dos materiais necessários, pode haver atraso na gravação e conseqüentemente no cronograma.

As conversas com os supervisores de edição de som, mixadores ou diretores são importantes. Obviamente que, na maioria dos casos, nem o diretor tampouco o editor de imagens poderão opinar com propriedade sobre questões específicas de *Foley* ou sobre detalhes do processo. Mas a participação deles nessa etapa ajuda a esclarecer sobre o conceito, o estilo sonoro almejado, ou algum desejo específico sobre um elemento sonoro. Conforme atenta Ament (2009, p. 46, tradução nossa¹⁹), “raramente as equipes de pós-produção são preparadas desta forma (com conversa com diretores sobre o filme a ser feito). Porém, isso é o ideal, que pode ser adaptado para qualquer tipo de projeto de mídia. A ênfase é na organização e comunicação”.

Por conta de a palavra *spotting* estar tão arraigada em meu cotidiano, opto por usá-la para referenciar essa etapa de planejamento e mapeamento de cada som de *Foley* a ser performed, gravado e editado. Porém, as conversas entre a equipe de *Foley* com os supervisores de som, mixadores e diretores, sobre o som a ser criado para o produto audiovisual em questão, também são chamadas de *spotting*. De certa forma, a aplicação desse termo foi ampliada em meu processo, e acredito que em muitos outros processos de criação de *Foley* no Brasil o mesmo ocorra. Sobre a decupagem ou as marcações de cada som específico que se torna responsabilidade da equipe de *Foley*, Ament (2009, p. 177, tradução nossa²⁰) usa a palavra *Cue*, que segundo o glossário de seu livro, é definida como “um efeito específico de *Foley* a ser performed, geralmente há a indicação precisa de *time code* de início e de fim”.

¹⁹ *Rarely are postproduction crews this well prepared. However, this is an ideal, which can be adapted to any media project. The emphasis is on organization and communication.*

²⁰ *The specific Foley effect to be performed, usually with precise time code to begin and end the performance.*

Após assistir atentamente ao produto audiovisual a ser trabalhado e fazer as devidas reuniões com supervisores, editores ou mixadores, início a etapa que consiste em extrair do material de som direto o PFX que pode conter sons de diferentes categorias, como ambientes, *hard effects*, *walla* e *Foley*. Obviamente me detenho apenas nos sons de responsabilidade de *Foley*. O PFX é extraído da sessão enviada pela equipe responsável pela edição das imagens, e a partir disso, os sons que podem ser utilizados são separados em *tracks* independentes do diálogo e incluídos na sessão de *Foley*. Para a utilização do PFX é necessário que não haja vozes ou falas soando junto, que o som tenha um nível de sinal-ruído bom e, de preferência, que não tenha som ambiente (se tiver, que seja discreto). Em suma, é necessário que a gravação do PFX tenha nível de qualidade suficiente para contribuir com o que será gravado pela equipe de *Foley*.

Tecnicamente falando, uma gravação de boa qualidade tem uma proporcionalidade adequada entre o sinal de áudio direto e o ruído de fundo. Essa é uma regra básica, que não é exclusiva do cinema; ela indica que o ruído de fundo não pode ter uma intensidade concorrente com a do som a se captar, ou que a proporcionalidade entre eles precisa ser apropriada para que o espectador possa ouvir o som desejado sem esforço (Opolski, 2021, p. 122).

Como já comentamos, o processo de criação da pós-produção de som é dinâmico. Com o passar dos anos, novas técnicas surgem e novas demandas exigem que o processo seja atualizado. Opolski (2013, p. 25) afirma que “o departamento de diálogos é o único, da pós-produção de som, que tem contato direto com o material gravado no *set* de filmagem. Concluímos, portanto, que todo o material resultante de efeito e *Foley* é novo e não proveniente do som direto”. Ignorar os sons de *Foley* que estavam no PFX foi uma prática comum no início da minha carreira, por volta do ano de 2012. Tudo era recriado na sala de *Foley* e nada era usado do som direto. A utilização de PFX passou a ser uma prática relevante quando percebemos que poderia ser interessante misturar a potência e a precisão do som gravado na sala de *Foley* com a sonoridade do PFX, que possui naturalidade e ambiência (reverberação) da locação em que as imagens e os diálogos foram captados. Além disso, há casos em que o PFX tem potencial suficiente para dispensar a gravação de *Foley*. Sobre a edição de PFX²¹:

Ao suavizar e limpar o diálogo corretamente, o editor de diálogo pode reter os passos e *props* que foram gravados no set de filmagem. Assim, os editores de efeitos sonoros e os editores *Foley* podem colocar seus esforços nos efeitos realmente necessários que precisam ser adicionados às faixas (Ament, 2009, p. 37).

²¹ By smoothing out and cleaning the dialogue properly, the dialogue editor can retain the footsteps and props that were recorded in production. Thus, the sound effects editors and Foley editors can put their efforts into the truly necessary effects that need to be added to the tracks.

Como apontado por Ament (2009), em muitos casos quem edita e separa o PFX é a equipe responsável pela edição dos diálogos. Porém, quando possível, eu prefiro incumbir essa responsabilidade para a equipe de *Foley*. Com isso, é possível ter maior controle sobre os dois tipos de sons presentes em *Foley*: o PFX e os sons gravados na sala de *Foley*. Não que isso seja determinante para a qualidade do material sonoro, mas julgo importante que o PFX esteja nas mãos da equipe de *Foley* durante o processo de criação sonora. É necessário editar conjuntamente esses dois tipos de sons para haver integração entre eles, principalmente em relação à sincronia e à intensidade. De qualquer forma, não importa se o PFX é separado pela equipe de *Foley* ou pelo editor de diálogo, o que importa é que esses sons sejam tratados como elementos independentes do diálogo, em *tracks*²² separadas.

Isso também é orientado por Opolski (2021, p. 157), que afirma ser “necessário entender que os sons de *Foley*, diegéticos, também não podem ficar na mesma pista que os diálogos, pois precisam estar separados para a hora da mixagem”. Pode parecer estranho que essa etapa esteja vinculada ao *spotting* ou mapeamento do material de *Foley*, porém, para definir o que será criado, é importante saber o que já existe. Com esse material pré-existente de *Foley* é possível determinar o que será criado (que não existe no PFX); o que será complementado (está no PFX, mas por algum motivo não cumpre com o papel narrativo, logo, necessita de algum tipo de som junto dele); e o que será recriado (está no PFX, mas não será usado). Conhecer esses sons provindos do som direto ajuda a orientar o que e como será criado o material sonoro de *Foley*, portanto, incluir a separação do PFX na etapa de *spotting* ajuda no planejamento de criação de *Foley*.

Como vimos, o principal objetivo do *spotting* é decupar e marcar todos os sons que serão gravados e editados, sejam passos, gestos, movimentos, manipulação de objetos ou interação com outras personagens. Efetivamente, a distinção de cada som a ser gravado é feita por meio de marcações na linha do tempo do *software* de gravação, no meu caso o *Pro Tools*. Para cada som é criada uma região na *timeline* com nome específico do som a ser registrado na gravação. Essa etapa do processo de criação de *Foley* é uma das mais importantes porque é ela que vai reger a dinâmica do processo de gravação. Por isso, é necessário que haja muita atenção nesse processo de planejamento, que é cansativo e extenuante. Na opinião de Ament (2009, p.

²² Neste contexto e em tradução livre, *track*, é uma pista ou faixa de áudio. Em uma DAW, os sons de todo o filme são alocados nessas pistas podendo ser utilizadas dezenas ou centenas, dependendo do tamanho do projeto. Cada departamento trabalha com uma quantidade de pistas e no momento da mixagem são agrupadas e manipuladas ao mesmo tempo.

51, tradução nossa²³), essa “é a parte mais tediosa e irritante de *Foley*. É lenta, meticulosa, monótona e, às vezes, chata”.

O planejamento inicial do design de som de *Foley* é importante para que todo o resto do processo ocorra de forma eficaz. Para isso, resalto a opinião de Iwamizu (2014, p. 27) de que “*Foley* depende fundamentalmente de organização e de método para funcionar”. Uma das principais preocupações durante o *spotting* é fazer esse mapeamento de forma eficiente e clara para que o processo de gravação transcorra de forma fluida. Critérios baseados principalmente na narrativa e na história são estabelecidos nesse momento, para decidir o que será sonorizado e de que forma isso se dará. Segundo Ament (2009, p. 18, tradução nossa²⁴), “o ouvido consegue discernir um número limitado de sons. Essa é a melhor estratégia para tomar decisões específicas no tocante a quais sons devem ser ouvidos em vez de fazer som para tudo o que se move”. Definir os critérios do que será sonorizado é necessário para que a sonoridade de *Foley* não polua o filme nem confunda a apreciação do audioespectador.

Considerando a questão organizacional e didática, uma sessão de *Foley* pode ser dividida em três grupos principais, nomeados como: *footsteps* (passos); *clothes* (roupa) e *props* (adereços) que pode ser subdividido em *movements* (movimentos); *bodies* (corpos); *objects* (objetos). Dependendo do estúdio ou da produtora de *Foley*, esses nomes e divisões podem ser diferentes, como atesta Iwamizu (2014, p. 41). Na demarcação de cada *footstep*, é fundamental que três informações sejam discriminadas em cada região demarcada: o tipo de superfície sobre a qual as personagens estão se movimentando durante a cena (asfalto, lajota, madeira, areia, grama *etc.*); o tipo de calçado que a personagem calça ou não naquele momento (sapato, salto alto, chinelo, descalço *etc.*); e por fim o nome da própria personagem. O levantamento e a exibição de tais informações são importantes para agrupar todos os passos que acontecem sobre a mesma superfície e com o mesmo calçado, realizados pela mesma personagem. Mais adiante, na subseção sobre o processo de gravação, será explicado como essa organização é fundamental para a efetividade do processo.

Em relação ao *spotting* de roupa, esse é feito para demarcar os movimentos gerais das personagens. Não existe a preocupação de que cada personagem tenha sua *track* exclusiva de roupa. Esse grupo de *Foley* tem sonoridade constante e sutil em relação à maioria dos outros sons criados em *Foley*, sendo assim o mascaramento dele por outras camadas (música, *hard*

²³ [...] *the most tedious and annoying part of Foley is the cueing. It is slow, painstaking, monotonous and, at times, boring.*

²⁴ *The ear can only discern a limited number of sounds. It is a much better strategy to make specific decisions regarding what sounds should be heard rather than make noise for everything that moves. The issue is not what sounds are actually there.*

effects, diálogos) é bastante comum. Além disso, as roupas com tecidos comuns (camisas, camisetas, moletons, blusas *etc.*), possuem timbres parecidos. Se forem gravadas muitas *tracks* de roupas (uma para cada personagem, por exemplo) a intensidade e a densidade da massa sonora resultante da soma delas pode fazer com que não haja definição de gestos e movimentos. Dessa forma, minha preocupação em fazer o *spotting* de roupa é marcar os movimentos gerais de quem está se movendo na tela. Em alguns casos é necessária apenas uma segunda *track* de roupa. Aponto aqui duas situações comuns em que isso ocorre.

A primeira é quando há uma movimentação de alguma personagem que surge e/ou sai de quadro. Assim como os passos, a roupa terá uma automação de perspectiva panorâmica para a direita ou para a esquerda. Com duas camadas de roupas, é possível fazer a automação de panorâmica em uma delas e manter a outra com a movimentação de quem permanece em quadro. A segunda situação é quando há uma roupa de tecido com timbre diferente dos tecidos das roupas comuns e mais usadas pelas personagens, como uma jaqueta feita de tactel, um vestido de seda ou um capote de polipropileno, por exemplo. Nesses casos, a sonoridade da personagem que estiver vestindo uma roupa com tecido diferente será alocada na outra *track* de *clothes*.

Além de *footsteps* e *clothes*, existe um grande grupo que denomino de *props*. Ele é grande pois envolve diferentes tipos de sons. A tradução literal do termo sugere que estejam enquadrados os sons das manipulações dos objetos dispostos em cena pelas personagens, porém esse o som dos objetos é apenas uma parte dos que são agrupados como *props*. Um dos subgrupos é o que denomino como movimentos (*movements*). Esses sons geralmente acompanham as sonoridades de *footsteps* e *clothes* e marcam os movimentos gerais das personagens. Se a personagem caminha portando uma bolsa e a sonoridade desse objeto tem algum impacto narrativo (como caracterizar uma personagem), esse som será considerado como pertencente a esse grupo. Nesse caso, não há a interação direta intencional da personagem com o objeto, o som é fruto da movimentação e não da manipulação. Os sons resultantes dos atos de sentar-se e levantar-se de bancos, cadeiras, sofás e camas, ou quando uma personagem se arrasta pelo chão, por exemplo, também são sons decupados dentro desse subgrupo. É importante fazer um adendo nesse momento para que não haja confusão sobre o que foi explicado a respeito do *spotting* de *clothes*. Existem sons resultantes dos movimentos de roupas que são performados como *movements*, para citar alguns exemplos: manipulação em bolsos, textura de couro (jaqueta, casaco, vestido), interação com um objeto de tecido (pano de prato, vestir ou desvestir peças de roupa). Esses movimentos de roupas são considerados assim por conta da função na ação narrativa que desempenham, do tratamento e processamento que esses sons receberão na

etapa de mixagem, que é diferente do que *clothes* recebe. Observação semelhante é notada em Ament (2009, p. 99, tradução nossa²⁵),

A roupa principal é coordenada com o diálogo dos atores e é mixada através do alto-falante central na mixagem final. No entanto, se houver um tecido especial, como uma jaqueta de couro ou vestido de noiva, esse tecido será tratado como um adereço separado e será atribuído a uma pista diferente na sessão.

No subgrupo que chamo *bodies*, elejo sons que resultam da interação dos corpos das personagens, como toques no corpo, carícias, beijos, abraços, tapas, socos, empurrões, assim como sons que provêm da interação de uma personagem com o seu próprio corpo. Não existem na cena objetos manipulados que resultam nesses sons, apenas sons resultantes dos corpos. Nesse grupo incluo também as marcações das ações das personagens como comer, beber, arrostar, vomitar. Por fim, o último subgrupo de *props* são os objetos (*objects*) propriamente ditos, que são os sons resultantes de toda manipulação e interação intencional das personagens com objetos. Folhear de livros, cadernos, cartas; tilintares de pratos, copos e talheres; objetos que são derrubados ou jogados; manipulações em óculos, brinquedos, caixas, gavetas, enfim, a lista é enorme. Mesmo tentando abranger tudo o que é feito em *Foley*, existe a grande possibilidade de algum som não se encaixar em nenhum desses grupos, tamanha é a complexidade desse processo.

A FIGURA 1 apresenta um exemplo de sessão de *spotting* de *Foley* de um episódio de uma série. Nessa sessão, seis *tracks* são destinadas à criação de *footsteps*; duas são para *clothes*, quatro são para *movements*; quatro para *bodies*; oito para *objects*; três para PFX. A demarcação de cada som contém a informação sobre onde o som deverá começar, onde deverá terminar, a designação do que representa e o lugar que ocupará na organização das *tracks*. Todas as marcações que aparecem na *timeline* aparecem organizadas por ordem alfabética na *cliplist*, que na FIGURA 1 está ocupando o lado direito. Além das marcações daquilo que será gravado, há

²⁵ The main cloth pass coordinates with the dialogue of the actors and is mixed through the center speaker at the final dub. However, if there is a specialty cloth, such as a leather jacket or wedding dress, that cloth will be treated as a separate prop and will be assigned to a different track in the session.

marcações (linhas amarelas verticais na *timeline*) do que será diretamente editado com o auxílio de audiotecas.

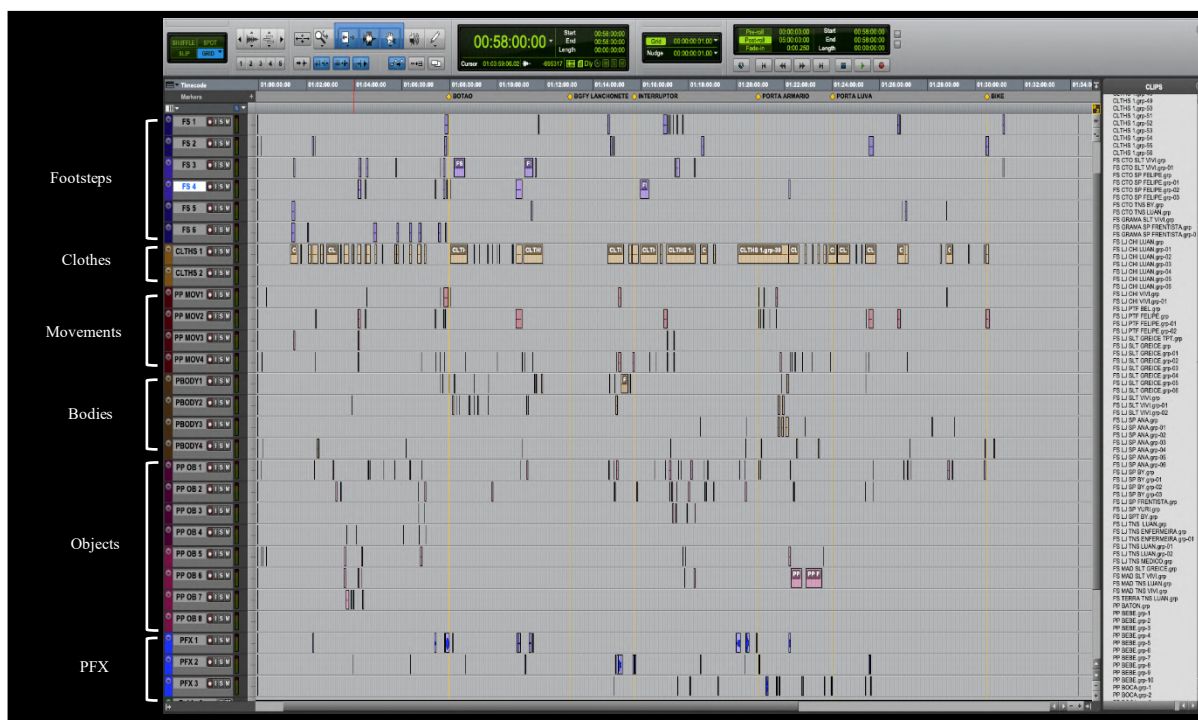


FIGURA 1 – Exemplo de uma sessão de *spotting* de *Foley* (software *Pro Tools*)

Como já comentei, o principal intuito do *spotting* é direcionar e orientar a gravação. Portanto, as informações contidas no *spotting* devem ser claras e objetivas, sem engessar o trabalho do artista de *Foley* que precisa se sentir livre para criar dentro daquele direcionamento. Segundo Ament (2009, p. 52, tradução nossa²⁶), “é essencial considerar o fluxo de trabalho. As pessoas que vão usar e seguir o *spotting* precisam ter uma orientação de direção e comunicação. Quanto mais preciso e metódico é o *spotting*, mais relaxada e específica a sessão de *Foley* pode ser”. Apesar de o *spotting* não ser constituído por som, o caminho seguido por *Foley* começa a ser construído por esse processo, é uma tendência para onde a criação segue. “A tendência não apresenta já em si a solução concreta para o problema, mas indica o rumo. O processo é a explicação dessa tendência” (Salles, 2011, p. 37). Com o *spotting* não sei exatamente como esse planejamento ou mapeamento soará, mas é possível ter uma ideia do que eu quero e de como ele pode ficar.

Além das marcações do que será necessário gravar, existem indicações dos sons que devem ser criados diretamente no processo de edição. Essa criação ocorre por meio de

²⁶ [...] it is essential to consider the workflow. The people who come after the cueing need to have a secure sense of direction and communication. The more precise and methodical the cueing, the more relaxed and specific the Foley session can be.

audiotecas concebidas por profissionais especializados nesse tipo de gravação, chamados de *field recordists*. Além disso, sons já gravados em outros trabalhos e arquivados podem ser utilizados para criar determinado gesto ou movimento na cena. Exemplos dessas edições são os sons de tapas, socos, corpo que cai (*bodyfall*), engatilhada de armas, entre outros. Essas edições podem ser feitas antes, durante (concomitantemente pelo editor de *Foley*) ou depois da gravação de *Foley*. Porém, é importante que o material criado a partir de audiotecas seja agregado ao material gravado, que também será editado e ajustado posteriormente.

2.1.2 Sobre a etapa de gravação de *Foley* ou onde nasce a sonoridade de *Foley*

A etapa que sucede o *spotting* é a gravação de *Foley*. Nesta subseção serão apresentados as etapas e os elementos processuais da *performance* e da gravação. O processo de gravação envolve profissionais que possuem funções bem definidas (artista de *Foley* e *Foley mixer*), as quais serão abordadas com detalhes a seguir. Além disso, será discutida a importância da relação saudável entre esses dois profissionais imprimindo qualidade no resultado sonoro de *Foley*.

Como mencionado, o *spotting* serve para otimizar a gravação para que essa etapa seja a mais eficiente possível, uma vez que ela é cara e demorada, pois demanda pelo menos dois profissionais que trabalham simultaneamente, além da ocupação de um estúdio de gravação. Iniciar essa etapa com um bom *spotting* é essencial para que o foco possa estar direcionado para a criação, porque esta é a etapa que mais possibilita o exercício da criatividade.

De modo geral existem duas possibilidades de disposição do espaço físico onde a gravação acontece. Uma delas é quando ambos os profissionais ocupam a mesma sala, o artista de *Foley* e o *Foley mixer* desempenham as suas funções no mesmo espaço. Com equipamentos cada vez mais silenciosos isso se tornou possível. Nesse caso, enquanto a *performance* ocorre, não é possível fazer a monitoração do som em alto-falantes. A audição do som é realizada somente após o registro ter sido feito na *Digital Audio Workstation* (DAW)²⁷. A outra forma é com os profissionais separados, cada um em sua sala, mas conectados por um sistema de comunicação. Dessa forma, se houver o isolamento adequado das salas, a monitoração feita pelo *Foley mixer* não atrapalha a *performance* do artista de *Foley*. Não existe um jeito melhor ou pior de fazer a gravação. Particularmente, eu prefiro trabalhar em sala separada apenas por uma questão de costume. Se os dois profissionais trabalham na mesma sala e isso não compromete

²⁷ *Digital Audio Workstation* (DAW) é o tipo de *software* usado para gravar, editar e mixar áudio. Com ele é possível criar e manipular sons de diferentes formas: gravando sons analógicos ou instrumentos virtuais, importando áudios existentes. Ainda é possível inserir efeitos e alterar parâmetros no áudio como equalizadores, compressores e *reverbs*. *Pro Tools*, *Logic Pro*, *Cubase*, *Reaper* são exemplos de DAW disponíveis no mercado.

o fluxo de trabalho nem a qualidade, esse é o melhor jeito de fazer a gravação. A eficiência e a qualidade são os fatores determinantes para decidir como a gravação pode ocorrer.

Uma das formas de tornar a gravação mais eficiente, é conduzi-la de forma não linear, ou seja, agrupar todas as marcações (ou *cues*) do episódio ou do filme, e gravá-las juntas. Por exemplo, gravar todos os tipos de bolsas, depois todas as manipulações de papéis, em seguida todas as louças, e assim por diante. Esse processo otimizado de gravação descontínua é comumente utilizado em outras etapas da produção cinematográfica, como nas filmagens. Segundo Opolski (2009, p. 17), “as inovações da tecnologia e dos sistemas não lineares de edição facilitaram a experimentação e a manipulação do material audiovisual, tanto para os profissionais relacionados ao áudio quanto para os envolvidos com a imagem no cinema”. É inegável que o cinema está em constante progresso tecnológico com facilitadores que aceleram a produção.

O mesmo ocorre com a gravação de *footsteps*. Na sessão de *spotting*, todos os sons espalhados na *timeline* podem ser visualizados em uma lista, organizados por ordem alfabética. Particularmente prefiro começar a gravação de *Foley* de um filme ou episódio pela execução dos sons dos passos das personagens, pois são sons que fornecem uma espécie de base para a movimentação delas. Não há problema em começar a gravar *Foley* com *props*, porém, dessa forma, em alguns casos os sons de *props* podem parecer “flutuar” ou estar “deslocados” sonoramente dentro da cena. Se essa for a escolha da dupla, é prudente que o artista e o *mixer* estejam acostumados ao trabalho de gravar *Foley* e consigam imaginar quais são as outras sonoridades que vão compor o design de som para naturalizar esses sons que, em um primeiro momento, podem parecer flutuar. Começar com *footsteps* é apenas uma preferência. Todos os passos que ocorrem no mesmo tipo de superfície, com o mesmo calçado, e que são da mesma personagem, ficam agrupados, como mostra a FIGURA 2, na próxima página.

Normalmente gravo, em primeiro lugar, os passos das personagens principais, pois geralmente são elas que possuem mais importância narrativa e naturalmente é para elas que os ouvidos e os olhos dos audioespectadores estarão voltados. Por exemplo, se escolho os passos da personagem Viviane (VIVI) enquanto ela caminha nas superfícies de lajota (LJ) com o calçado chinelo (CHI), todos os passos dela que se enquadram nessas condições serão gravados juntos. Dessa forma, percorremos todo o filme gravando os passos dela quando pisa com chinelo em superfícies constituídas com lajota. Logo, os *footsteps* gravados nessas condições, ao longo do filme, podem estar representando diferentes locações: casa da Viviane, interior de uma lanchonete, interior de um hospital *etc.* Depois de performar os *footsteps* de Viviane calçando um par de chinelos em superfície de lajota, passamos para outro calçado, outra superfície ou outra personagem.

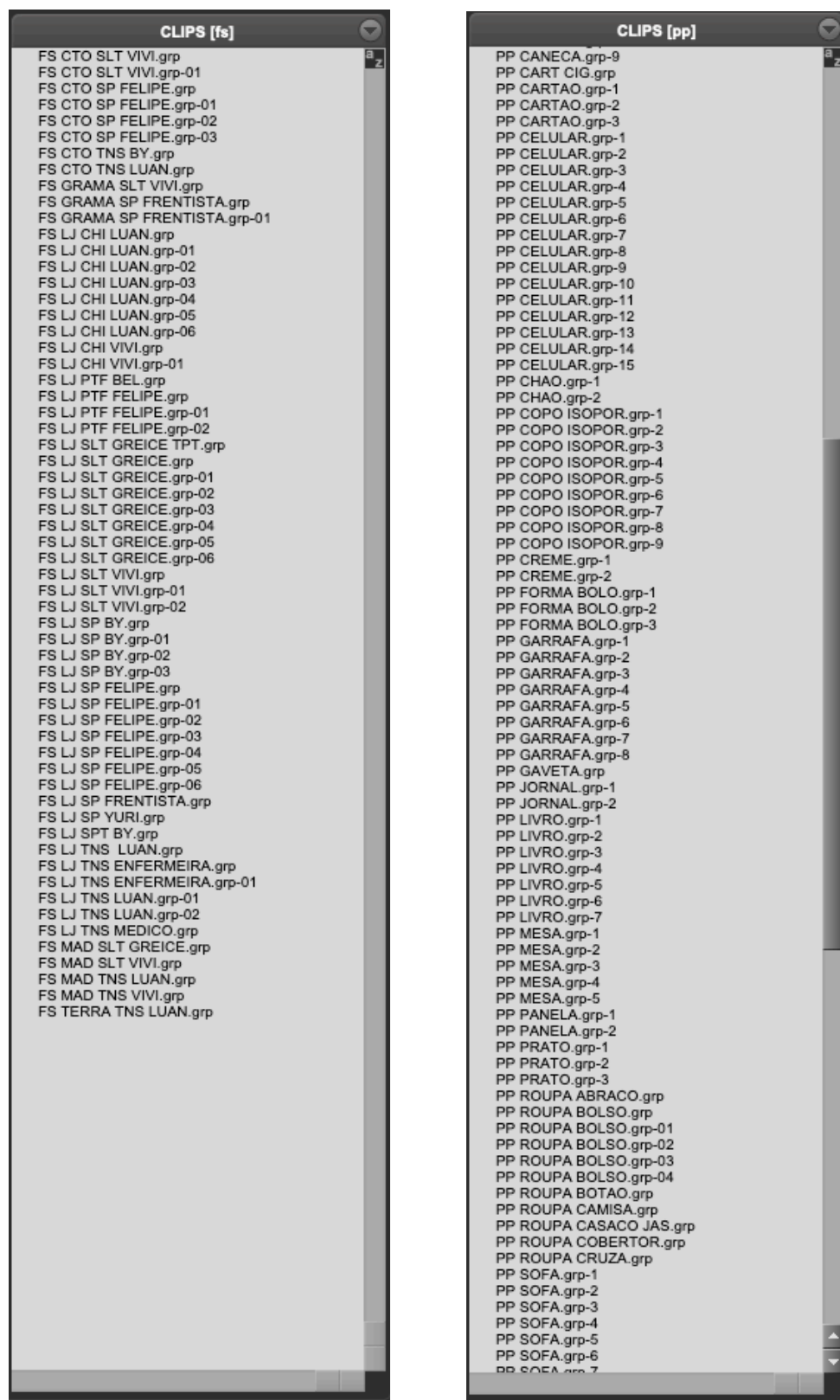


FIGURA 2 – Imagem da *cliplist* de uma sessão de *spotting*. À esquerda, os *footsteps* agrupados; à direita, parte das *props* agrupadas.

O mesmo agrupamento de sonoridades semelhantes se aplica aos objetos (*props*), como demonstra a FIGURA 2. Além da agilidade, o *Foley mixer* pode trabalhar em uma sessão

mais organizada e isso é possível por conta do surgimento das DAW (Wright, 2014, p. 211). Porém, deve-se ter o cuidado para que a facilidade não turbe a criatividade nem automatize o processo. Artista e *mixer* estão atentos para que os sons com os mesmos nomes, mas em diferentes contextos, sejam interpretados narrativamente. Por exemplo, os movimentos e as manipulações das personagens em BOLSAS não serão performados com a mesma bolsa, com o mesmo timbre ou da mesma forma. Lembro que o *spotting* é apenas um guia, um direcionamento informando que naquele ponto pode-se ter a sonoridade de uma bolsa. A interpretação e o som em si só ocorrem no momento que o som é performado e gravado.

Esse processo de gravação não linear pode incorrer em um problema de interpretação da curva dramática do filme. É quase certo que no decorrer da obra audiovisual, existem cenas que a personagem esteja usando o mesmo tipo de calçado, no mesmo tipo de superfície, e ocorram mudanças de humor ou estado psicológico dela, ou mudança de interpretação do ator. Certamente essas alterações interferem no modo como as personagens se movimentam em cena, como caminham ou como manipulam os objetos. Por mais que ocorra a busca pela leitura do contexto emocional para realizar a devida representação sonora, é possível que nem sempre o resultado da gravação seja satisfatório, justamente por não atingir a carga dramática que a narrativa pede. Isso não é necessariamente uma questão, visto que dentro do processo de criação de *Foley* existem outras etapas posteriores que podem amortizar esse possível problema. A etapa de edição serve para ajustar o material gravado e reforçar, se necessário, os momentos em que a gravação não conseguiu atingir a intenção sugerida pela narrativa. Ainda assim, se o editor de *Foley* não perceber tais momentos, o supervisor de edição de som ou o mixador poderão perceber tais necessidades.

A vantagem desse processo é que, gravando todos os sons agrupados (idênticos), aumentamos a agilidade no processo de gravação, e torna-se menos cansativo do que se gravássemos cena por cena. Se a criação de *Foley* fosse feita por cena, ou seja, se gravássemos todos os sons de uma cena antes de gravar a próxima cena, a quantidade de vezes que os calçados seriam trocados durante todo o filme seria enorme; o reposicionamento do microfone seria feito com muito mais constância; as superfícies para execução dos passos seriam preparadas e trocadas de forma exaustiva, os timbres poderiam não ser os mesmos para os mesmos objetos em diferentes momentos da obra audiovisual *etc.*

Portanto, o processo de gravação de *Foley* possui o intuito de criar uma unidade sonora linear e contínua. O ideal é que os sons dos passos se mesquem com os da roupa, que se mesquem com os de *props* e assim por diante, formando uma unidade. Para explicar de forma mais evidente essa característica almejada, relaciono com efeito semelhante que ocorre com a gravação

de música em estúdio, onde o ouvinte percebe na obra apresentada ao público um bloco sonoro composto por diferentes camadas: voz, violão, baixo e bateria, por exemplo. Porém, durante o processo de gravação cada instrumento ou camada de som é captado separadamente, muitas vezes de forma não linear, mas o produto que chega ao público é uma miscelânea de sons reproduzidos juntos numa unidade.

O processo não linear de gravação de *Foley* facilita o processo de manipulação quando os objetos a serem representados sonoramente possuem complexidade e variedade em sua composição, como os mais variados tipos de carrinhos, macas, cadeiras de rodas *etc.* São objetos que são criados por meio de composição de camadas. No primeiro episódio da segunda temporada da série *Segunda Chamada* (2019-2021), descobrimos que a personagem Wallace (Elzio Vieira), aluno da escola, sofre um acidente no trabalho e fica paraplégico. Convencido pela professora Lúcia (Débora Bloch), ele volta a estudar, apesar das dificuldades. O drama vivido por esse personagem visa mostrar à sociedade que não basta o portador de deficiência querer estar integrado na sociedade, é necessário que a sociedade esteja preparada para acolhê-lo, começando pela infraestrutura da escola, nesse caso. No episódio 04, Wallace aparece com sua cadeira de rodas em vários momentos do episódio, como em 08'07". O som dessa cadeira de rodas foi criado com quatro camadas.: 1) *squeak* da engrenagem da roda; 2) atrito do pneu com a superfície (cimento ou lajota); 3) mecanismo das rodas girando; 4) chacoalhar da estrutura da cadeira, o qual chamamos de *life*. Segundo Galetto (2021, p. 120), *life* pode ser entendido como “sons complementares e dão vida aos objetos”²⁸. Aqui fazemos um adendo sobre o chamado *life*, bastante comum de se encontrar em composição de sonoridades complexas como a que aqui explicamos. De forma clara e objetiva, Wright (2014, p. 216, tradução nossa²⁹) exemplifica com a sonoridade de armas como pode ser compreendido o *life*.

O ‘*life* de arma’ é caracterizado por um som chacoalhado da arma quando uma personagem a manipula e move em suas mãos. Embora a maioria das armas reais produza muito poucos sons incidentais quando manuseadas adequadamente, os artistas de *Foley* usam o “*life* da arma” para acentuar a sua presença dramática.

O *life*, nesse caso, corresponde aos sons de movimentos que não estão em contato com outros objetos, como a tirada da arma de um coldre, a colocada da arma em cima da mesa, ou a derrubada dela no chão, por exemplo. Também não se trata de engatilhadas ou do tiro

²⁸ No capítulo que discorre sobre a análise do filme *Ursa* será expandido o conceito de *life*. Preferi detalhar durante a análise por conta de exemplos práticos que podem facilitar o entendimento.

²⁹ ‘*Gun life*’ is characterized by the rattling sound a weapon makes when a character picks up a gun and moves it around in his or her hands. Although most real guns make very few incidental sounds when handled properly, *Foley* artists use ‘*gun life*’ to accentuate a weapon’s dramatic presence.

propriamente dito; nem mesmo da colocada de cartuchos, pentes ou projéteis. Cada som desse é performado de forma independente, tendo o *life* como uma camada complementar.

Por se tratar de uma sonoridade complexa em sua constituição, o processo se torna mais rápido se todos os momentos desta cadeia forem separados para que a gravação possa acontecer na sequência, ou seja, se gravarmos todos os momentos que a cadeira de rodas aparece no episódio de uma só vez. A necessidade de gravar *Foley* rapidamente é um reflexo do lado industrial ao longo da cadeia de pós-produção, onde mantemos o cronograma em dia e o trabalho adequado ao orçamento.

Apesar de a separação em camadas ser uma das alternativas mais usadas na criação de sons complexos, ou cenas com muita movimentação simultânea, ela pode ser mais demorada em comparação à situação de quando dois artistas de *Foley* performam sons diferentes ao mesmo tempo, durante a cena, como afirma Wright (2014, p. 210-211). Porém, ainda assim existem mais aspectos positivos na separação em camadas, como o tratamento e a exploração criativa individual de cada elemento sonoro. Como o processo de criação de som para cinema é coletivo, pode ser que editores, mixadores e diretores não tenham a mesma percepção sonora sobre cada elemento sonoro. Dessa forma, há mais possibilidade de ajustar, conforme a necessidade ou a exigência de quem está editando ou mixando o material.

O processo de gravação envolve o *Foley mixer*, também conhecido como técnico de gravação, e o artista de *Foley*. Cada um é encarregado de especificidades em relação à criação do som. A relação pessoal entre os dois profissionais é extremamente importante para a qualidade do resultado sonoro. Segundo Ament (2009, p. 118, tradução nossa)³⁰, “artista e *mixer* precisam ter filosofias parecidas sobre o trabalho e personalidades compatíveis na sala de *Foley* ou o processo será laborioso e insatisfatório”. Por experiência própria, é imprescindível que haja confiança no trabalho um do outro. Eu, como artista de *Foley*, preciso ter certeza de que o técnico de gravação está ciente das necessidades técnicas/criativas que cada som exige. Cada gesto ou movimento possui necessidades sonoras específicas. Por exemplo, uma personagem que toca no rosto de outra pode fazê-lo com desdém, com carinho, com certo nível de raiva; pode estar próximo ou longe do ponto de vista/escuta do audioespectador, e isso pode demandar a presença de frequências mais agudas ou mais graves no som; outros sons podem acontecer simultaneamente com esse toque e de alguma forma mascará-lo, como um tráfego intenso no qual há a presença de frequências graves, ou uma música que explora elementos percussivos agudos como carrilhão, triângulo ou crótalos. Em qualquer um desses casos e em muitos outros,

³⁰ [...] and both artist and mixer need to have similar philosophies about the work and compatible personalities on the stage or the process will be laborious and unfulfilling.

se houver a necessidade de que esse toque seja ouvido pelo audioespectador, artista e *mixer* precisam compartilhar da mesma linguagem sonora e cinematográfica para que os objetivos técnicos, estéticos e narrativos sejam alcançados.

O relacionamento saudável entre esses dois profissionais é imprescindível para que a parceria perdure por longos anos de forma harmoniosa. Não apenas o pensamento técnico ou estético deve ser parecido, mas outras questões devem ser levadas em conta para que essa parceria se consolide. Os ritmos de trabalho devem ser parecidos: se um tiver um modo de trabalhar mais lento e o outro mais acelerado é bem possível que haja conflito. Guilherme Baptista é o *Foley mixer* com quem tenho mais experiência e nosso relacionamento extrapola os limites do trabalho, expandindo para uma amizade. Ao longo dos anos, vários foram meus parceiros de gravação, muitos com os quais mantenho amizade, porém como companheiros de trabalho não foi produtivo. Sobre isso Ament (2009, p. 118, tradução nossa³¹) comenta que “ter experiências frustradas com colegas de trabalho não é algo incomum, mas numa sala de *Foley* isso pode se agravar, pois dia após dia estamos em uma sala escura, fazendo som para um filme com um supervisor que é irredutível com o cronograma”.

Ainda sobre o relacionamento desses profissionais, com certo exagero, Ament (2009, p. 126, tradução nossa³²) discorre:

Outra qualidade de um grande *Foley mixer* é o respeito, se não a adoração, pelos artistas. O *mixer* deve ter uma grande compreensão de como os artistas abordam seu ofício para que quaisquer mal-entendidos possam ser evitados. É importante entender que o trabalho do *mixer* é acomodar os sons. Os sons são criados pelos artistas. Portanto, o silogismo simples dita que o trabalho do *mixer* é acomodar o artista. Todos os artistas de *Foley* são diferentes e abordam o trabalho de maneira diferente. Um bom *mixer* é flexível e tenta aprender a linguagem secreta de cada artista para que o dia corra bem. Também ajuda a fazer uma ótima sessão se o *mixer* realmente quiser que os artistas se sintam à vontade para experimentar.

Sobre as qualidades de um bom *Foley mixer*:

Hoje, por causa da tecnologia envolvida na mixagem, o *Foley mixer* precisa saber muito sobre o *Pro Tools* e alguns dos plug-ins que podem ser usados com o *software Pro Tools*. Mas as principais qualidades de um bom *Foley mixer* incluem ter um bom ouvido para a estética, um excelente olho para a sincronia, uma mão habilidosa na

³¹ [...] one partner, and a mixer are spending day after day in a dark room, making noises for a film for a supervisor who is unreasonable on a schedule that is unforgiving, it can be brutal.

³² Another quality of a great *Foley mixer* is respect, if not adoration, for the artists. The mixer should have a great understanding of how artists approach their craft so that any misunderstandings can be avoided. It is important to understand that the mixer’s job is to accommodate the sounds. The sounds are created by the artists. Therefore, simple syllogism dictates that the mixer’s job is to accommodate the artist. All *Foley* artists are different and approach the work differently. A good mixer is flexible and tries to learn the secret language of each artist so that the day goes smoothly. It also helps to make for a great session if the mixer truly wants the artists to feel free to experiment.

gravação e digitação de pistas especiais e uma compreensão do trabalho do artista (Ament, 2009, p. 119, tradução nossa³³).

O mesmo respeito que o *mixer* tem pelo artista, o artista deve ter pelo *mixer*, afinal o trabalho não é uma competição, mas sim uma cooperação. Ambos buscam um fim em comum.

A profissão de artista de *Foley* tende a ser minimizada em sua essência, podendo ser considerada como algo simples ou de fácil execução. Na minha opinião, performar dentro da sala de *Foley* é como aprender a tocar um instrumento musical, ou vários. Quando alguém pergunta se uma pessoa toca piano, a pergunta é compreendida como se o interpelado dominasse um certo nível técnico do instrumento a ponto de conseguir executar músicas como convencionalmente as conhecemos. Simplesmente pressionar as teclas aleatoriamente não define uma pessoa como pianista. Da mesma forma acontece com o artista de *Foley*, apesar de a ideia da criação de *Foley* ser simples, a capacidade de executar um pensamento criativo nem sempre é. Simplesmente mover os pés no mesmo lugar ou jogar alguns objetos no chão não define o ofício de executar a função de artista de *Foley*. Há técnica, criatividade, pesquisa sonora, leitura de cena e linguagem cinematográfica por trás de uma ideia tão simples.

Dentro de um estúdio de *Foley*, artista e *mixer* se imbuem de criar sons com intuito narrativo. Existem sons que se repetem em praticamente todo trabalho: toques nos corpos das personagens; bolsas que carregam; papéis e louças que manipulam; cadeiras, sofás e camas onde se sentam e se deitam. Apesar de esses sons serem elaborados com frequência e repetidamente, eles não são criados de forma automatizada, mas sim buscando a representatividade na narrativa. O que pode ocorrer com tais sons é a facilidade que o artista tem em criar e performar tal sonoridade, mediante a experiência adquirida ao longo do tempo. Para outros sons, que são incomuns, existe a demanda de pesquisa e experimentação. Nesse caso, o artista nem sempre sabe como o som vai soar exatamente e se será verossímil. Isso faz parte do processo de criação.

De uma maneira bem geral, poderia se dizer que o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis. O artista vai levantando hipóteses e testando-as permanentemente. Como consequência, há, em muitos momentos, diferentes possibilidades de obra habitando o mesmo teto. Convive-se com possíveis obras: criações em permanente processo (Salles, 2011, p. 34).

Como um processo artístico criativo, a criação de *Foley* também é influenciada pela vivência pessoal de cada envolvido, principalmente do artista de *Foley*. A criação de vários

³³ Today, because of the technology involved with mixing, the mixer needs to know a great deal about Pro Tools and some of the plug-ins that can be used with the Pro Tools software. But the main qualities of a good mixer include having a good ear for aesthetics, an excellent eye for sync, a skilled hand at recording and punching in for special cues, and an understanding of the job of the artist.

sons, se não da maioria deles, está relacionado à sua experiência e envolvimento com o mundo, pois servem como referência para buscar a verossimilhança daquilo que será apresentado ao público. Isso auxilia na criação de uma identidade sonora. Conforme o tempo passa, tal identidade se repete nos diferentes trabalhos audiovisuais que são criados; por mais que a obra seja única, existem similaridades e características que podem ser identificáveis em outras obras.

Em toda a prática criadora há fios condutores relacionados à produção de uma obra específica que, por sua vez, atam a obra daquele criador, como um todo. São princípios envoltos pela aura da singularidade do artista; estamos, portanto, no campo da unicidade de cada indivíduo. São gostos e crenças que regem o seu modo de ação: um projeto pessoal, singular e único (Salles, 2011, p. 44).

De alguma forma, os meus projetos de sonorização de *Foley* carregam particularidades que são minhas. Vários projetos se interconectam e criam essa identidade.

A partir do momento em que *Foley* deixa de ser considerado apenas uma técnica e passa a ser percebido como elemento sonoro criativo com a possibilidade de trabalhar narrativamente, a concepção de toda a equipe desse departamento muda. Criar os sons em sincronia com a imagem com esse intuito também transforma o modo como o artista de *Foley* é percebido, sendo considerado como um cocriador artístico para o processo de composição sonora cinematográfico.

A prática moderna de *Foley* e os profissionais que projetam e performam efeitos sonoros em sincronia direta com imagem realizam tarefas que agora enfatizam cada vez mais a textura dramática de um som comum. Além de fornecer efeitos sincronizados que servem à imagem, a prática moderna de *Foley* pode, portanto, ser considerada uma arte performática. Por sua vez, as tarefas sociais e funcionais do artista de *Foley* se expandiram de forma a refletir seu status como criadores de efeitos sonoros e artistas performáticos (Wright, 2014, tradução nossa³⁴).

Ao longo de minha carreira muitas pessoas tiveram contato com meu método de trabalho. Não considero que eu tenha sido um professor para elas, prefiro acreditar que tenha sido um facilitador para que elas descobrissem seus próprios meios de executar o ofício de artista de *Foley*, *Foley mixer* ou editores de som. Não raro os aspirantes à função de artista de *Foley* revelavam que executar as manipulações dos objetos era muito mais fácil que desenvolver a técnica para gravar passos. Em um primeiro momento, e de forma superficial concordo com tal

³⁴ [...] modern Foley practice and the professionals who design and perform direct-to-picture effects carry out duties that now increasingly emphasize the dramatic texture of an otherwise ordinary sound. In addition to providing synchronized effects that serve the picture, modern Foley practice might therefore be considered as a performance art. In turn, the social and functional tasks of the Foley artist have expanded in ways that reflect their status as sound effects creators and performance artists.

dificuldade. A execução de passos exige técnica mais apurada para soar natural e, compartilha a mesma experiência.

Aprender a executar as manipulações de objetos não é tão complicado, porque em um momento ou outro, a maioria dos objetos comuns que se faz na sala de gravação imita o que fazemos em nossas próprias vidas. Criar passos, no entanto, é diferente. Executá-los em sincronia, com consciência de cada impacto de cada passo, e fazer com que eles se encaixem na ação na tela é menos familiar para a maioria de nós – isto é, exceto para aqueles que foram dançarinos (Ament, 2009, p. 82, tradução nossa³⁵).

Digo que a execução da manipulação de objetos parece mais fácil, mas quando ela começa ser explorada na prática, percebemos que envolve complexidades não encontradas na execução dos passos. A grande variedade de objetos, movimentos e gestos a serem sonorizados demonstra que o artista de *Foley* deve conhecer a sala e o enxoval de que dispõe. Isso se consegue ao longo do tempo. Já com a execução de passos, a variedade de sons não é tão grande quanto com *props*, e o movimento que o artista faz para produzir tais sons é geralmente muito parecido em todas as execuções. Cada objeto é como um instrumento musical que exige técnica de manipulação para que a sonoridade soe natural. Assim como um trombone de vara, por exemplo, demanda técnica para a produção de sons determinados como *vibratos*, *legatos*, *staccatos*, que serão exigidos pelas partituras ou improvisações, os objetos (instrumentos) de *Foley* também demandam.

Após todas as marcações de *Foley* serem performadas pelo artista de *Foley* e registradas pelo *Foley mixer*, a sessão de *Foley* continuará seu caminho nos meandros da criação, passando pela edição, pré-mixagem e mixagem final, quando se mesclará definitivamente a outras camadas sonoras, formando o design sonoro da obra. Para que esse processo seja produtivo, a cada etapa, a comunicação entre os departamentos tem relevância significativa, e isso acontece por meio do compartilhamento dos progressos nos processos de criação de cada camada, por meio dos *bounces*.

Em uma DAW, o termo *bounce* se refere ao arquivo de áudio fruto de um processo de renderização das pistas de uma sessão ou projeto. Durante o processo de criação de som, trabalha-se com várias pistas de áudio, efeitos e *plug-ins*. Gravar *bounce* é processar e combinar todas as informações em um único arquivo de áudio. O uso de muitas pistas e de muitos *plug-ins* na sessão podem consumir processamento do sistema e afetar o desempenho da DAW e do

³⁵ Learning how to perform props is not as alien, because at one time or another, most of the ordinary prop cues one does on the stage mimic what we have done in our own lives. Creating footsteps, however, is different. Performing footsteps in sync, with an awareness of each impact of each step, and making those steps fit the action on screen is less familiar to most of us—that is, except for those of us who had been dancers.

computador. O *bounce* é útil para liberar recursos do sistema, pois o arquivo renderizado é menos exigente em termos de processamento em comparação com o projeto ou a sessão completa. Além disso, o *bounce* é uma forma muito mais fácil e prática de compartilhamento, e, com isso, todos os editores ou equipes que trabalham no mesmo projeto podem ouvir o que outros departamentos estão fazendo sob suas respectivas responsabilidades e com isso podem ajustar os seus trabalhos em conjunto.

2.1.3 Sobre a edição de *Foley*, ou o refinamento do som performado

Esta subseção versa sobre as especificidades que regem a edição de *Foley*, cuja finalidade é decisiva para que a criação de *Foley* tenha uma continuidade coerente dentro do fluxo de trabalho. O editor é um profissional importante dentro do processo, colocando sua bagagem pessoal e cultural na edição da sonoridade de *Foley*, sem agredir nem desfazer a intenção interpretativa da gravação.

Após os *footsteps*, *clothes* e *props* serem gravados, a sessão segue para a etapa de edição. Nesse momento, os arquivos de áudio são meticulosamente sincronizados com a ação que ocorre na imagem, além de ajuste de intensidade conforme a perspectiva da fonte sonora ou a hierarquia que rege a sonoridade da cena. É possível que sejam necessárias correções de equalizações, mas o ideal é que o editor não se detenha muito nessa questão técnica, uma vez que a mixagem se encarregará de equalizar os sons de *Foley* que demandarem esse procedimento.

Particularmente, ao contrário da gravação, edito a sessão de *Foley* de forma linear: seguindo a linha natural do tempo em que as cenas acontecem, uma após a outra. A edição ocorre seguindo a hierarquia sonora mais apropriada para a narrativa: primeiramente os sons mais determinantes dentro da cena e depois, os sons secundários. Essa hierarquia varia bastante. Por vezes são os *footsteps* os sons de *Foley* mais importantes, outras vezes são *props* ou *clothes*. Há momentos ainda que a hierarquia flutua constantemente entre os sons. De forma geral e não como regra, os sons pontuais e destacados são os mais perceptíveis. Um som sem nuances e suave é menos perceptível e acaba ficando em segundo, terceiro ou quarto plano na cadeia de importância de *Foley* em uma cena. Segundo Chion (2008, p. 19), “um som de sustentação lisa e contínua é menos animador do que um som de sustentação acidentada e trêmula”.

Um exemplo, que, reafirmo, não é regra absoluta: em uma cena que representa uma briga entre duas personagens, existe a ideia de expressar a agressividade. Os socos, tapas e chutes são os sons mais importantes hierarquicamente, visto que são eles que expressam a

agressividade. Sons dos *footsteps* são secundários, mas também importantes para expressar a movimentação de ataque e esquiva dos envolvidos na briga. As *clothes* podem assumir o posto de elementos menos importantes numa cena como essa, que tem muito vigor sonoro, e talvez a sonoridade contínua de *clothes* pode não ser ouvida. Se uma das personagens sacar uma faca, a sonoridade dessa faca pode assumir o protagonismo sonoro de *Foley*, visto que se torna o elemento mais ameaçador. Esse é o meu modo particular de editar. Faço dessa forma para que consiga investir minha energia inicial e meu foco de atenção nos sons mais importantes narrativamente. Numa cena como a exemplificada, não gosto de empregar muito tempo editando *footsteps* e sincronizando-os perfeitamente, porque há grande chance de os gestos de agressões mascararem alguns passos.

Sobre a edição de *Foley*:

Editar *Foley* é uma habilidade diferente de editar efeitos sonoros de biblioteca. A tarefa do editor *Foley* é pegar as faixas já executadas e aperfeiçoá-las. Em vez de criar efeitos sonoros para o design geral de uma cena, o editor refina o som de *Foley* para que ele flua elegantemente de um som para outro som (Ament, 2009, p. 132, tradução nossa³⁶).

Como já afirmei, editar uma sessão de *Foley* é contribuir para o aprimoramento do material sonoro sem desrespeitar o processo criativo construído durante a gravação pelo artista de *Foley* e pelo *mixer*. A linha é tênue entre aperfeiçoar e desconstruir a ideia sonora. Assim como o entrosamento entre artista e *mixer* é importante, a afinidade entre os que trabalham com a edição e gravação é de semelhante importância, pois assim é mantida a continuidade do pensamento sonoro que se origina do *spotting*, passa pela gravação e permanece na edição. Como já apontei anteriormente *Foley* é som, e ele só é criado no momento da gravação, antes disso pode-se ter ideias, conceitos e sugestões, mas a materialidade só passa a existir depois do registro sonoro. Esse registro é de uma *performance* interpretativa, e isso não pode se perder ao longo das etapas subsequentes.

Assim como o editor de imagem deve ser criterioso em não cortar demais uma cena e arriscar esterilizar uma performance, o editor de *Foley* não deve recortar demais os sons de *Foley* e arriscar esterilizar a interpretação da caminhada. Executar uma caminhada em *Foley* é um ato de performance (Ament, 2009, p. 133, tradução nossa³⁷).

³⁶ Editing Foley is a different skill than editing library sound effects. The task for the Foley editor is to take the already performed tracks and finesse them. Rather than creating sound effects for the overall design of a scene, the editor is fine cutting the Foley so it flows elegantly from cue to cue.

³⁷ Just as the picture editor must be judicious in not overcutting a scene and risk sanitizing a performance, the Foley editor must not overcut the Foley and risk sanitizing the character of the walk. Foley walking is an acting performance.

Apesar de o artista de *Foley* buscar a melhor sincronia possível, existem outras preocupações durante a execução, de modo que a sincronia pode não acontecer da forma absolutamente precisa. Por isso existe o ajuste de sincronia dos sons provindos da gravação na etapa de edição.

O termo sincronia, nesse caso, é usado para corresponder um acontecimento sonoro a um acontecimento visual. O movimento, a ação ou o gesto que o audioespectador visualiza na tela tem um correspondente sonoro emitido pelos falantes do sistema de som. Há momentos em que o som é cravado no exato *frame* que corresponde à imagem, esse tipo de situação é essencial em *closes* de movimentos (aperto de mão, tapa, batida na mesa, *knocking etc.*), e quando há transiente³⁸ bem evidentes nesse som. A sincronização é fundamental para o audioespectador estabelecer identificação com o filme, fornecendo a impressão de que os sons se originam da imagem (Flôres, 2013, p. 39). Logo, se o audioespectador vê uma imagem e o som não acompanha esse movimento visual, há uma grande chance de isso causar estranheza à percepção dele, tirando-o da imersão cinematográfica. Caso isso aconteça, o som fora de sincronia é considerado erro técnico. Segundo Holman (2010, p. 163), esse ajuste de sincronia feito pela edição é uma das coisas mais importantes para garantir a verossimilhança. Mais à frente será discutida com mais profundidade a questão da sincronia em *Foley*.

Da mesma forma como ocorre com a sincronia, a intensidade do som também começa a ser elaborada na gravação, mas precisa ser ajustada na edição. Durante essa etapa, *mixer* e artista geralmente têm o som guia proveniente da montagem para usar como referência. Geralmente existem três tipos de elementos sonoros: 1) efeitos diversos escolhidos pelo montador para sugerir ideias à equipe de pós-produção de som (*whooshes*, tiros, explosões, socos, facadas, transições); 2) músicas de referência; e 3) o som direto gravado no *set* de filmagem.

Em relação aos efeitos sonoros editados na montagem, geralmente são provisórios. O montador faz essa edição de som com o intuito de auxiliar o seu trabalho de montagem das imagens. Assim como as músicas presentes na guia também são, geralmente, provisórias, porque as definitivas devem ter os direitos liberados pelos detentores, ser compradas em *sites* que disponibilizam trilhas musicais ou compostas originalmente para serem incluídas permanentemente na trilha sonora do filme. O som direto oriundo da gravação de *set* de filmagem contém tudo o que os microfones da equipe de som direto captaram naquele momento. O editor de diálogo (ou a equipe) será responsável por, dentre outras funções, tratar e nivelar o diálogo das personagens. Isso significa que, após o diálogo editado, as vozes estarão mais inteligíveis e

³⁸ Transientes ou transitórios: são sons cheios de impurezas e instáveis encontrados, sobretudo, nos ataques dos sons (Flôres, 2013, p. 63).

“limpas”, livres de ruídos que possam interferir na compreensão do que é dito. Como o processo de edição de todo o design de som de um produto audiovisual é relativamente laborioso e demorado, as etapas e edições das diferentes camadas (ambientes, vozerios, diálogo, *hard effects etc.*) podem acontecer paralelamente, por isso nem sempre é possível a gravação de *Foley* ter acesso ao material previamente editado por essas outras equipes. Dessa forma, é comum que os sons de *Foley* sejam gravados com base na guia editada durante a montagem. Apenas com base na guia, não é possível acertar com precisão quais são as intensidades corretas para cada som e a relação entre eles. Já na edição, é possível que os outros departamentos já tenham feito boa parte das suas criações e compartilhado com *Foley* os resultados parciais (*bounces*). Sendo assim, o som já está próximo do que soará no final. Sendo muito mais fácil para o editor de *Foley* definir quais são os níveis de intensidade mais apropriados para cada som de *Foley*.

Tratar criativamente a intensidade do som no cinema não é apenas baixar ou aumentar a dinâmica, mas trabalhar as relações entre os sons em cena. Bordwell e Thompson (2013, p. 414) exemplificam isso afirmando que em muitos filmes,

[...] um plano conjunto de uma rua movimentada é acompanhado por sons de trânsito em alto volume³⁹, mas, quando duas pessoas se encontram e começam a falar, o volume do barulho de trânsito cai. Ou um diálogo entre uma personagem de fala mansa e um personagem vociferante é tão caracterizado pela diferença no volume quanto pela substância da conversa.

O mesmo acontece em a relação às intensidades dos sons de *Foley* e destes com outros departamentos. Definir qual é a intensidade mais adequada para cada som envolve uma série de questões. A começar pela relação direta com a perspectiva do ponto de escuta/ponto de vista. “A perspectiva sonora pode ser sugerida pelo volume. Um som com um volume alto parece próximo; um som com um volume baixo parece mais distante” (Bordwell & Thompson, 2013, p. 443).

Além da edição de todo o material de gravação, o editor cria efeitos sonoros a partir de audiotecas. Como já mencionei, durante o *spotting*, junto com as marcações de gravação, são feitas marcações a serem elaboradas diretamente pelo editor, sem passar pelo processo de gravação convencional de *Foley*. Sons de corpos caindo (*bodyfall*), socos, tapas, chutes são geralmente retirados de bancos de sons. Gravar esses sons em sincronia é um investimento de energia que pode ser desnecessário. Sons que retratam impactos violentos, como os que acontecem em uma luta, precisam de muita atenção ao serem gravados, conseguir um timbre e uma

³⁹ Fazemos um adendo aqui para a fonte citada, apesar de a tradução trazer a palavra *volume* nesse contexto, alertamos que o termo correto ao que se refere ao nível sonoro é **intensidade**.

intenção satisfatória exige uma série de combinações: tipo de microfone usado, posicionamento, nível do ganho do pré-amplificador, ajuste de compressores pelo *mixer*, além da interpretação do artista.

Além disso, esses sons podem causar um desgaste ao artista de *Foley* em especial. Em um filme de ação, quantas vezes o artista deverá se jogar no chão para replicar os *bodyfalls* das personagens havendo risco de se machucar? Ademais, o som do *bodyfall* da vida real e do cinema são situações que soam de maneiras diferentes. No cinema existe a necessidade de comunicar algo narrativo, logo, é uma criação feita com outros elementos que não a replicação do gesto visto na imagem. Conforme lembra Chion (2008, p. 91), “na maioria dos filmes que mostram quedas, não são dados a ouvir, em contradição com a experiência da realidade, grandes estrondos encarregados de ‘representarem’, pelo seu volume sonoro, o peso, a violência e a dor”.

Além dos exemplos citados, também prefiro criar diretamente por meio de audiotecas, outros sons como manipulações em partes de automóveis como porta-luvas, porta-malas, bancos; botões ou interruptores que possuem especificidade sonora; queda em água (*splash*). Nem sempre são sons criados isoladamente, são uma combinação entre o material de gravação e o material provindo das bibliotecas como uma espécie de reforço, quando há necessidade.

O processo de edição, gravação e *spotting* foi facilitado pelo advento da tecnologia. Equipamentos e *softwares* não são os únicos responsáveis pela qualidade do som, mas auxiliam muito na eficiência. “Depois do advento da gravação em suporte magnético e, posteriormente, em digital, não resta dúvida de que o som pode ser até mesmo trabalhado ‘plasticamente’, no sentido da deformação ou ‘reformulação’” (Flôres, 103, p. 29). A facilidade com que um som pode ser cortado, arrastado, equalizado, substituído, ter a sua altura (grave/agudo) modificada é imensa.

O intuito desta pesquisa é discorrer sobre o processo de criação de *Foley* desde o planejamento, passando pela gravação e “finalizando” com a edição. Depois disso, há outras manipulações no material sonoro que interferem no resultado como a pré-mixagem de *Foley* e a mixagem completa do som do filme (podendo haver ainda alterações pedidas pelo diretor ou produtor). Decidi fazer o recorte desta pesquisa desde o *spotting* até a edição, pois é com essas etapas que possuo mais experiência e porque elas fazem parte da etapa que costumamos chamar de edição de som. Além disso, durante essas etapas a preocupação com a manipulação do material sonoro é voltada exclusivamente para *Foley*. Durante a mixagem, por exemplo, a sonoridade de *Foley* está sendo integrada às outras texturas do som cinematográfico (*hard effects*,

ambiências, vozerios, música, diálogo *etc.*), e, portanto, não há manipulação exclusiva do material de *Foley*.

Particularmente, coloco a qualidade da criação sonora de *Foley* sob a batuta de três pilares gerais, que são almeçados em sua essência durante as etapas de *spotting*, gravação e edição, sendo eles: interpretação, timbre e sincronia. Quanto mais os sons de *Foley* possuem esses três elementos, mais verossímeis eles serão para o audioespectador. Além disso, esses pilares são fundamentais para que a naturalidade e a transparência, que impedem a percepção do processo de criação audiovisual, sejam alcançadas.

2.2 SOBRE INTERPRETAÇÃO, TIMBRE E SINCRONIA: OS TRÊS PILARES QUE REGEM A VEROSSIMILHANÇA DO MATERIAL SONORO DE *FOLEY*

Durante os últimos anos em que me dediquei ao ofício de artista de *Foley*, essas características sonoras (interpretação, timbre e sincronia) se tornaram cada vez mais determinantes na minha *performance*. Apesar de elas estarem sob maior controle do artista no momento da *performance*, não são responsabilidades exclusivas dele, pois são responsabilidade de toda a equipe de *Foley*. Por mais que a interpretação seja dada durante a gravação pelo artista, na etapa de edição é possível melhorá-la fazendo alguns ajustes. Por mais que o timbre seja escolhido pelo artista, é no *spotting* que está o direcionamento inicial para que o objetivo sonoro seja atendido. E assim também é com a sincronia entre som e imagem, apesar de buscada pelo artista, o próprio *Foley mixer* pode ajustá-la caso não tenha sido atingida com precisão durante a *performance*. Inicialmente a discussão apresentada nesta subseção estava atrelada à seção dedicada ao ofício do artista de *Foley*, porém julgo mais apropriado essa subseção estar atrelado à toda equipe de *Foley* do que exclusivamente sob responsabilidade do artista, uma vez que todos os participantes da equipe de *Foley* são responsáveis pela qualidade técnica e artística.

A separação nesses três pilares — interpretação, timbre e sincronia — é apenas para explicar didaticamente como é possível obter um resultado sonoro criativo e verossímil de *Foley*. Os espectadores, de modo geral, não percebem de forma isolada cada um desses elementos durante a apreciação de um filme. Geralmente isso fica a cargo dos profissionais do som para cinema e principalmente dos que trabalham com *Foley*, como afirma Ament (2009, p. 18). Compreender o que significa e qual a relevância de cada um desses pilares, ajudará a mapear os problemas de uma execução que não soa natural ou verossímil. Com isso, é possível corrigir a fonte do problema e buscar uma sonoridade mais crível para o audioespectador.

2.2.1 Interpretação

De uma perspectiva geral, a interpretação diz respeito a como *Foley* pode ser criado de forma que o áudioespectador possa receber, por meio do som, informações vinculadas à narrativa. Tais informações são inerentes à narrativa, desde a moral da história até os pequenos contornos dramáticos elaborados para desenvolver o enredo e revelar o desfecho. Dentro disso é preciso se atentar para algumas questões como: o filme é comédia, drama, terror, suspense *etc.*; quais as cenas em que *Foley* participa decisivamente da criação da narrativa; quem é o vilão, o mocinho, a personagem cômica, a mulher sedutora e como podemos caracterizar sonoramente cada um deles; quais as curvas dramáticas pelas quais flutuam as cenas do filme; quais as reviravoltas psicológicas ou emocionais que ocorrem com as personagens; quais as características de cada personagem e como criar isso sonoramente. Esses são exemplos de intenções que podem ser criadas pela interpretação, e que determinam os rumos do design sonoro de *Foley*.

Sobre a caracterização sonora das personagens, Laroca afirma que,

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 uma personagem ser mais simpática 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 uma personagem ou coisa assim (*apud* Opolski & Schultz, 2022, p. 237).

Dentro do departamento de *Foley*, o artista é o profissional que tem maior poder de proporcionar uma boa interpretação à sonoridade. Para tanto, é necessário que o artista consiga se colocar no lugar da personagem em cada situação apresentada pela narrativa. Uma mulher que está tentando seduzir alguém tem um andar muito diferente daquela que está desolada porque acabou de ser desprezada pela pessoa que ela acreditava amar. Desse modo, o trabalho do artista de *Foley* é semelhante à atuação, porém sem uso direto da sua imagem ou voz, pois compreende uma atuação gestual sonora. Iwamizu (2014, p. 100) nos apresenta um relato de Laroca que afirma que “do ponto de vista narrativo, ele considera o *Foley* como ‘melhor amigo do ator’, já que ele consegue, com o *Foley*, criar pequenos contornos dramáticos, através de

coisas simples como um passo hesitante ou uma batida de mão mais impaciente”. Sobre a interpretação buscada pelo artista de *Foley*, Ament (2009, p. 28, tradução nossa⁴⁰) comenta:

Seja lá o que o ator esteja manipulando, deve ser duplicado tão parecido quanto possível pelo artista de *Foley*. Uma caneca pesada no filme é uma caneca pesada na sala de *Foley*. Se você vê uma porcelana fina, os pratos também devem soar finos. Observe a energia do ator e seu movimento, e considere a história. A história dita tudo. Quando o artista está recriando o som do objeto que já está em cena o objetivo do som de *Foley* é que ele seja tão indistinguível quanto possível do som do *set*.

Ament (2009) afirma que o objetivo do artista de *Foley* é performar sons que sejam tão indistinguíveis quanto possível daqueles que foram registrados no *set* de filmagem, porém em nossa opinião, o objetivo é que o som criado pelo artista de *Foley* seja o mais verossímil possível com aqueles que os audiespectadores possuem em seu repertório cultural, que em muitos casos é formado por sons do cotidiano comum. Dessa forma, os sons recriados na sala de *Foley* não causarão estranheza a quem assiste ao filme e não lhe tirarão a atenção e o foco da narrativa.

A *performance* de *footsteps* é talvez a técnica que mais exige domínio do artista para parecer sonoramente natural. O problema começa quando recriamos sons de passos de pessoas que andam naturalmente para frente, para os lados ou para trás, enquanto o artista tem à sua disposição apenas alguns tipos de superfícies com poucos centímetros quadrados cada uma para simular a movimentação das personagens. Nessas superfícies o artista desenvolve a técnica de performar pisando no mesmo lugar, criando sons de passos que parecem naturais. Além disso, enquanto caminha (no mesmo lugar) a cabeça e os olhos balançam, o que pode distrair ou dificultar a execução. Como lembra Laroca (*apud* Opolski & Schultz, 2022, p. 229), desenvolver o ofício de fazer *Foley* é desenvolver a habilidade de interpretar movimentos específicos seguindo um direcionamento, uma imagem.

Sobre a gravação de *footsteps*:

O que complica na execução de passos é que se trata de uma técnica fundamental de *Foley*. Você não pode andar para a frente e sair do lugar. Você deve andar no lugar

⁴⁰ Whatever the actor is handling should be duplicated as closely as possible by the Foley artist. A heavy cup in the film is a heavy cup on the Foley stage. If you see fine china, the dishes should sound fine as well. Watch the actor's energy and movement, and consider the story. The story dictates everything. When the artist is recreating the prop that is in the scene already, then the goal is for the Foley to be as indistinguishable from production as possible.

para ficar posicionado perto do microfone. Assim, você tem que aprender a fazer os passos soarem naturais sem sair do lugar (Ament, 2009, p. 80, tradução nossa⁴¹).

Da mesma forma como ocorre com os *footsteps*, os sons que se enquadram na categoria de *props* necessitam ser interpretados para representar os gestos, movimentos e ações da imagem de acordo com as emoções, sentimentos e sensações das personagens. Essa afirmação pode parecer óbvia ou até mesmo insignificante, porém é nesse detalhe (que não é tão pequeno quanto pode parecer) que está a diferença entre a mera sonorização da movimentação das personagens e a ação sonora criativa de tais movimentações. A sonoridade criativa de *Foley* busca comunicar informações aos audiospectadores e isso pode ser feito de inúmeras maneiras, mesmo que determinado som esteja vinculado a determinada situação ou contexto muito claro.

Emoções diferentes tornam diferentes o modo como as ações são executadas pelas pessoas. Uma simples batida na porta (*knocking*) não possui a mesma sonoridade se a pessoa que bate está terrivelmente amedrontada, se está apenas alegre ou profundamente decepcionada. Isso inclusive foi estudado empiricamente, como demonstra Houel *et al.* (2020). O objetivo desse estudo foi verificar se as intenções emocionais da *performance* de batidas na porta (*knocking*) seriam reconhecidas somente através do som. Para isso, os autores gravaram sequências de batidas na porta que expressavam intenções emocionais específicas; projetaram um teste de escuta com as gravações; analisaram as características acústicas das sequências das batidas de cada emoção; e analisaram se há correlação entre as características acústicas e a categorização emocional das sequências de batidas. Os resultados mostram que, na relação entre a intenção de expressar emoções e o reconhecimento delas, a raiva é facilmente identificada, em menor intensidade ficaram a alegria e a tristeza. O medo teve a tendência de ser confundido com a raiva, e o estado emocional neutro teve a tendência de ser confundido com a tristeza.

Para esta pesquisa, o estudo empírico citado apresenta relevância no que tange principalmente às características sonoras que visam expressar determinadas emoções. Quanto ao reconhecimento das emoções, o suporte da imagem e do contexto narrativo auxilia os audiospectadores nesse processo, fazendo com que as dúvidas sobre a intenção emocional do gesto sonoro/visual/narrativo sejam atenuadas.

⁴¹ What complicates all footsteps cues is one fundamental Foley technique. You cannot walk forward and travel. You must walk in place so you are positioned near the microphone. Thus, you have to learn how to make the footsteps sound natural without traveling.

2.2.2 Timbre

O timbre é mais um dos aspectos sonoros que são responsáveis por convencer o audi-espectador de que existe verossimilhança entre o que ouve/vê na tela e o que ele percebe no mundo real. Como afirma Wright (2014, p. 214, tradução nossa⁴²), “a materialidade essencial dos objetos fornece a base para a interpretação criativa do artista de *Foley* de um elemento sonoro e a sua função dramática dentro da narrativa”. Essa questão do som é mais complexa do que apenas distinguir o tipo de material constituinte do objeto, como um copo de *vidro*, uma ripa de *madeira* ou uma caixa de *ferro*. Segundo Schafer (2012, p. 75-76), o timbre é a cor do som; é a estrutura característica de um som que distingue um instrumento de outro, na mesma frequência e amplitude. No processo de criação de *Foley*, esse é um elemento importante, pois o som se relaciona com o que é mostrado na imagem e é necessário convencer o audioespectador de que o som que ele está ouvindo provém de lá. O timbre depende de três elementos, sendo eles: 1) a estrutura de harmônicos; 2) o material que compõe o objeto ou o instrumento; e 3) a maneira como se manipula ou se produz som com esse objeto ou instrumento.

Quando se almeja proporcionar riqueza timbrística a um elemento sonoro são necessárias mais variações de texturas para compor um único elemento. Logo, se queremos retratar a movimentação de uma personagem em um filme *western* e as condições nos proporcionam isso, podemos fazê-lo com *footsteps* firmes e duros, típicos de quem usa um sapato pesado, uma textura de couro do próprio sapato, e o som de uma espora. O conjunto desses sons corroboram para a criação da personalidade da personagem. Cada som desse representa uma textura de um mesmo gesto sonoro, que pode ser compreendido, nas palavras de Chion (2008, p. 92), como índices materializantes.

[...] num som, os índices materializantes são aqueles que nos remetem para a sensação da materialidade da fonte e para o processo concreto da emissão do som. São suscetíveis, entre outras coisas, de nos darem informações sobre a matéria (madeira, metal, papel, tecido) que causa o som, bem como sobre a maneira como o som é conservado (por fricções, choques, oscilações desordenadas, idas e vindas periódicas *etc.*)”.

Como observado na subseção sobre interpretação, os *footsteps* são os gestos que demandam mais prática para domínio da técnica. Assim como a interpretação pode ser afetada pela técnica mal administrada, o timbre mal escolhido também pode afetar o resultado narrativo de *Foley*.

⁴² First, essential prop materials provide the basis for the Foley artist’s creative interpretation of a sound element and its dramatic function within the narrative.

O artista deve considerar o seguinte: a personagem é homem, mulher, jovem, velho, veloz, preguiçoso, seu andar é pesado, ou leve e arejado, apressado, arrastado, ansioso, feliz ou sobrecarregado de alguma forma? Nós não apenas colocamos um par de sapatos lógicos e começamos a andar. Alguns de nós testamos muitos pares de sapatos para ver qual par parece o mais provável para o que a pessoa está calçando (podemos nem sempre ver os pés da personagem, e o som direto pode não oferecer muita orientação) e em que superfície(s) a personagem caminha. O período do dia e a localização tornam-se preocupações críticas. Assim, apenas a escolha dos sapatos, se houver bastante tempo orçado para o filme, pode ser uma decisão importante para cada personagem em cada cena (Ament, 2009, p. 76, tradução nossa⁴³).

Criar os sons dos *footsteps* de modo que eles contribuam para a narrativa vai além de apenas escolher os sapatos de acordo com a personagem. É óbvio que o timbre dos sapatos muda conforme as superfícies mudam. O mesmo sapato soa diferente quando se pisa na madeira, na grama ou no asfalto, mas a variação é mais profunda do que essa breve constatação. Suponhamos que para representar os *footsteps* de um vilão, eu escolha um sapato com a sola mais dura, e que tenha uma sonoridade mais grave, como uma botina ou um coturno. Esse sapato pode funcionar muito bem para superfícies duras, lisas e limpas como um porcelanato ou azulejo. Porém esse calçado pode não soar muito bem com uma superfície que seja dura, saliente e suja, como um asfalto ou calçada de ambiente externo. O atrito do calçado com a superfície suja pode fazer com que o som dos passos tenha realce nas frequências agudas, e conseqüentemente perde-se a sensação da “dureza” e “peso” do vilão. Então, os *footsteps* deixam de ter o peso narrativo da ameaça e da robustez, tão característica em vilões. Se isso realmente acontecer, prefiro trocar o calçado do vilão ao mudar de superfície para manter a dureza e o grave. Isso não é um problema, pois como naturalmente o timbre muda quando há mudança de superfície, mudando o sapato e a superfície, há mais contraste entre as locações e mudanças de cenas e, conseqüentemente, mais riqueza sonora é proporcionada ao som do filme e, mais importante, mantendo a narratividade sonora. Tal situação também é mencionada por Ament (2009, p. 77, tradução nossa⁴⁴):

Quando um artista de *Foley* seleciona sapatos para uma performance, ele ou ela considera a escolha das superfícies. Isso afeta o som dos sapatos. O microfone usado e a distância do microfone também afetam o desempenho. A característica sonora da sala

⁴³ *The artist has to consider the following: is the character male, female, young, old, fast-paced, sluggish, a heavy walker, light and airy, rushed, plodding, anxious, happy, or encumbered in any way? We do not just put on a logical pair of shoes and start walking. Some of us audition many pairs of shoes to see which pair seems the most likely match for what the person is wearing (we may not always actually see the character's feet, and the production track may not offer much guidance) and on what surface(s) the character walks. The time period and location become critical concerns. Thus, just the selection of shoes, if there is ample time budgeted for the film, can be a major decision for each character in each scene.*

⁴⁴ *When a Foley artist selects shoes for a performance, she or he considers the choice of surfaces. This affects the sound of the shoes. The microphone used and the distance from the mic also affect the performance. The sonic character of the room affects the performance. So choosing a shoe for the character is not simple, but as one gains experience, eliminating improper shoes becomes easier.*

afeta o desempenho. Portanto, escolher um sapato para a personagem não é simples, mas à medida que se ganha experiência, eliminar os sapatos impróprios se torna mais fácil.

Questões narrativas são determinantes para definição dos timbres a serem escolhidos. No filme *Ford vs. Ferrari* (2019), por exemplo, quando o senhor Henry Ford, que possui uma personalidade bastante incisiva, dirige-se aos funcionários da fábrica e profere um imponente discurso, os *footsteps* que soam durante o trajeto até a plateia foram criados com a pretensão de que soassem com a mesma imponência do diálogo e refletissem a personalidade da personagem. Para isso, alguns testes foram feitos no processo de criação e escolha do timbre dos *footsteps*. Primeiramente foi testado o timbre dos passos com sapato pisando no concreto; depois o sapato no piso de madeira; por fim, o sapato no piso de metal. A última opção foi escolhida para representar a personalidade e a imponência do momento. Esse e outros relatos criativos do som podem ser conferidos por meio dos depoimentos do editor de som e mixador, David Gianmarco, e do supervisor de edição de som, Don Sylvester.

A função da sonoridade de *Foley* é ajudar a contar a história. Segundo Opolski (2013, p. 33), “em vez de reproduzir fielmente os sons de cada cena, os artistas de *Foley* recriam os sons dramaticamente, muitas vezes usando fontes sonoras diferentes”. Desse modo, se há um som de *Foley* importante para a narrativa, não importa quais artimanhas o artista de *Foley* usará para criar, desde que o resultado seja condizente com o que se vê na tela e que comunique a importância que ele possui para a história.

O filme *Entre irmãs* (2017), por exemplo, tem como personagens principais as irmãs costureiras, Luzia (Nanda Costa) e Emília (Marjorie Estiano), que, por conta de alguns acontecimentos da vida, são separadas uma da outra. O ofício de costurar tem importância narrativa e isso foi elaborado por *Foley* com a sonorização intensa e rica da máquina de costurar. A criação da sonoridade dessa máquina foi baseada no material que a constitui e que aparece na imagem, e na minha vivência de infância. Minha mãe teve máquina de costura manual, semelhante à do filme, vagamente essa sonoridade ainda estava presente em minha memória. O problema é que não havia ao meu dispor uma máquina de costura semelhante à do filme para que pudéssemos recriar o som das manipulações. Nesse ponto seguimos o conselho dado por Sonnenschein (2001, p. 35, tradução nossa⁴⁵): “ouça o som que funciona, não necessariamente olhando para uma fonte ‘autêntica’... divirta-se com suas descobertas!”. Para resolver esse impasse usei uma balança de mesa antiga para produzir o som do mecanismo da máquina de costurar.

⁴⁵ *Listen for the sound that Works, not necessarily for an authentic source... and have fun with your discoveries!*

Nem sempre é possível nos darmos ao luxo de experimentar novas sonoridades o tempo todo. A experimentação acontece, na maioria dos casos, quando a sonoridade é inusitada e, por isso, exige a realização de uma pesquisa. Por vezes, a experiência e o conhecimento do enxoval da sala são suficientes para que a criação sonora seja rápida e eficiente. De acordo com Wright (2014, p. 214, tradução nossa⁴⁶), “apesar da convencional sabedoria de que alguns objetos soam melhor para alguns efeitos, os artistas de *Foley* fazem um balanço da convenção histórica com a inovação artística”. A decisão de quando usar as sonoridades que já estão no repertório do artista de *Foley* ou de descobrir e criar uma nova é motivada pela existência de prazos e cronogramas a serem cumpridos. Por mais que seja prazeroso pesquisar novas sonoridades e criar timbres diferentes, é importante ter a prudência de saber quando colocar isso em prática. O ideal é que os resultados sonoros não sejam sempre iguais, mas que os trabalhos não demorem por conta da pesquisa constante para novos.

A quantidade de texturas sonoras pode variar para um mesmo objeto, dependendo do enquadramento ou da importância narrativa que o objeto possui, por exemplo. A riqueza sonora que compõe a manipulação de um objeto depende do ponto de escuta, que, segundo Chion (2008, p. 74), pode ter dois sentidos: 1) um espacial, de qual parte do espaço representado na tela o audioespectador ouve determinado som; e 2) outro subjetivo, qual personagem pode ouvir a mesma coisa que o audioespectador. Um objeto que está sendo manipulado, um gesto ou movimentação em *close* exige mais detalhes sonoros, sobretudo se o objeto possui essa característica de complexidade timbrística. Segundo Flôres (2013, p. 64), “o trabalho com a banda sonora na narrativa clássica é efetuado de forma análoga ao da imagem visual, procurando imitar um ponto de escuta naturalista que se daria a partir do mesmo ponto de vista escolhido para enquadrar a imagem visual”. Nesse sentido, um *close* na imagem pode ser representado sonoramente da mesma forma. Quanto maior o *close* imagético no objeto, mais detalhes o audioespectador consegue perceber com seus olhos. Se esse objeto é manipulado, os detalhes e riquezas sonoras também podem ser amplamente explorados.

No filme *O Tempo e o Vento* (2013), aos 38’30”, o menino Pedro (Eduardo Corrêa) aparece em quadro brincando com seus cavalinhos improvisados, feitos de palha e madeira, enquanto isso, ouve-se discretamente o som de Henriqueta (Cyria Coentro), fiando na roca. Conforme a câmera (em *travelling*) se aproxima da roca, a intensidade do som dela aumenta e novas texturas sonoras vão surgindo em *fade in*, adicionando materialidades para esse objeto. Nesse momento do filme, o tratamento dado ao som da roca não é apenas por conta da indicação

⁴⁶ Despite the conventional wisdom that some objects sound better for certain effects, Foley artists balance historical convention with artistic innovation.

da imagem que a coloca em *close*, mas também por uma questão narrativa. Quando a roca fica em primeiro plano na imagem e no som, Henriqueta para de fiar e então sua filha, Ana Terra (Cléo Pires), se vira para a mãe, percebendo que algo não está certo com ela. Na próxima cena, Henriqueta aparece doente na cama, amparada por Ana. A doença a leva à morte. A parada do funcionamento da roca anuncia a doença e a morte da personagem. O movimento da roca (logo seu som também) só existia por conta da vida de Henriqueta. Quando ela fica doente e morre, a roca silencia. Não é à toa que há um *close* imagético e sonoro nesse momento, justamente para simbolizar esse momento do filme.

Outro exemplo de objeto com complexidade sonora ocorre no filme *Malasartes e o duelo com a morte* (2017), por coincidência também é um objeto de fiar. Quando os teares das bruxas tecelãs da vida aparecem pela primeira vez (32'30"), há alguns planos em *close* de algumas partes dos teares, cada plano/parte do tear tem seu timbre específico, principalmente o primeiro, quando a imagem mostra uma espécie de conchas ou purungos pendurados no tear. Quando os planos são gerais e o tear funciona como um som ambiente, ele perde a complexidade sonora e passa a ter apenas duas camadas: o som do mecanismo de madeira e um rangido agudo (*squeak*). Confesso que não lembro como foi elaborado esse mecanismo da estrutura dos teares, mas certamente não manipulei nenhum tipo de tear. Para esses casos a criatividade é um elemento importantíssimo para o artista de *Foley*, porque geralmente nos baseamos no que conhecemos e nas informações que a imagem nos dá. Conforme afirma Sonnenschein (2001, p. 63, tradução nossa⁴⁷), “explorar as possíveis fontes sonoras é um dos mais divertidos processos do designer de som. Sintonizar com o que já ouvimos à nossa volta e separar as fontes produtora dos sons é a habilidade essencial necessária para criar sons e combinações”.

Na série médica *Sob Pressão* (2017-2022), há muitas cenas envolvendo o movimento de deslocamento de macas hospitalares. Esses objetos possuem uma construção sonora complexa que foi criada baseada na ideia dessas camadas. Para o movimento das macas, geralmente é criado o som das rodas em atrito com o chão, o som agudo do rangido (*squeak*) das rodas, o som da estrutura de ferro da maca. Tal exemplo já foi comentado com mais profundidade por Schultz e Opolski (2021). O fato da escolha do timbre de alguns sons de *Foley* ser baseada em vivências pessoais dos envolvidos, pode ser um entrave para o artista de *Foley* quando o timbre exigido é muito específico. No filme *Getúlio* (2014), o diretor João Jardim tinha em sua mente um som muito específico para os passos no piso de madeira do palácio do Catete, no Rio de

⁴⁷ Exploring the possible sources of sound-making is one of the most joyous processes for the sound designer. Tuning into what we already hear around us and separating the sources is the essential ability needed for creating new sounds and combinations.

Janeiro, onde se localizava a residência presidencial e onde muitas cenas foram gravadas. Nesse caso, não tínhamos na sala de *Foley* o mesmo tipo de piso feito com madeira maciça para que pudessemos criar um timbre próximo daquele esperado pelo diretor. Também não tínhamos a possibilidade de fazer gravações no local, uma vez que o custo de deslocamento de uma equipe de Curitiba ao Rio de Janeiro inviabilizaria a realização. Para resolver essa questão, sobrepussemos muitas caminhadas com PFX e sons de audiotecas de *footsteps*. Por mais que muitos espectadores não conheçam o som resultante dos *footsteps* no chão no Palácio do Catete, o timbre que se imiscui na imagem busca ser convincente, demonstrando o estado emocional ou psicológico da personagem. No entanto, o timbre, único e exclusivamente, não é suficiente para comunicar isso ao audioespectador; ele deve estar unido à interpretação e à sincronia, para que forneça ao audioespectador a sensação de que o som provém dos próprios sapatos da personagem que caminha no Palácio e está sendo apresentado na imagem. Segundo Flôres (2013, p. 104), o sincronismo no cinema é

[...] uma questão de verossimilhança, de convicção, que o espectador aprova por razões de hábitos adquiridos com a cultura do audiovisual e por convenção criadas a partir da própria vivência cotidiana. Na realidade do dia a dia, ocorrências sonoras quase sempre estão ligadas a algum tipo de imagem ou de ação, ou seja, a alguma causalidade daquele som.

Muitas vezes o timbre não é perfeito, mas a interpretação e a sincronia mascaram a qualidade do timbre, e esse possível defeito passa despercebido.

Como abordado anteriormente, o entrosamento entre *Artista* e *Mixer* afeta o resultado sonoro do processo de criação de *Foley*, incluindo a questão do timbre. Assim como existe dificuldade em explicar de forma semântica o que é o timbre e como ele é formado, a prática de gravação também apresenta algumas variantes sobre esse elemento do som. Criar som para determinada movimentação ou manipulação de um objeto vai além da escolha do objeto em si. O modo como esse objeto é manipulado interfere não somente na interpretação sonora, mas também na questão do timbre. O movimento de um copo feito de vidro, por exemplo, sendo colocado em cima de uma mesa de madeira pode ser performado de muitas maneiras, mesmo dentro da interpretação que se percebe na imagem há uma gama razoável de timbres que podem ser buscados. Se houver um excesso de força nesse gesto, o timbre pode não ser o mais adequado para o que se busca, pois o som pode não ser rico em frequências graves, resultando em um som “magro”.

Segundo Flôres (2013, p. 57), “o timbre não está ligado somente a presença de um espectro harmônico característico, mas também a outras características como o ataque do som.

Diferentes ataques proporcionam diferentes percepções de timbres”. Nesse quesito, o *Foley mixer* pode auxiliar com ferramentas desenvolvidas para manipular o timbre, como equalizadores e compressores. Como artista de *Foley*, costumo gravar sempre com fones de ouvidos, pois estou bastante acostumado com o som que eles reproduzem. Assim, junto com o *Foley mixer*, encontro o timbre que julgamos ideal para cada gesto sonoro.

2.2.3 Sincronia

Por mais que os processos de criação do som e da imagem sejam elaborados separadamente, e de forma um tanto artificial, o resultado almejado é o convencimento do audioespectador de que o que ele ouve tem como fonte as imagens que ele vê, apesar de isso ser apenas uma ilusão.

A sincronização exerce um papel fundamental no processo de estabelecer nossa identificação com o filme, nos dando a impressão de que os sons emanam do mundo da tela (*diegesis*). Essa função é fundamental para orientar nossa relação com a tela e as possíveis flutuações entre sons que temporariamente têm presença fora dela. O sincronismo é a simultaneidade de acontecimentos ou fenômenos, no caso do cinema, entre os áudios difundidos pelas caixas de som e a tela que mostra as imagens visuais em movimento. A simultaneidade dessas duas ocorrências no mesmo limite de tempo e espaço (embora, na realidade, advindos de pontos diferentes) produz a mesma sensação que temos ao percebermos as coisas presentes no nosso mundo (Flôres, 2013, p. 39).

A vinculação entre os sons criados durante a pós-produção de som e a imagem se dá pela busca da sincronia entre esses dois elementos sensoriais.

Os artistas de *Foley* colocam uma importância prática em ser capaz de ‘cravar a sincronia’ e garantir que a performance se encaixe naquilo que está no *PFX* ou no som direto. Os valores simbióticos de sensação (interpretação) e sincronia são frequentemente entrelaçados com o talento do artista de *Foley* para acertar um som e enfatizar suas dimensões dramáticas (Wright, 2014, p. 215, tradução nossa⁴⁸).

Assim como em todo processo de criação cinematográfica, a tecnologia vem desenvolvendo facilidades para o aperfeiçoamento de ajuste de sincronia. “De muitas maneiras, as estações de trabalho digitais eliminaram a necessidade de os artistas sincronizarem perfeitamente, uma vez que o editor de *Foley* pode ajustar um som e melhorar a sincronização na

⁴⁸ *Foley artists place a practical importance on being able to ‘hit sync’ and ensure the performance fits into the flow of the production track. The symbiotic values of feel and sync are often intertwined with the Foley artist’s talent for landing a cue and placing emphasis on its dramatic dimensions.*

estação de trabalho” (Wright, 2014, p. 215, tradução nossa⁴⁹). As ferramentas de gravação e edição atuais, como as DAW, ajudam no processo de sincronia entre som e imagem, ainda que esse elemento sonoro seja buscado pelo artista de *Foley* durante a sua *performance*, uma vez que a sincronia do movimento do artista está intimamente ligada com a interpretação do gesto sonoro. Porém durante a *performance* existem outras preocupações que podem desviar o foco do artista da sincronia, por isso existe a etapa da edição.

O efeito de credibilidade e naturalidade alcançado com os sons elaborados na pós-produção é conseguido, em grande parte, por conta do efeito de sincronia que ocorre junto à imagem (Flôres, 2013, p. 43). Mas nem sempre o gesto sonoro corresponde exatamente ao movimento da imagem. Isso acontece com os movimentos que estão fora de quadro. Quando as personagens caminham e seus pés não são visíveis, os artistas de *Foley* se baseiam nos movimentos do corpo, principalmente os ombros.

Muitas vezes, os pés de um personagem não estão enquadrados na cena e as edições dos diferentes planos não mantêm a personagem no mesmo ritmo. Um habilidoso artista de *Foley* aprendeu onde olhar para sincronizar os passos da personagem. Podem ser os ombros, a cabeça, as mãos ou qualquer outra parte do corpo que indique a intenção do ator (Ament, 2009, p. 83, tradução nossa⁵⁰).

A preocupação em relativizar a sincronia dos sons com a imagem acontece também quando há alguns movimentos que acontecem simultaneamente e possuem características semelhantes (Opolski, 2018, p. 197). Por exemplo, uma personagem se movimentando em cima de uma cama. Trata-se de uma situação hipotética e os sons possíveis de *Foley* para representar essa situação poderiam ser os provindos das roupas, lençóis, rangido do colchão, rangido da estrutura da cama, toques e batidas no colchão. Em outros casos a sincronia relativa é ajustada para explorar algum elemento narrativo, acelerar o ritmo da montagem ou desviar de algum outro elemento sonoro conflitante naquele momento. Neste último caso, o ajuste de sincronia acontece para que ambos possam ser perceptíveis. Exemplo disso, são sons criados em *Foley* que soam junto da fala de uma personagem. É óbvio que existe um limite para realizar esse deslocamento. É importante que o som fora de sincronia não atraia a atenção do audioespectador para o “erro” ou tire o foco da história. Ainda que nesses casos não haja sincronia perfeita

⁴⁹ *In many ways, digital workstations have eliminated the need for artists to hit sync perfectly, since the Foley editor can tighten a cue and improve sync in the workstation.*

⁵⁰ *Often, a character's feet are not on screen and the edits don't keep the character in the same rhythm. A skilled Foley artist has learned where to look to get the character's footsteps in sync. It could be the shoulders, the head, the hands, or any other part of the body that indicates the actor's intention.*

entre a onda sonora e a ação da imagem, existe a sensação de sincronia transmitida ao audioespectador.

Há casos em que se alcança um resultado mais efetivo quando o som tem como maior objetivo a comunicação de uma ideia, em vez da sincronia exata com o movimento da imagem. Por exemplo, quando uma personagem corre durante a cena é mais importante que a gravação e a edição transmitam a sensação do ritmo da corrida do que a sincronia de cada *footstep*. Até mesmo pelo fato de os passos acontecerem de forma rápida, a sincronia perfeita acaba sendo quase inviável. A preocupação demasiada do artista em sincronizar cada *footstep* pode deixar a *performance* mecânica e antinatural. Logo, é preferível que a intenção e a interpretação sejam o foco nesse momento. Mas essa não é uma regra, pois cada caso é um caso.

O que chamo de *groove* em *Foley* acontece quando duas ou mais pessoas caminham juntas. O *groove* pode ser compreendido como uma sensação do resultado sonoro dos passos que elas produzem. Essa informação é relevante a partir do momento que se compreende qual a importância que a sonoridade dos *footsteps* tem para a cena. Quando afirmo que a sensação pode ser mais interessante que a sincronia exata de cada passo, é porque quando as personagens caminham, algum som hierarquicamente mais importante pode estar ocorrendo. No segundo episódio da primeira temporada da série *The Last of Us* (2023 (2023)), as duas personagens principais, Joel (Pedro Pascal) e Ellie (Bella Ramsey), caminham em direção à casa de dois conhecidos de Joel (aproximadamente 12'00"). É uma estrada campestre sem calçamento ou asfalto, não há indícios de que chovera, logo o som dos passos nessa superfície tende a ser bastante perceptível. O contexto da série é retratar um mundo pós-apocalíptico, portanto, mais silencioso, propício para ouvirmos sons que quase não percebemos em situações normais do cotidiano. Da minha percepção como audioespectador, quando apreciei pela primeira vez não me preocupei com a sincronia dos *footsteps* nessa cena. Apenas senti que eles estavam soando coerentes com o timbre dos sapatos e da superfície. Nesse momento minha atenção voltou-se para o que era dito pelas personagens porque é o momento que Joel explica à Ellie como a pandemia começou e se espalhou pelo mundo, informações bastante relevantes, visto que até aquele momento a situação a que o mundo chegou não foi explicada. Afinal, os *footsteps* das personagens estão em sincronia? Pouco importa, eu, como audioespectador, percebi que eles estão caminhando juntos, naturalmente despreocupados, conversando sobre coisas importantes que aconteceram no passado. Se eu percebesse uma caminhada que não soasse natural ou que apresentasse algum erro técnico notório, nisso haveria importância negativa.

Para evitar que a caminhada em conjunto soe artificial, três situações são evitadas. A primeira delas é quando vários passos consecutivos das personagens soam exatamente nos

mesmos momentos, como indica a FIGURA 3. Quando são ouvidos simultaneamente, dificilmente esses sons transmitem a ideia de duas pessoas andando juntas.

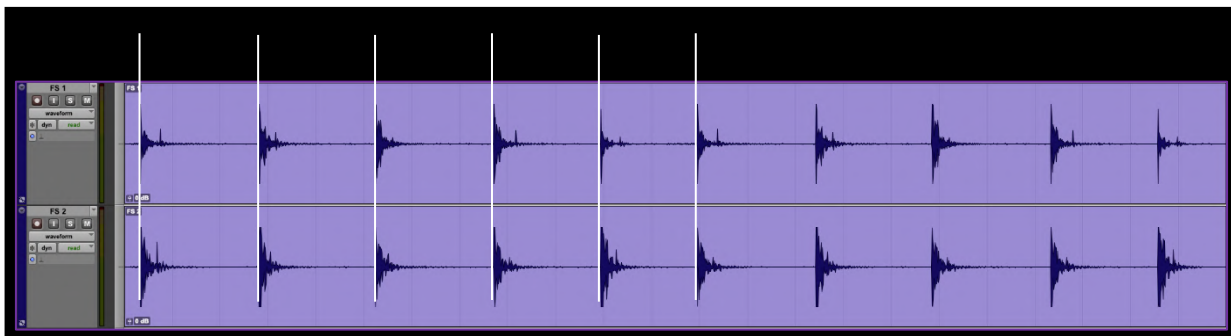


FIGURA 3 – Duas personagens andando juntos. Não há *groove* pois os passos de uma personagem soam exatamente junto com os passos do outro.

A segunda é quando vários passos seguidos de uma personagem soam no contratempo do outro, como mostra a FIGURA 4. Caso isso aconteça teremos como resultado uma certa desordem sonora, a caminhada poderá soar antinatural e até mesmo engraçada.

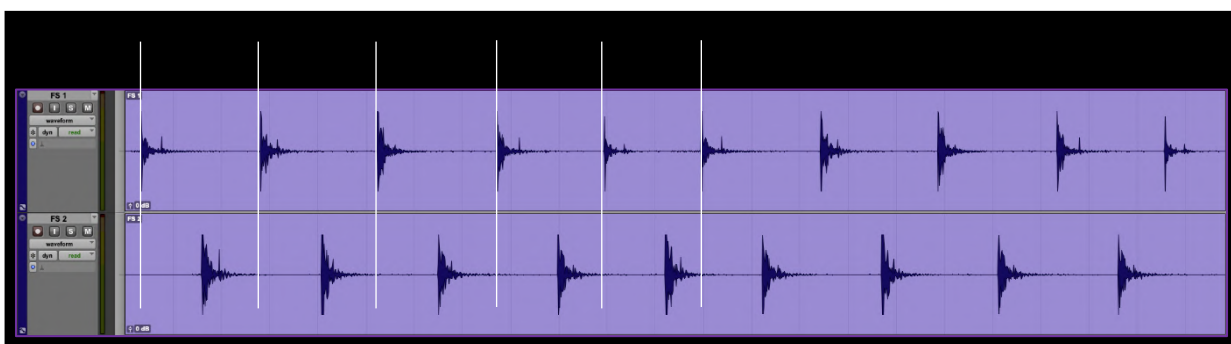


FIGURA 4 – Duas personagens andando juntos. Não há *groove* pois os passos de uma personagem soam no contratempo dos passos do outro, ou muito próximo disso.

E por fim, a outra situação que deve ser evitada é o que chamamos de *loop* sonoro, que pode ser entendido como várias repetições seguidas de uma célula sonora, quando os passos de um soam em intervalos regulares em relação ao outra personagem, como está representado na FIGURA 5. Se isso acontecer, de maneira proeminente, pode causar uma sensação de estranheza ao audiespectador, soando mecânico e criando uma caminhada artificial.

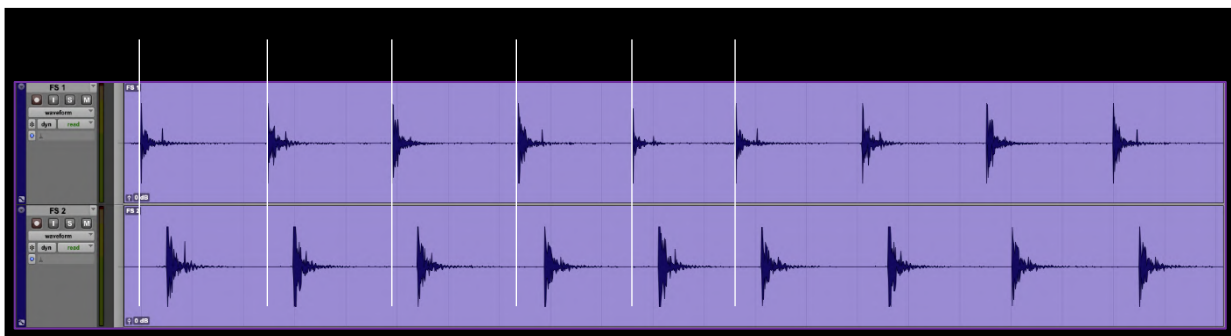


FIGURA 5 – Duas personagens andando juntos. Não há *groove*, pois os passos de uma personagem soam repetidamente em intervalos regulares em relação ao outro.

Todas essas situações, dependendo do contexto em que ocorrem, podem ser prejudiciais à experiência cinematográfica do audioespectador, transformando os sons dos passos em uma performance artificial e tirando a atenção do audioespectador da cena. O *groove* é almejado no processo de criação sonora em casos como esses, pois as pessoas não andam da mesma forma, as pernas e os pés possuem tamanhos diferentes, os sapatos usados possuem solados que diferem quanto à sonoridade.

O *groove* acontece quando há uma mescla de todas essas situações ao longo do período em que as personagens caminham juntos, como representado na FIGURA 6, quando a variação é suficiente a ponto de não se estabelecer um padrão de consonância e/ou alternância que se destaca perceptualmente.

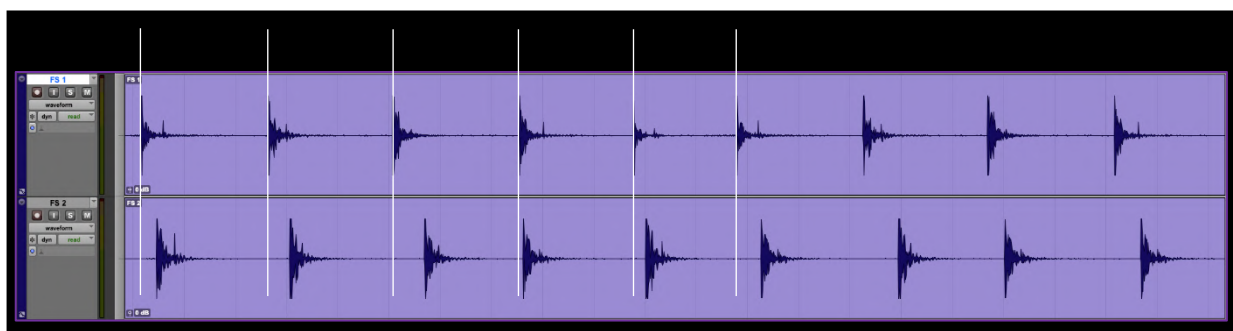


FIGURA 6 – Duas personagens andando juntos. Há *groove* pois os intervalos entre os passos de uma personagem em relação ao outro são variados.

Quando possível prefiro de gravar *footsteps* desse tipo de cena junto com outro artista de *Foley*, para performarmos ao mesmo tempo. Cada um escolhe uma personagem e gravamos no mesmo *take*. Se houver atenção com a interpretação, com o timbre e com a sincronia para que o registro sonoro seja coerente com a naturalidade da cena, economiza-se tempo do editor e do mixador, visto que o resultado sonoro sai praticamente pronto da gravação, necessitando de poucos ajustes. Quando só há um artista de *Foley* para gravar os dois personagens que andam juntos, os dois *takes* serão gravados, editados e mixados separadamente.

No entanto, é importante mencionar que existem casos específicos em que essas situações, que a princípio são evitadas quando queremos o *groove*, não soam estranhas ao audioespectador. Pelo contrário, elas são almejadas no momento de criação. Como em um grupo de soldados marchando. No filme *Marighela* (2021), após Marighela (Seu Jorge) conversar com seu filho Carlinhos (Renato Assunção) na praia, ele encontra um destacamento do exército na rua (10'30"). A intenção no ato de criação desses *footsteps* foi a de que todos soassem juntos, pois os soldados estão marchando. Nesse caso, o contexto em que criamos *Foley* para esse filme permitiu que performássemos tal cena em dois artistas.

3 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE *FOLEY* DO FILME *URSA* (2021)

3.1 SOBRE PROCESSO DE CRIAÇÃO

Pesquisas na área de crítica genética ou processos de criação são importantes, pois o fruto originário delas contribui não somente para que as obras fiquem conhecidas com mais profundidade, mas também para que os caminhos trilhados pelo artista nesses processos passem a ser conhecidos pelo público em geral. Ao expor elementos e motivações subjetivos e as razões que levaram o artista a performar ou a criar determinado modo, revela-se a linha de pensamento do próprio artista. Músicas, poesias, filmes, pinturas e todo tipo de expressão artística instigam a interpretação do público sobre o significado das escolhas feitas pelo artista que resultaram na obra de arte. Por que o poeta escolheu determinadas rimas para seu poema? Por que o músico escolheu um movimento melódico descendente em determinado trecho da música? Por que o pintor escolheu determinada paleta de cores para aquele quadro? Para muitas obras, essas questões não passarão de teorias e elocubrações. Para outras, existe a possibilidade de serem reveladas pelo próprio artista. Porém, a investigação e a revelação dos processos de criação podem acarretar consequências no modo como se percebe a obra. Segundo Salles (2011, p. 33), quando são expostos os documentos de processos, a percepção ligada à recepção da obra em seu estado de perfeição e acabamento é abalada. Passa a existir uma nova perspectiva estética.

Nesta pesquisa sobre o meu próprio processo de criação, foram coletados e armazenados diferentes tipos de documentos que registraram o caminho percorrido ao longo da criação. Os documentos de processo são definidos como “registros materiais do processo criador. São retratos temporais de uma construção que agem como índices do percurso criativo” (Salles, 2011, p. 26). Dessa forma, esse texto foi desenvolvido com o auxílio de anotações, fotos, vídeos e obviamente todo o material sonoro do filme. Particularmente, reflito e escrevo sobre o que sinto e como penso a criação sonora enquanto trabalho, e isso ajuda a moldar a forma e o conteúdo da obra. Salles (2011, p. 19) indaga se “escrever em um caderno corresponderia, nos dias de hoje, a gravar em uma pedra ou arranhar uma placa de argila com haste de bambu? Qual o lugar do manuscrito e do datiloscrito hoje, em tempos de *iPad*?” Tenho o hábito de preservar junto a mim um caderno no qual faço anotações do que acredito ser pertinente registrar. Tais anotações são literalmente manuscritas para que eu não tenha possibilidade de mudá-las sem rasurar o papel. Porém, a própria autora fornece o conceito mais amplo de manuscrito.

Com a dilatação das fronteiras desses estudos ampliou-se o significado de manuscrito. Lida-se, assim, com índices de materialidades diversas: rascunhos, roteiros, esboços, plantas, maquetes, copiões, ensaios, *storyboards* e cadernos de artistas. Tudo é registro de percurso (Salles, 2011, p. 25).

No caso das pesquisas na área de som para audiovisual, as sessões de *Pro Tools* da edição e mixagem podem ser usadas também como documentos processuais, desde que sejam analisadas cuidadosamente (Carreiro, 2022). Com essa proposta em particular isso se torna uma realidade tangível, uma vez que tal sessão sempre esteve em minha posse. É importante atentar que Carreiro (2022, p. 131) afirma que “há elementos do processo criativo impossíveis de detalhar se usarmos como matéria-prima de análise apenas a sessão de *Pro Tools*”. A combinação dos diferentes documentos processuais torna a análise e a descrição mais precisa e confiável, logo a tecnologia proporciona novos recursos de coleta de documentos, principalmente os digitais, pois “As novas tecnologias, em vez de apontarem para o fim desses documentos, contribuem para o aumento de sua diversidade” (Salles, 2011, p. 25).

A metodologia escolhida para rememorar de forma descritiva e analítica o som gravado e editado é a que apresenta a imagem do espectrograma dos sons. Conforme afirmam Opolski e Carreiro (2022, p. 389-390), o espectrograma é uma ferramenta que possibilita a análise de sons complexos, pois fornece informações visuais sobre os parâmetros de tempo, frequência e intensidade. Julgamos que essa metodologia é a mais apropriada para essa etapa da pesquisa, uma vez que ela pode traduzir com mais informações visuais o que é ouvido ao longo do filme. Além disso, o espectrograma possibilita o congelamento do som no tempo e no espaço.

Temos o tempo, ainda no eixo horizontal; no eixo vertical, agora temos as frequências, que podem ir de 20 Hz a 20.000 Hz, cobrindo todo o espectro da audição humana; e em ambos os eixos, temos a intensidade, que pode ser identificada a partir da intensidade da cor alaranjada. Quanto mais intensa a cor laranja, mais clara fica a representação visual. A cor preta significa ausência de som (Carreiro & Opolski, 2022, p. 400).

A FIGURA 7 é o espectrograma demonstrativo de sons que foram agrupados para tornar a explicação do seu funcionamento mais didática. No exemplo a), há um trecho de um breve texto falado. Percebe-se que próximo às regiões de frequências mais graves fica evidente o som fundamental da voz, e conforme a faixa de frequência aumenta em direção à região aguda, os harmônicos que compõem o timbre dessa voz também ficam evidentes, seguindo o mesmo padrão visual do som fundamental. No exemplo b), há a representação da sonoridade de um tapa. Esse exemplo foi escolhido para demonstrar um som com forte intensidade e apresentando um transiente. No exemplo c), temos sons que representam *footsteps* com salto alto

em uma superfície de lajota. Percebe-se que esse som é composto por transientes em cada momento que o calçado encosta na superfície e o decaimento natural do som de passo. No exemplo d), estão representados alguns sons de movimentação de *clothes*. Esses sons possuem intensidade menor do que os sons anteriores, que tem mais projeção e quase sempre compõem movimentos das personagens. Como esse tipo de som está presente na maioria das cenas do filme, é importante saber identificar a representação dessa sonoridade. Por fim, o exemplo e) representa o som de um ambiente de cidade, percebe-se que essa sonoridade não possui qualquer tipo de transiente ou sons que se destacam.

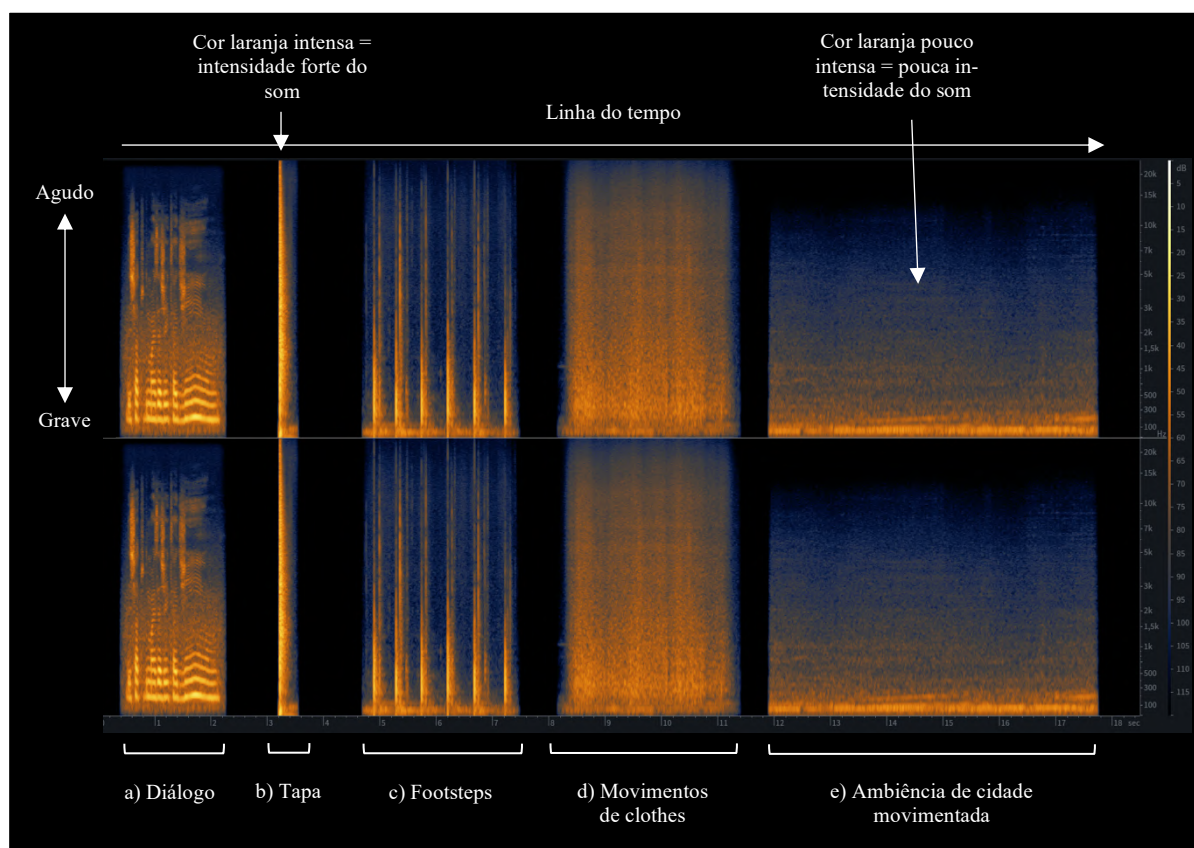


FIGURA 7 – Espectrograma demonstrativo (*software Izotope RX*).

Reitero que a metodologia de análise do processo de criação tem o intuito de discorrer sobre a intenção do ato criativo. Não é nosso objetivo mensurar o impacto que a criação de *Foley* proporcionou aos espectadores. Para isso seria necessário a elaboração de testes para qualificar e quantificar a recepção da sonoridade de *Foley*. Nos atemos apenas ao processo de codificação sonora. Se a metodologia aplicada à análise do processo criativo não é perfeita, inferimos que ela é a mais adequada para esta pesquisa.

[...] cada pesquisa precisa ser encarada individualmente. Baseando-se no tipo de objeto-filme a ser analisado e no resultado que deseja alcançar, cada pesquisa deve selecionar a melhor abordagem disponível e treinar a habilidade para adaptar,

reformular e corrigir seus elementos, o que permitirá o desenvolvimento de métodos específicos para a solução de problemas de pesquisa igualmente singulares (Carreiro & Alvim, 2016, p. 191).

As imagens com espectrogramas serão apresentadas em canais estéreo, estando um canal em cima do outro. Isso devido à facilidade de visualização da imagem em um canal caso exista a necessidade de algum tipo de destaque com círculo ou setas que será feito no outro. A fim de auxiliar a compreensão da descrição do processo de criação de *Foley*, estão disponibilizados alguns vídeos, na plataforma *YouTube*, referentes às cenas analisadas nesta pesquisa. Eles apresentam, na imagem principal, a linha do tempo da sessão de *Foley* no *software Pro Tools*; no canto superior esquerdo será apresentado as imagens da cena do filme; no canto inferior esquerdo será apresentada a linha do tempo do espectrograma da sessão de *Foley* ou da mixagem final do design de som completo, representando o som que se ouve em tempo real durante o vídeo. As especificações sobre as informações das imagens e do som apresentados em cada vídeo estão na cartela de abertura de cada vídeo e na descrição de cada um deles no próprio *site*. No decorrer do texto, os *links* dos vídeos referentes à cada cena serão disponibilizados em nota de rodapé.

3.2 INFORMAÇÕES PRELIMINARES SOBRE O FILME *URSA*

Como já mencionei, ao longo da minha carreira, boa parte da experiência adquirida foi com a grande indústria brasileira de pós-produção de som para audiovisual. Porém, o filme escolhido como objeto de estudo e análise desta seção, *Ursa* (2021), se enquadra em uma categoria que pode ser qualificada como “independente”, ou seja, foi produzido fora dos grandes estúdios ou produtoras do cenário nacional (FIGURA 8). A escolha do filme ocorreu por conta do envolvimento que tive em todas as etapas de produção de *Foley*: *spotting*, gravação e edição.

O processo de criação nessas três etapas foi feito por duas pessoas: Guilherme Baptista, que assumiu a função de *Foley Mixer*; e eu, que elaborei o *spotting*, performei como Artista de *Foley* e editei todo o material gravado por nós. Esse cenário nem sempre é possível em trabalhos da indústria cinematográfica, na qual as funções são seccionadas entre os membros da equipe, e cada um é responsável por uma ou duas funções nesse processo. Apesar da diferença no gerenciamento e dinâmica da equipe (seja ela composta por várias pessoas ou apenas uma dupla), muitas coisas são semelhantes em qualquer uma das metodologias de trabalho.



FIGURA 8 – Poster de divulgação do filme *Ursa*.

Outra questão que motivou a escolha desse filme para objeto de análise, foi a facilidade de liberação na tramitação burocrática dos direitos sobre a revelação dos processos de criação. Algo que não é possível em muitos casos na grande indústria, na qual existem contratos de sigilo sobre o material criado. *Ursa* (2021) é uma obra audiovisual produzida em Curitiba, cidade onde se situa a produtora Imagística, responsável pela concepção do filme. A mesma cidade onde resido, trabalho e desenvolvo esta pesquisa. Também é aqui, em Curitiba, que reside toda a equipe de pós-produção do filme: Henrique Bertol, encarregado da edição de diálogos e todos os efeitos sonoros que não eram *Foley*; Felipe Debasio, encarregado da mixagem; e Guilherme Baptista e eu, encarregados da criação de *Foley*.

Independentemente do tipo de material audiovisual ao qual nos propomos criar, as etapas do processo, *spotting*, gravação e edição de *Foley* são as mesmas. São nessas três etapas que se concentra o foco da descrição elaborada nesta seção. É importante lembrar que elas não constituem a totalidade do processo de criação de *Foley*, visto que, após a edição, todo o material é enviado para a pré-mixagem e a mixagem final que vai continuar a manipular os elementos de *Foley*. Para esta pesquisa, a mixagem será considerada uma etapa do processo de

criação à parte, não sendo explicitamente descrita. Apesar de a mixagem continuar a manipulação do material de *Foley*, contribuindo ainda mais para uma criação naturalista e verossímilhante, ela foi feita por outro profissional. Além disso, a mixagem não ocorre exclusivamente com os sons de *Foley*, pois envolve outros departamentos como DM&E. Portanto, consideramos que a mixagem não faz parte da etapa de edição de som.

Nosso plano foi usar o máximo possível do material de *Foley* captado pela equipe de som direto (PFX) e complementar com alguns sons eleitos como mais determinantes na narrativa, reforçando os gestos e movimentos, e dando suporte para as cenas ou diálogos que seriam dubladas ou regravadas por meio da *Automated Dialogue Replacement* (ADR). Segundo Iwamizu (2014, p. 13), “existem muitos modos de trabalhar a trilha sonora cinematográfica ficcional. Há, nos extremos, aqueles que prezam pelo controle total dos elementos sonoros e aqueles que visam a menor manipulação possível, manuseando apenas o material captado nas filmagens”. O que a autora chama de “controle total dos elementos sonoros” representa a separação deles em pistas ou *tracks* individuais, proporcionando ampla e livre manipulação individual durante o processo de criação do design de som. Dessa forma, o designer de som pode alterar parâmetros sonoros dos diálogos sem que outros elementos sonoros, como ambiências ou *Foley*, por exemplo, sofram as mesmas alterações. No outro extremo, o som do filme é o som originário do som direto e não há o processo de recriação sonora elaborado pela pós-produção.

O processo de criação pelo qual o som do filme *Ursa* foi concebido está situado entre esses dois extremos. Houve a intenção de usar tudo o que fosse possível do PFX, separando em pistas individuais para que os sons pudessem ser editados e mixados como elementos de *Foley*, independente do diálogo. Em alguns casos não houve necessidade de gravar *Foley* para os movimentos, foi usado apenas a captação feita pela equipe de som direto. Em outros momentos, somente o PFX não conseguiu expressar a dramaticidade sonora exigida pela cena, movimento ou gesto, logo ele passou a funcionar como complemento da gravação de *Foley*. A estratégia de usar todo o som de *Foley* do som direto mesclado com alguns elementos de gravação foi adotada porque havia limitações de tempo (cronograma) e de orçamento (baixo).

Além disso, o uso do PFX foi uma opção que acompanharia a estética da edição de diálogos, cujas falas e eventos vocais não seriam processados e “limpos” como em projetos que exigem uma limpidez transparente das vozes. Comumente busco ter acesso ao arquivo em formato *aaf* ou *omf* que é criado a partir da sessão de edição de imagens. É por meio dele que tenho acesso ao som direto para extrair o PFX. Porém, nem sempre isso é possível, como foi o caso do *Ursa*, em que o próprio editor de diálogo se encarregou de extrair o PFX e enviar para a mixagem. Esse processo foi escolhido, pois Henrique Bertol foi o encarregado de toda a

edição de diálogo e dos efeitos sonoros que não se enquadram como sons de *Foley*. O fato de Bertol e Debiasio terem sido os responsáveis pela captação do som direto fez com que eles tivessem mais domínio do material sonoro resultado dessa captação. Logo, não existe PFX em nenhum espectrograma referente à sessão de *Foley*, seja ela parcial ou completa. Tais elementos foram considerados desde o início do processo como componentes da sonoridade do filme, mas não foram diretamente editados pela equipe de *Foley*. O PFX aparecerá apenas nos espectrogramas realizados a partir do som da mixagem final, ou seja, naqueles que contém todos os elementos do design sonoro.

Foley é um departamento de som que trabalha com detalhes sonoros, o que acaba por envolver muitos sons. Desse modo, não serão relatados ou expostos o processo de criação de absolutamente todos os gestos, movimentos ou manipulações dos objetos sonoros do filme. Isso seria demasiado enfadonho. Elegemos algumas cenas para as quais, de alguma forma, a criação de *Foley* teve o intuito de expressar narrativamente algum elemento do filme. As cenas que não possuem relevância sonora dramática de *Foley* foram ignoradas para não alongar o texto de forma desnecessária. Optei por fazer a descrição e a análise do processo de criação sonora conforme a linha do tempo do filme. Reitero que meu intuito com esta seção não é elaborar um roteiro de criação de *Foley*, mas apresentar aspectos envolvidos nesse processo.

A organização da criação de *Foley* é peculiar a cada filme ou cena. Estabelecer uma cronologia do processo de criação de cada som talvez seja contraproducente, uma vez que ele possui várias etapas (*spotting*, gravação e edição), cada uma com sua ordem de criação e particularidades. Dessa forma, não entrarei em detalhes quanto à ordem cronológica de criação de cada som, pois isso poderia confundir o leitor e deixar o texto cansativo. Em algumas cenas os sons foram separados em grupos e, a partir deles, geradas imagens do espectrograma com o intuito didático de mostrar o som sobre o qual se discorre. Em outras, o espectrograma é de toda a sessão de *Foley*. Em outras ainda, o destaque é para apenas os sons de *props* ou *footsteps*. Essa diferença de abordagem se estabeleceu com base no fato de que:

[...] quanto menor a porção do espectro observada, maior o controle sobre as possibilidades de manipulação da informação sonora. Em linhas gerais e simplificadas, quanto maior a aproximação (o *zoom in* realizado no áudio), maior o acesso à microestrutura do som, aos sons segmentados – e, indo ainda mais a fundo, aos harmônicos sonoros, de forma individual (Carreiro & Opolski, 2022, p. 410).

Sendo assim, cada caso será descrito na legenda da imagem e isso se faz necessário porque há necessidades diferentes de foco em cada cena.

3.3 APRESENTAÇÃO DAS PERSONAGENS FELIPE, LUAN, VIVIANE E GREICE

A história do filme se resume a um dia trágico nas vidas de Viviane e Jonas. Ela é uma mãe solo que cria os filhos Felipe (10 anos) e Luan (8 anos) e, é obrigada a trabalhar fora para sustentar as despesas da casa. Jonas é um músico que tem como animal de estimação uma cadela, Ursa, da raça *pitbull*, a quem ama profundamente. Apesar de Viviane e Jonas não se encontrarem diretamente, seus destinos se cruzam quando a bola de Felipe e Luan cai dentro da casa de Jonas enquanto jogam futebol na rua, e Ursa ataca a ambos, deixando-os bastante machucados. Nem Jonas, nem Viviane estão em casa quando a tragédia acontece. Os meninos são socorridos pelos vizinhos, e a partir daí, o filme mostra as angústias e incertezas nas vidas de Viviane e Jonas diante dos desdobramentos do acontecimento. Ela se sente ameaçada de perder a guarda dos filhos, bem como culpada pelo que aconteceu. Ele se sente acuado por ter que prestar esclarecimentos sobre Ursa e o ocorrido, e fica revoltado por não saber o que os vizinhos fizeram com a cadela.

Quando faço o planejamento de criação de *Foley* de qualquer obra audiovisual, dedico atenção especial para as cenas iniciais, pois são como cartões de visita a serem apresentados ao audioespectador. No caso de *Ursa*, uma parte da história é sobre os dois irmãos órfãos de pai. A mãe, Viviane, trabalha na lanchonete de um posto de gasolina. Quando ela precisa trabalhar aos sábados e domingos, os meninos ficam com a vizinha, Greice, de 15 anos de idade. Na cena de abertura do filme, em que Felipe e Luan estão brincando na cama de Viviane (FIGURA 9), a criação de *Foley* foi planejada e elaborada de forma completa, não economizando em camadas e texturas, recriando todos os movimentos e manipulações de objetos e interações entre as personagens na cena. As crianças dominam os sons da casa, elas fazem bagunça o tempo inteiro, o que nos leva a deduzir que, por conta disso, irritam Viviane com frequência. A casa é significativamente sonora por causa da presença dos dois, uma sonoridade viva, alegre, de crianças se divertindo, fazendo bagunça. Crianças sendo crianças.



FIGURA 9 – *Frames* extraídos do filme *Ursa*. Superior à esquerda, Luan; superior à direita, Felipe; inferior à esquerda, Viviane; inferior à direita, Greice.

Como já mencionado, um dos objetivos que se almeja com a criação de *Foley* é ressaltar as características das personagens, das situações, de seus estados emocionais e psicológicos. Os sons provindos da brincadeira das crianças visam evidenciar ao audioespectador essa situação de caos sonoro doméstico. O objetivo com a criação de *Foley* para essa cena é soar “ruidosa” ou “barulhenta”. Porém o processo de criação de *Foley* não é constituído por ruídos, mas sim por sons. Como já explicitado, o conceito de ruído pode ser aplicado à criação de *Foley* apenas no tocante ao mundo diegético, no qual o *barulho* da bagunça das crianças incomoda Viviane. A intenção ao criar *Foley* para essa cena dessa forma foi justificar, por meio de tais sons, o dilema que Viviane vive: ao mesmo que tempo que está cansada e exausta, ama profundamente seus filhos, tanto que próximo ao final da cena (02:05”), após brigar severamente com eles, ela dá uma risada e faz um comentário em tom jocoso para eles, dizendo: “seus cavalinhos”. Eles voltam a brincar em sua cama e Viviane vai tomar banho ignorando a bagunça dos dois.

Ainda que o resultado buscado seja representar a bagunça, o barulho e o caos, a recriação sonora dessa situação não tem o seu processo elaborado de forma desordenada, aleatória ou bagunçada. Segundo Silva (2008), “quando um ruído é incorporado intencionalmente ganha status de efeito sonoro, deixa de ser pura desordenação interferente ou sem sentido e passa a participar da composição da cenografia acústica”.

Para refletir sobre a complexidade dessa cena inicial, apresento os espectrogramas das três camadas de *Foley* que compõem a cena (FIGURA 10, FIGURA 11 & FIGURA 12), que são: a base sonora, as sonoridades pontuais e as sonoridades que não estão visíveis na cena.

Na cena, os elementos sonoros que proporcionam uma base sonora para *Foley* foram agrupados. Eles representam a sonoridade oriunda da superfície onde a brincadeira dos dois irmãos acontece, a cama. Tais elementos sonoros são os tecidos (*clothes*, lençóis e fronhas), os movimentos no colchão (joelhadas, cabeçadas, batidas), o rangido da espuma, o colchão e as manipulações nos travesseiros e almofadas. Esses elementos possuem características sonoras parecidas: não apresentam intensidade forte, transientes, nem mesmo variação nas frequências que os compõem. Por isso os considero como base para os outros elementos. Ainda sobre a criação da sonoridade da cama, na etapa de edição, a estrutura de madeira foi complementada com sons de rangidos e estalos. Tais sons também possuem pouca amplitude de intensidade e pouca variação de frequências.

Na FIGURA 10, os sons que se mostram um pouco mais contundentes, com mais intensidade (indicadas com setas) são os movimentos pontuais de batidas, joelhadas e cabeçadas no colchão e as manipulações nos travesseiros. Os sons que aparecem de forma contínua e menos intensa (indicados com colchetes) são os rangidos da espuma do colchão e das *clothes*. E, por fim, os sons que aparecem com ondas próximas e repetidas (indicados por chaves) são os rangidos da estrutura de madeira da cama, adicionados no momento da edição.

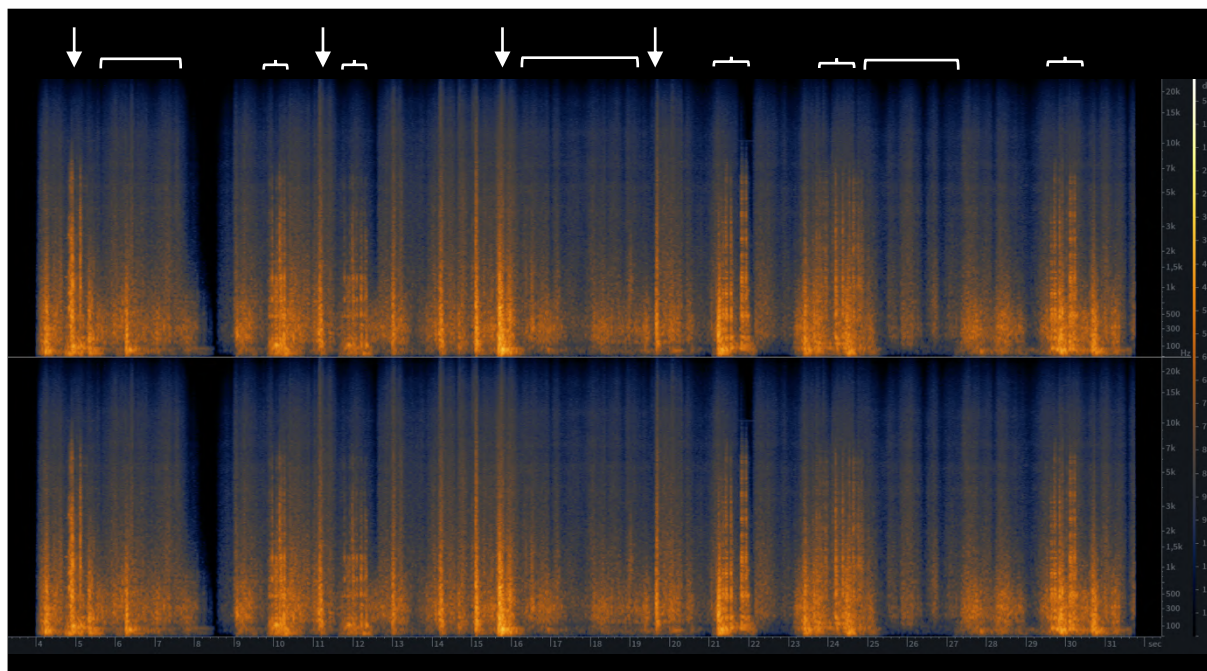


FIGURA 10 – Espectrograma da composição sonora de *clothes*, movimentações no colchão, manipulações nos travesseiros e rangidos da estrutura de madeira da cama.

Além da criação da sonoridade que proporciona a base de *Foley*, foram criados sons com características pontuais, constituídos por transientes, como os toques e tapas entre as personagens, e as manipulações no *tablet*, fruto da disputa entre os dois irmãos. Como mostra a FIGURA 11, a interação entre os dois personagens com tapas e toques possuem sons

caracterizados com transientes (indicados com setas). Já a manipulação das crianças no *tablet* possui uma representação sonora mais longitudinal (indicado com colchetes), pois apresenta em sua composição além dos toques e das batidas, as esfregadas das mãos no objeto e eventuais raspadas na cama.

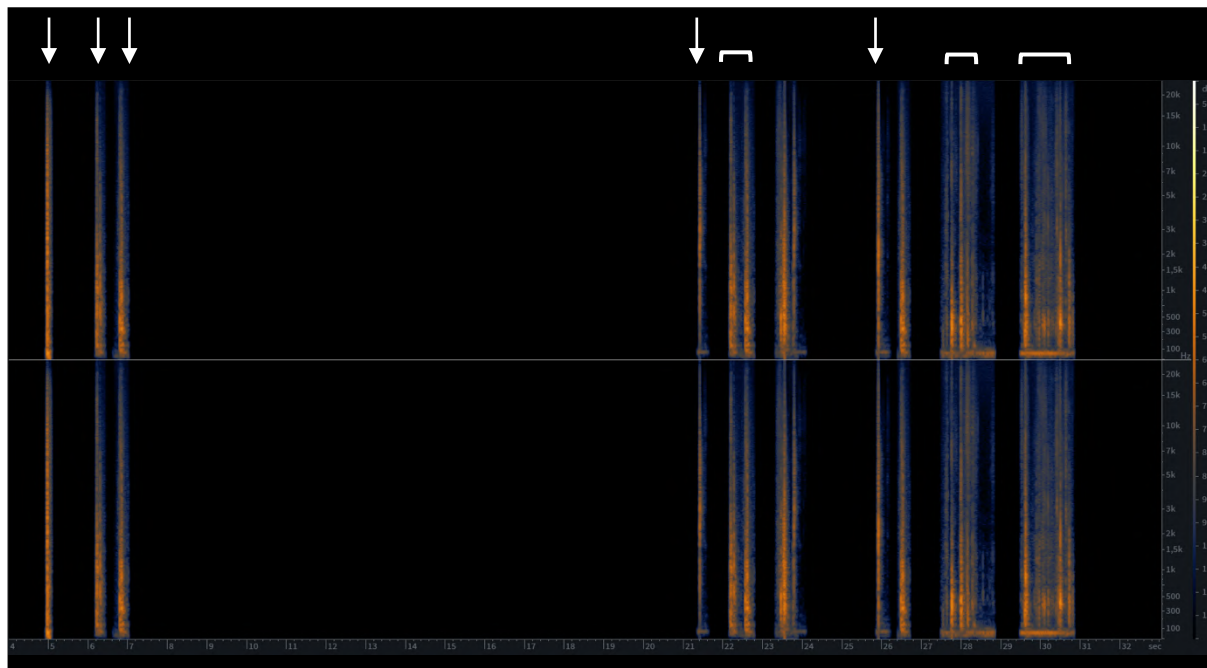


FIGURA 11 – Espectrograma da composição da interação entre as personagens (toques e tapas) e a manipulação no *tablet*

Por fim, criei elementos que não estão visíveis de forma evidente na imagem. São sons que compõem a movimentação de Felipe e Luan, como as batidas e os trancos na cabeceira da cama. Na FIGURA 12, mais adiante, percebe-se que na cabeceira estão alocados objetos como perfumes, caixa de bijuterias, livros e porta-retratos. Tais objetos fornecem a base visual para criar a sonoridade dessas batidas, movimentos e vibrações que geralmente chamo de *life*.

Segundo Wright (2014, p. 216, tradução nossa⁵¹), “as práticas modernas de *Foley* enfatizam a ressonância até mesmo dos adereços mais comuns em um método conhecido como adicionar ‘vida’ a objetos e materiais”. Nesse caso, traduzimos literalmente o termo como “vida”, porém pelo fato do termo inglês “*life*” ser mais comum em nosso cotidiano profissional e estar presente em outros autores (Galletto, 2021), ele será mantido em inglês ao longo do texto.

Na FIGURA 12, pode-se notar que, em sons considerados como *life*, há o ataque do som (indicado pelas setas) que é a batida, o choque entre os corpos de Luan e Felipe e a superfície da cabeceira. Logo após esse som mais intenso, há uma continuação do som em

⁵¹ Modern Foley practices emphasize the resonance of even the most pedestrian of props in a method known as adding ‘life’ to objects and materials.

decrecendo (indicado pelos colchetes) representando os objetos que vibram e chacoalham devido ao choque, é essa vibração que chamamos de *life*.

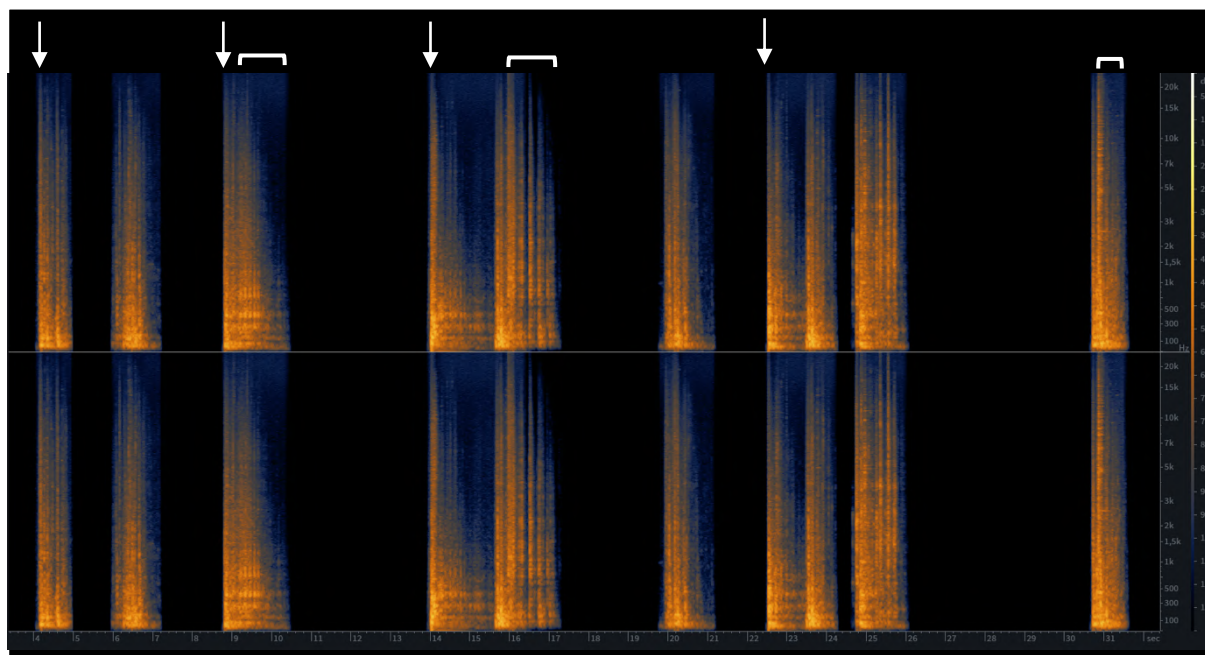


FIGURA 12 – Espectrograma da sonoridade das batidas na cabeceira e do *life* dos objetos alocados em cima dela.

Essas pancadas e batidas provocadas pelas crianças poderiam ser feitas sem o *life*, apenas com o som do impacto com a madeira da cabeceira. Porém, optei por criar sons com mais informações, com diferentes timbres, intensidades e situados em regiões de frequências diferentes. A batida ou o esbarro na cabeceira geralmente está situado em uma região de frequência grave, pois é resultado da sonoridade de uma batida em móvel doméstico de porte médio, o *life*, nesse caso, está situado na região média/aguda, visto que representa a movimentação de pequenos objetos, joias e vidros de perfume. Com isso, o intuito não é apenas enriquecer o som da cena e deixá-lo mais verossímil, mas também transmitir ao audiespectador a sensação de que há um perigo eminente de Felipe e Luan derrubarem e quebrarem alguma coisa, como um vidro de perfume de Viviane (FIGURA 13), o que a deixaria muito brava. Por essa descrição e análise afirmo que, para se alcançar o resultado da “bagunça” sonora, é necessário organização e planejamento durante o processo de criação de *Foley*.⁵²

⁵² O vídeo referente a essa cena está disponível no link: <https://youtu.be/WYXPbvE4Ub0>



FIGURA 13 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Ao fundo da imagem a cabeceira da cama de Viviane com vários objetos.

Em dois momentos durante essa cena, há elipses espaciais que a mantém no ambiente doméstico: quando Viviane recebe Greice no portão de casa (01'00"), e quando há uma imagem de Greice olhando o celular sentada no sofá da sala (01'40"). Nesses momentos, optei por colocar alguns elementos sonoros que remetem à bagunça dos dois meninos no quarto. Isso acontece baseado na presença do diálogo deles, indicando que as ações acontecem simultaneamente. Os sons de *Foley* são objetos que eles derrubam ou esbarram durante a brincadeira, e foram criados com o intuito de reforçar ao audioespectador que a elipse é apenas espacial, e a bagunça continua enquanto as ações de Viviane e Greice acontecem em outros locais da casa. Essa função de situar o audioespectador espacialmente, geralmente fica sob responsabilidade da edição de ambientes. Mas, nesse caso, como são sons de manipulação direta das personagens, foi mais lógico manter com a edição de *Foley*.

3.4 APRESENTAÇÃO DAS PERSONAGENS JONAS, CÍNTIA E URSA

Na cena de apresentação da personagem Jonas (02'36"), na qual ele está deitado na cama fumando em frente ao ventilador (FIGURA 14), optei por revelar logo no plano de abertura da cena que ele não está sozinho na casa, apesar de somente ele aparecer em quadro. Ouve-se um armário abrindo, alguém mexendo em louças e derrubando um talher. Isso é representado por meio do espectrograma na FIGURA 15. Esse som atrai o olhar de Jonas em direção à cozinha, porém, ele não dá muita atenção para esse fato e continua deitado na cama, pois sabe que é Cíntia quem está lá. Segundo Flôres (2013, p. 112), “o *fora de campo* é diegético e acusmático, pois embora não seja possível ver de onde ele vem no ato da escuta (acusmática), é

certa sua pertinência ao espaço e tempo criados pela narrativa”. A pertinência que encontramos ao criar sonoramente a presença de Cíntia é de reforçar que Jonas percebe a sua presença na casa, mas não está muito preocupado com ela ou com o que ela está fazendo. Sutilmente indicamos que ele não tem muito apreço por ela.

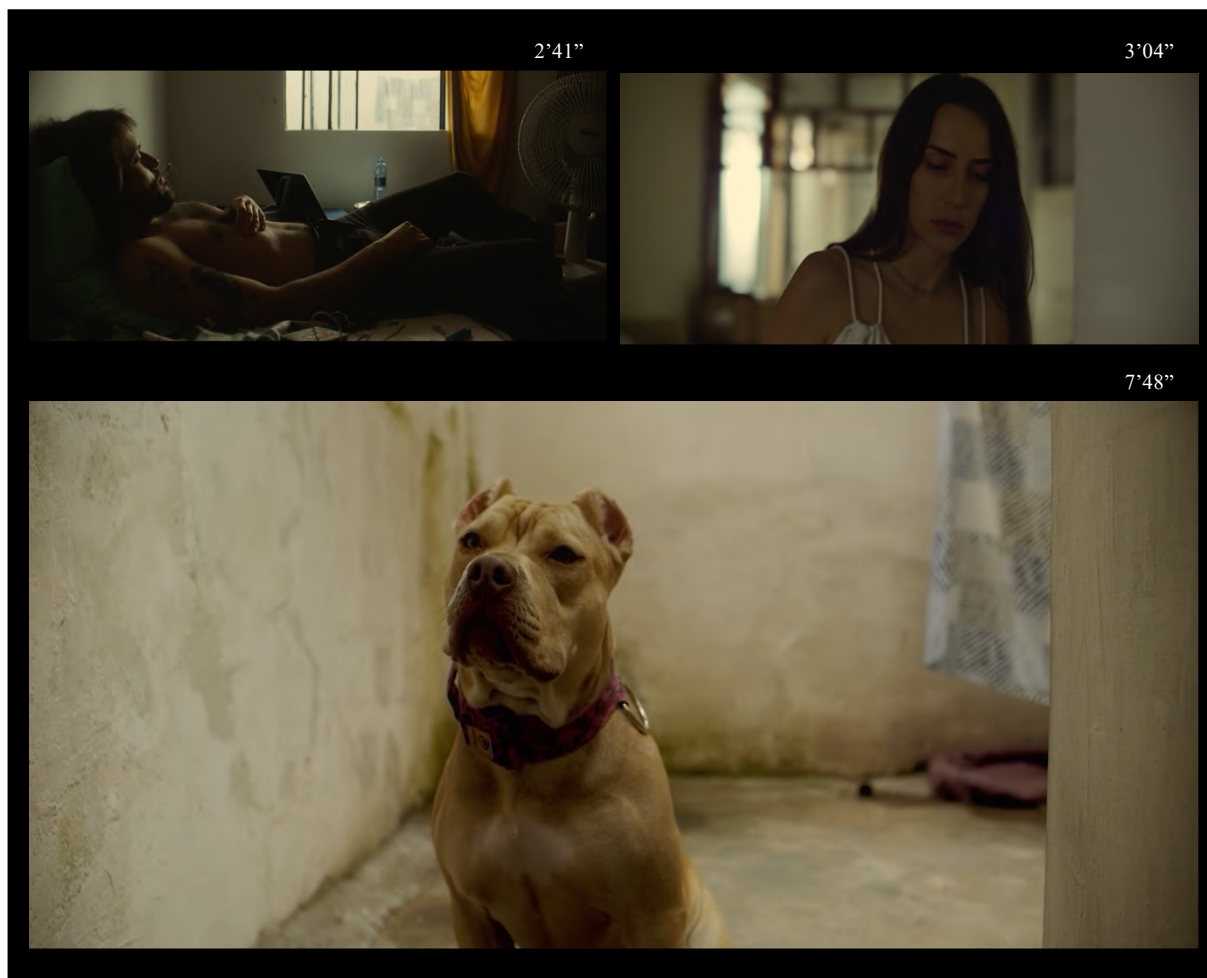


FIGURA 14 – *Frames* extraídos do filme *Ursa*. Superior à esquerda, Jonas; superior à direita, Cíntia; inferior, Ursa.

Quando ocorre a elipse espacial do quarto para a sala, observa-se Cíntia procurando alguma coisa em um amontoado de caixas, bolsas e malas, cenário típico de quem acabou de se mudar. O som dessa cena é composto essencialmente por *Foley* e a sua construção fica quase totalmente por conta do PFX. Não há diálogo das personagens, não há música, as ambiências são de baixa intensidade e não há outros eventos sonoros de grande intensidade sonora, como *hard effects* ou *sound effects*. A construção sonora de *Foley* foi feita com *clothes* representando todos os movimentos da personagem e funcionando como uma base para os demais sons de *Foley*. Existe um momento em que Cíntia se agacha, vasculha uma caixa de papelão e apanha uma sacola de *nylon*. O som do PFX dessa ação não tinha intensidade suficiente para soar no mesmo nível que os sons dos demais objetos sonoros. Por causa disso, decidi recriar em *Foley*

tal som da manipulação de Cíntia, iniciando por ela vasculhando na caixa, na sacola de *nylon*, até que finalmente, encontra as lentes que estava procurando. Quando ela se levanta e caminha até sua bolsa, que está alocada em cima da mesa (03'35"), *clothes* acompanha os *footsteps* do PFX. O som da manipulação de Cíntia na bolsa em cima da mesa é outro exemplo de elemento que não possuía expressão no PFX e foi recriado com *Foley*.

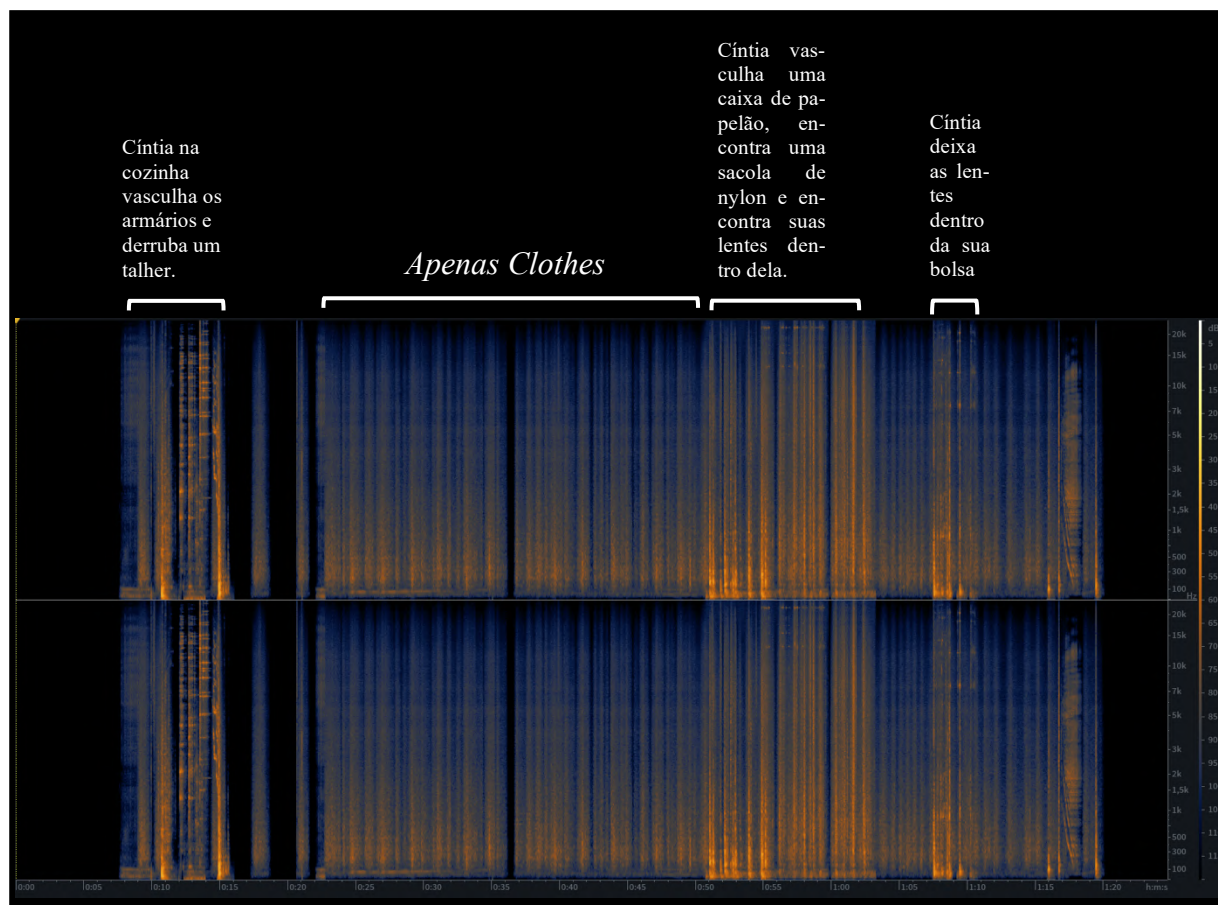


FIGURA 15 – Espectrograma da sessão de *Foley* da cena de apresentação de Jonas e Cíntia (sem PFX apenas *Foley*).

Acompanhando a leitura do espectrograma, pode-se perceber que *clothes* está presente durante quase toda a cena, essa sonoridade possui característica visual de menos definição pontual e mais dissolução de sons de pouca intensidade na linha do tempo. Por outro lado, conseguimos perceber a intensidade e a definição dos movimentos pontuais como o momento inicial, quando ela vasculha a cozinha e nos momentos finais em que ela encontra a sacola de *nylon* e coloca as lentes na bolsa.⁵³

Após o momento que Cíntia se despede e sai da casa, Jonas liga o aparelho de som com uma música ao estilo *heavy metal* (05'25"). O som guia originário da edição de imagem indicava que a música seria a camada sonora preponderante na cena. A criação de *Foley* para

⁵³ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: <https://youtu.be/qBQp8qBrNSM>

essa cena foi feita com base na guia e indicava três momentos da cena com três níveis crescentes de intensidade sonora. No primeiro momento da cena, a intenção ao criar *Foley* foi a de gravar todos os sons que pudessem representar os movimentos de Jonas e sua interação com Ursa. No segundo momento, a criação de *Foley* ficou restrita a alguns sons pontuais. E, por fim, não houve criação de *Foley* até o momento em que ele desliga o aparelho de som. e então, a criação de *Foley* volta a ser completa.

Quando ele liga o som, a música está na intensidade menos elevada. Enquanto ela se mantém assim, optei por criar o som dos *footsteps* de Ursa, dos toques e carinhos que Jonas faz nela, dos beijos e da coleira que ela usa, como mostra o espectrograma da FIGURA 16. Com esses sons, tive a intenção de criar a atmosfera de carinho e preocupação de Jonas com Ursa. Encontrei no som da coleira um elemento importante para caracterizar Ursa e indicar ao audi-espectador a presença da cadela, principalmente nos momentos em que ela não está em evidência na imagem ou está desfocada.

Nos gráficos comparativos a seguir (FIGURA 16), observa-se visualmente a diminuição gradual da quantidade de sons de *Foley* criada em relação ao aumento da intensidade da música em seus três níveis, chegando à ausência total dos sons de *Foley* quando a música apresenta a máxima intensidade, e retornando quando o aparelho de som é desligado e a música cessa por completo.

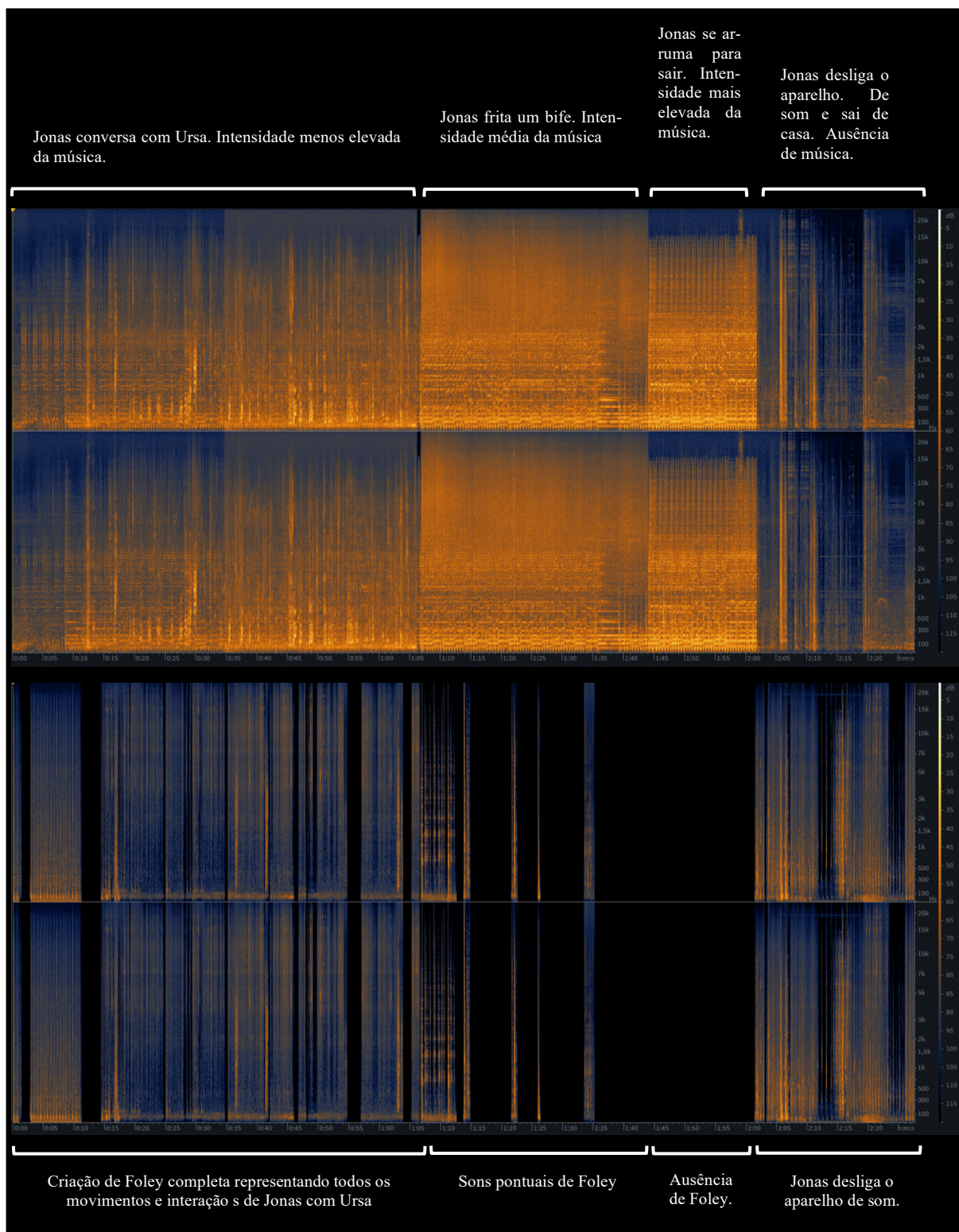


FIGURA 16 – Espectrogramas comparativos da cena em que há música diegética. Acima, espectrograma do som guia usado como referência para criar os sons de *Foley*; abaixo, espectrograma da sessão de *Foley* criada para a mesma cena.

Aqui é importante fazer um adendo específico ao meu processo de criação de *Foley*. Todos os sons da cadela foram gravados e editados como elementos de *Foley*. Segundo Galetto (2021, p. 123) “passos, ou *footsteps*, são componentes de *Foley*, mas passos de animais são

tratados como efeitos. Podem ser — e geralmente são — produzidos pela equipe de *Foley*, como passos de cavalos ou cachorros, mas sua edição e finalização ficam a cargo da equipe de efeitos”. Nesse caso, não há metodologia certa ou errada, apenas o diferente. Por uma questão de conveniência, gravei e editei os passos de Ursa como *Foley*. Lembrando que a equipe da pós-produção de som desse filme era reduzida e o tempo escasso.

Quando Jonas prepara o almoço (frita um bife) e Ursa come uns pedaços de carne (06’30”), a música estava em um nível médio de intensidade, logo os sons que compõem *Foley* se tornaram mais pontuais, portanto, recriamos apenas a panela, a faca e as mastigadas de Ursa, como mostra a FIGURA 17. Por fim, enquanto ele se senta na cama e calça o sapato para sair de casa (07’08”), a música está no mais alto nível de intensidade. Sendo assim, optei por não gravar nada de *Foley*, apenas usar PFX. Nesse caso, se a intensidade sonora de *Foley* tentar competir com a da música certamente irá perder e, se isso não acontecer, a sonoridade pode não soar natural. Se eu optasse por gravar os movimentos de *Foley* nessa cena, a probabilidade de haver desperdício de material sonoro seria grande.⁵⁴

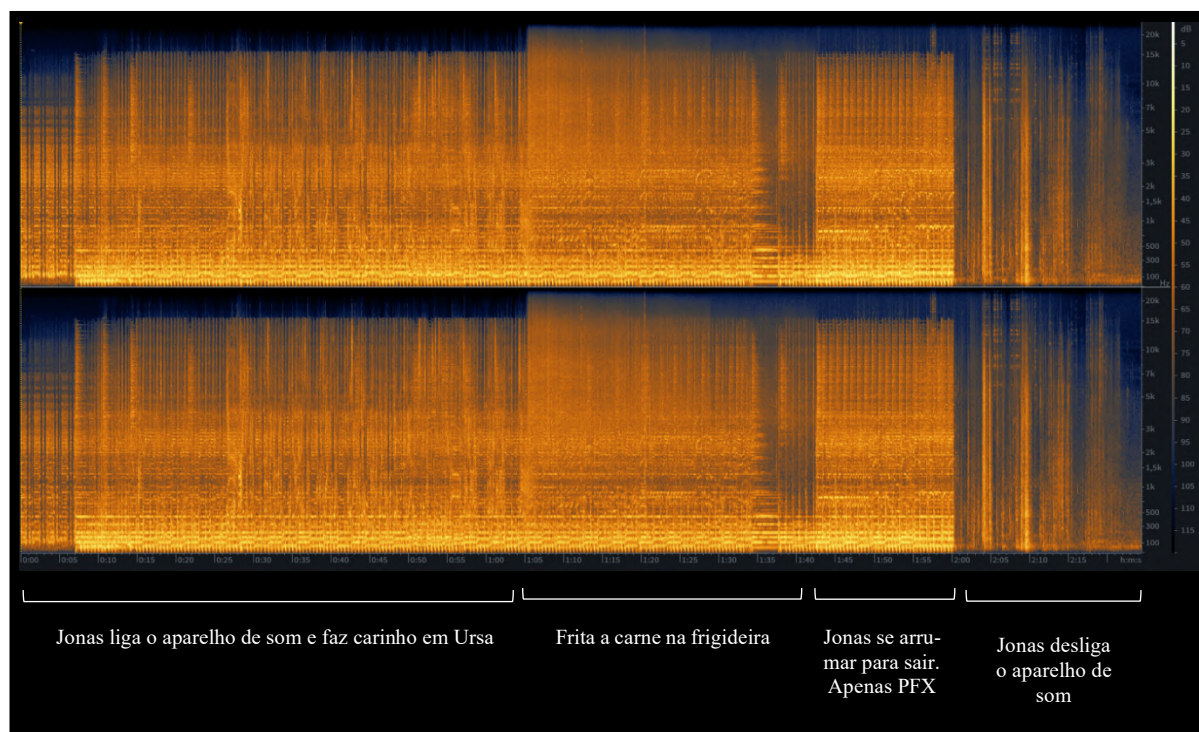


FIGURA 17 – Espectrograma da mixagem final da cena em questão.

Ao receber uma versão da mixagem do filme feita por Debiasio, percebi que as variações de volume da música ficaram mais sutis, em comparação com o que estava previamente indicado na guia, isso pode ser verificado no espectrograma acima (FIGURA 17). Além disso,

⁵⁴ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: <https://youtu.be/C-uAz8xFJqY>

os sons de *Foley* foram mascarados pela intensidade da música. Nesse caso não houve maiores problemas, era evidente que haveria uma música diegética tocando na cena, por isso a criação sonora de *Foley* foi pensada de maneira reduzida. Mas algum inconveniente pode surgir quando uma música é indicada na guia e depois é retirada ou substituída por outra, e decidimos por não criar *Foley* levando em consideração a referência do que está na guia. Quando esse entrave acontece, é provável que algumas coisas precisem ser feitas, refeitas ou complementadas.

Quando Jonas desliga o aparelho de som (07'25"), optei por criar *Foley* de modo completo, por conta do "silêncio", como é apresentado na FIGURA 17. Nesse momento, o propósito da criação de *Foley* foi o de recriar todos os sons da movimentação da personagem, visando ressaltar o contraste de intensidade sonora. A música diegética com volume intenso foi interrompida bruscamente pelo ato de ele desligar o aparelho de som. Por causa disso, todos os sons que não tinham a possibilidade de serem ouvidos por conta do efeito de mascaramento da intensidade da música, são ouvidos agora. Sem música, é possível que até os sons mais sutis sejam percebidos. No caso dessa cena, o silêncio é ressaltado por causa do contraste entre um evento sonoro de forte intensidade (música diegética) e a interrupção desse evento.

[...] a impressão de silêncio numa cena de filme não é o simples efeito de uma ausência de ruído; só se produz quando é trazido por todo um contexto e por toda uma preparação, que consiste, no mais simples dos casos, em fazê-lo preceder de uma sequência barulhenta. Por outras palavras, o silêncio nunca é um vazio neutro; é o negativo de um som que ouvimos anteriormente ou que imaginamos; é o produto de um contraste (Chion, 2008, p. 50).

A discussão sobre o silêncio não é recente, mas no audiovisual ela ganha nova perspectiva. O silêncio absoluto, que se compreende como ausência total de som, pode ser entendido como um conceito dentro do processo de criação da pós-produção de som.

Se na *timeline* da sessão onde estão os sons do filme houver um espaço de tempo em que não há nenhum som, ali haverá um momento de silêncio absoluto, mas ainda assim será apenas um silêncio digital. Em um espectrograma, isso pode ser notado como uma faixa vertical completamente preta, como explicado por Opolski e Carreiro (2022, p. 222). No momento da recepção ou da apreciação do filme, esse silêncio estará apenas em sua reprodução, pois os ouvidos dos espectadores serão bombardeados por estímulos sonoros no local da projeção da obra cinematográfica. O som do projetor, da pipoca sendo mastigada, som da sala de cinema ao lado *etc.* Mesmo que a projeção seja feita em uma câmara com perfeito isolamento acústico, ainda assim os momentos de silêncio continuarão a ser pertencentes apenas à obra. Mesmo que não haja nenhum tipo de produção sonora dentro da sala anecoica, ainda assim haverá produção de pelo menos dois tipos de som a cada audiespectador: um grave, provindo do sistema

circulatório, e outro agudo provindo do sistema nervoso, como observado pelo compositor John Cage ao ter a experiência de entrar em uma câmara anecoica (Cage, 2012).

Já o silêncio relativo, dentro do audiovisual, pode ser entendido como o som da locação ou dos ambientes sem eventos sonoros que se destaquem. Mesmo que a cena tenha somente um *room tone* como som ambiente, ainda assim não será silêncio absoluto. Se a cena acontece num caso como esse, em um cenário como uma sala fechada, talvez faça mais sentido o termo “cena silenciosa” do que “silêncio da cena” propriamente dito. Segundo Chion (2008, p. 50), esse silêncio, ou a sensação de cena silenciosa, é construído por meio de sons que transmitem de alguma forma a calma e não chamam a atenção; só são audíveis quando outros ruídos como circulação de automóveis, conversas ou sons do trabalho cessam.

Depois de desligar o aparelho de som, Jonas apanha uma camiseta, e antes de vesti-la ele rapidamente a cheira. Parece um gesto simples e sem importância, mas recriei o som da cheirada para reforçar a característica de seu personagem. No diálogo com Cíntia, presume-se que ele não se importa com ela e nem com qualquer outra pessoa. Parece que ele tem muitos problemas na vida por conta de escolhas equivocadas; além de ser relaxado e bagunceiro, pelo que se apresenta nas imagens de sua casa. O fato de ele cheirar a camisa antes de vesti-la infere que ela não estava muito limpa, e ele precisou se certificar por meio do olfato se a roupa estava minimamente em condições de uso.

Antes de sair de casa ele fecha a janela e, enquanto fecha a porta da cozinha, o enquadramento permanece na pia tomada por louças sujas, enquanto gotas de água caem da torneira e pingam em um recipiente cheio de água, como apresentado na FIGURA 18. Recriei os sons das gotas com o intuito de chamar a atenção para a pia cheia de louça suja. Münsterberg (2021 [1970], p. 26) comenta sobre como a atenção funciona no teatro, mas essa afirmação também pode ser aplicada ao cinema e à vida de modo geral:

[...] selecionando o que é significativo e relevante, fazemos com que o caos das impressões que nos cercam se organize em um verdadeiro cosmos de experiências. Isso se aplica tanto ao palco como à vida. A atenção se volta para lá e para cá na tentativa de unir as coisas dispersas pelo espaço diante dos nossos olhos.

Com esses pequenos gestos sonoros, busco sugerir ao audioespectador, mesmo que de modo sutil, a ideia de que Jonas é uma pessoa desleixada, não apenas por deixar a torneira pingando, mas porque vive em um muquifo, cheio de louça suja e não está muito preocupado com isso. Esses pequenos gestos como cheirar a camisa e deixar a torneira pingando, por exemplo, são marcados com a sonoridade de *Foley* que, conforme o filme percorre sua linha do tempo, corrobora para a construção da personalidade de Jonas e do contexto em que ele vive.

A caracterização da personagem será importante para, por exemplo, suscitar a dúvida se realmente deixou Ursa presa, ou se porventura deixou a porta aberta e ela escapou para a garagem.



FIGURA 18 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Torneira pingando e pia bagunçada.

Essas cenas iniciais de apresentação das personagens foram construídas de forma que o som de *Foley* soasse de forma presumida e bastante presente aos audiospectadores, uma vez que são as cenas iniciais do filme. Além disso, quando a sonoridade do ambiente não é preponderante (tráfego intenso, floresta, praia *etc.*); quando não há música, seja ela diegética ou não diegética; quando não há outro tipo de efeito sonoro que domine a cena, como um motor ligado ou uma máquina, os sons de *Foley* serão os recursos mais acessíveis para a expressão sonora juntamente com os diálogos.

3.5 TRABALHO DE VIVIANE: LANCHONETE DO POSTO DE GASOLINA

A locação na qual o trabalho de Viviane foi filmado (FIGURA 19) situa-se ao lado de uma rodovia: a lanchonete do posto (08'33").



FIGURA 19 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Trabalho de Viviane; uma lanchonete de posto.

Em razão disso, o som direto estava com ruído de fundo bastante elevado. Dessa forma, a leitura inicial, com base no som guia, foi de que os sons ambientes ou *backgrounds* seriam bem intensos para auxiliar o ruído de fundo presente nos diálogos captados durante as filmagens. A experiência com o trabalho em *Foley* adquirida ao longo dos anos é relevante na tomada das decisões, sobretudo em etapas que estão muito próximas do início do processo de criação do desenho de som.

Com a predominância sonora dos ambientes, optei por criar *Foley* apenas com sons pontuais da manipulação dos objetos por parte das personagens e suas movimentações principais (*footsteps* e *clothes*) que aparecem na tela. Na FIGURA 20, o espectrograma apresentado é das *props* da sessão de *Foley* que representam movimentos das personagens dentro de quadro. Pela quantidade e tamanho dos intervalos sem som (faixas pretas), observa-se que a criação de som para a manipulação de objetos foi bastante reduzida. A cena em si não apresenta vasta possibilidade de criação de som de *props*, uma vez que há pouca interação das personagens com os objetos e pouca interação entre as personagens. Ainda assim, sons muito sutis em planos abertos ou o detalhamento de algumas movimentações e manipulações com objetos foram suprimidas, ou seja, optou-se pela não recriação em *Foley*.

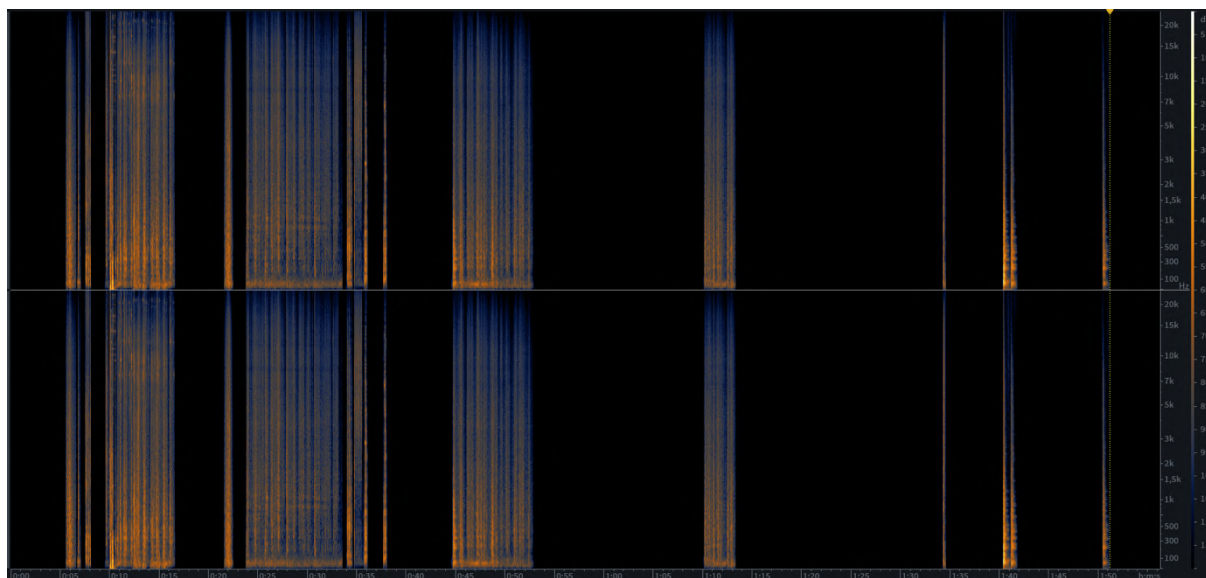


FIGURA 20 – Espectrograma de *props* (sem *soundscape*).

Com o intuito de contribuir para a construção da sonoridade das cenas no restaurante, acrescentei alguns elementos sonoros que geralmente são elaborados pela equipe de ambientes, também chamados de BGFY. Na FIGURA 21, o espectrograma apresenta a disposição de tais sons ao longo da cena.

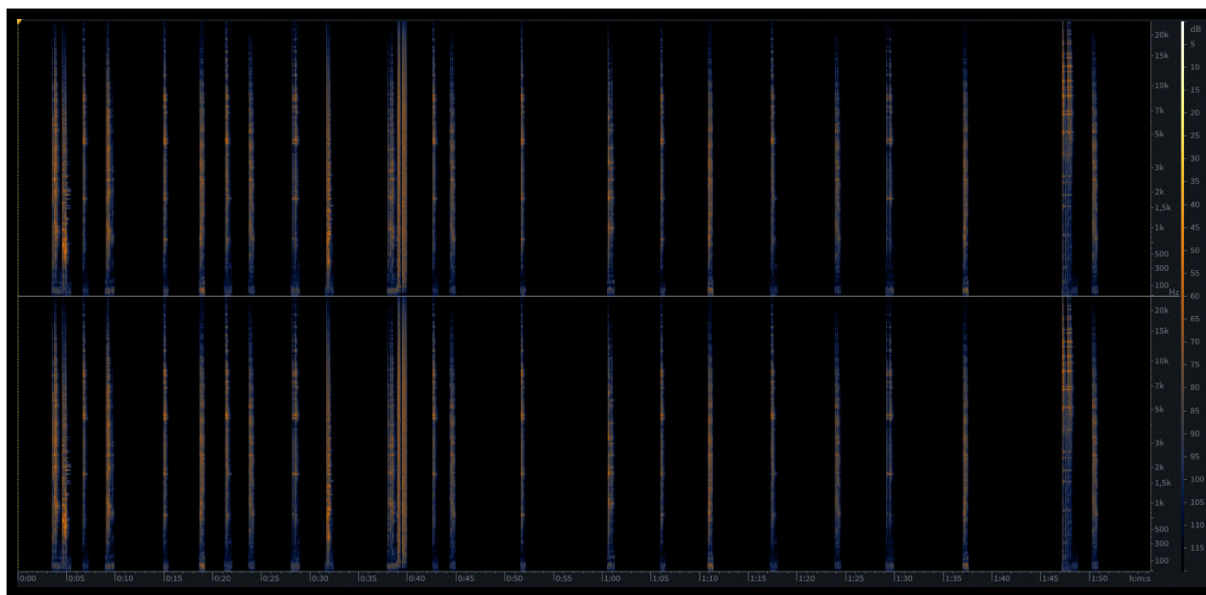


FIGURA 21 – Espectrograma representando os sons ambientes do restaurante, também chamados de *SoundScape*.

São sons de tilintar de copos, batidas de pratos e manipulações de talheres, entretanto, a ação visual que resulta em tais sons não são aparentes na imagem. Supostamente, seriam clientes e funcionários ocupando vários lugares do restaurante e proporcionando a movimentação dentro do local. A composição desse som ambiente faz parte do que se chama de paisagem sonora, nas palavras de Schafer (1992). A edição de sons ambientes tem o intuito de localizar

o audioespectador em um espaço e proporcionar informações do contexto da localização onde ocorre a cena: dia, noite, campo, cidade *etc.* Não entraremos em detalhes com relação a esse tipo de camada sonora, visto que não é esse o foco deste trabalho. Abordamos apenas para contextualizar os sons criados por *Foley* para compor o som ambiente. Segundo Chion (2008, p. 64), tais sons habitam o espaço onde a cena acontece, e não há preocupação obsessiva sobre a localização e a visualização da fonte que os emite.

Ainda que os sons de *Foley* não sejam os protagonistas da sonoridade da cena, eles podem ser criados com função narrativa. Os sons resultantes da movimentação de Viviane e dos outras personagens nessa cena (FIGURA 20) são comuns de se ouvirem como resultado de um processo de criação de *Foley*, visto que são, em sua maioria, sons que acontecem dentro do quadro da imagem ou com ponto de escuta/vista muito próximo da fonte sonora. Já os sons que compõem o ambiente (FIGURA 21) não possuem o ponto de escuta/vista próximo da fonte, pois efetivamente esses pontos não existem, são apenas uma sugestão sonora, indicando que existem outras pessoas naquele ambiente. A xícara usada para representar a manipulação feita por Viviane é, muitas vezes, a mesma usada para criar um som para o ambiente, um cliente ou outra garçonete. O que difere a sonoridade de um para outro contexto é a proximidade do som do audioespectador, ou seja, a perspectiva sonora incutida em cada um dos sons. Por mais que os sons de *Foley*, nessa cena, disputem espaço com os sons das outras camadas, a soma dos sons com perspectiva próxima dos sons com perspectivas distantes forma o design sonoro de *Foley*, que visa retratar um ambiente frequentado por várias pessoas, demandando muito trabalho dos funcionários, demonstrando não ser um local de trabalho confortável e acolhedor.⁵⁵

3.6 FELIPE E LUAN JOGANDO BOLA NA RUA

O som dos passos da cena em que Felipe e Luan estão jogando bola na rua (16'00") — FIGURA 22 — foi uma das sonoridades mais difíceis de criar. Crianças possuem estruturas físicas menores, pernas mais curtas do que um adulto, isso faz com que seus movimentos sejam mais rápidos. Além disso, eles estão chutando uma bola, o que torna os passos inconstantes e irregulares.

⁵⁵ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: <https://youtu.be/JzaIyaz-OMk>



FIGURA 22 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Felipe e Luan jogando bola na rua; momentos que antecedem o ataque de Ursa.

Optei por gravar separadamente os passos de cada personagem. Nos momentos em que um ou outro fica em evidência na imagem ou quando um deles corre sozinho, tive a atenção de gravar o som dos *footsteps* de forma bem definida, com pisadas firmes e, posteriormente na edição, sincronizar com precisão cada movimento em evidência na imagem. Esse detalhe processual tem o intuito de proporcionar ao audiespectador a sensação de que os passos estão em sincronia com a imagem em toda a cena, por mais que isso não aconteça de fato quando os dois correm juntos.

Quando os planos de imagem são gerais ou abertos, tentei criar o som dos *footsteps* dos meninos de forma malemolente, menos definida e sem preocupação de sincronia precisa. Se os movimentos que são bem evidentes na imagem (planos próximos ou *closes*) soarem verossímeis e convencerem o audiespectador de que o som provém da fonte que “aparentemente” o emite, os movimentos similares na mesma cena que estão difusos, que não mostram explicitamente os pés das personagens ou que estão distantes do ponto de vista, não serão fontes de dúvida na questão da verossimilhança sonora. De certa forma, não há mais necessidade de convencer o audiespectador, isso já foi feito nos planos fechados e próximos.

Os sons provindos dos movimentos da bola foram editados quase que totalmente com arquivos de bibliotecas de som. Gravar tais sons na sala de *Foley* pode acarretar dois problemas (principalmente quando o tratamento acústico da sala não é o ideal): 1) a falta de espaço físico do piso para executar de forma livre os gestos poderia resultar em uma execução falsa, travada, pouco expressiva e mal interpretada; e 2) a reverberação da sala provocada por sons com transientes marcantes, como do quique ou chute de uma bola, poderia inserir a característica de

locação interna (reverberação de sala fechada), o que não é o caso dessa cena, visto que as crianças jogam bola na rua.

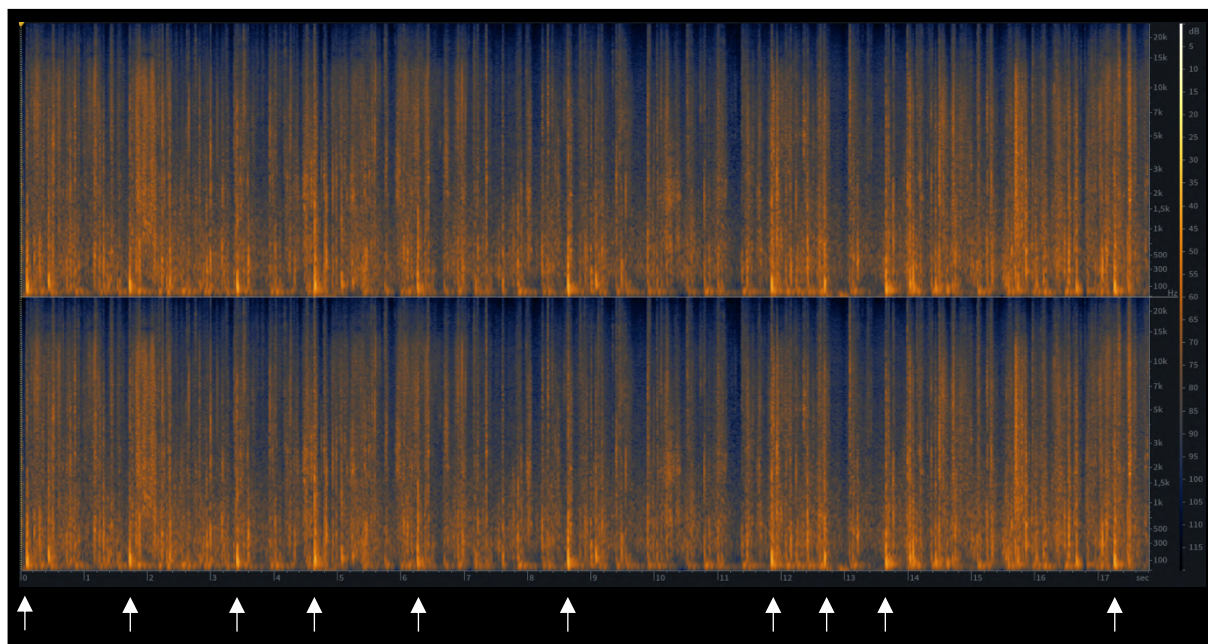


FIGURA 23 – Espectrograma da sessão de *Foley* da cena em análise.

No espectrograma acima apresentado (FIGURA 23), verifica-se que a sonoridade dos *footsteps* de Luan e Felipe se mescla à sonoridade dos chutes, quicadas e roladadas da bola no chão. As setas indicam onde estão os chutes e quicadas com mais projeção sonora. As crianças chutam a bola na rua. Geralmente, em ambientes externos, busco enriquecer o som dos *footsteps* com um pouco de areia, para haver mais atrito entre o calçado e o piso. Isso faz com que o resultado sonoro tenha intensidade mais forte na região aguda, assim como as quicadas e raspadas da bola nessa mesma composição da superfície. Além disso, os movimentos dos pés e da bola são muito rápidos, e dessa forma o resultado é uma massa sonora com sincronia relativa, timbres que se mesclam, mas ainda assim verossimilhantes.⁵⁶

3.7 ATAQUE DE URSA

A cena que antecede o ataque da cadela Urso apresenta Greice lavando a louça (17'26"). Ela fecha a torneira, ouve o tumulto dos vizinhos e sai em direção à fonte sonora que lhe chama a atenção. É um plano-sequência de cerca de um minuto de duração, o que exige muita atenção na hora de performar o som dos *footsteps*.

⁵⁶ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: <https://youtu.be/CZK-57YJu4Y>

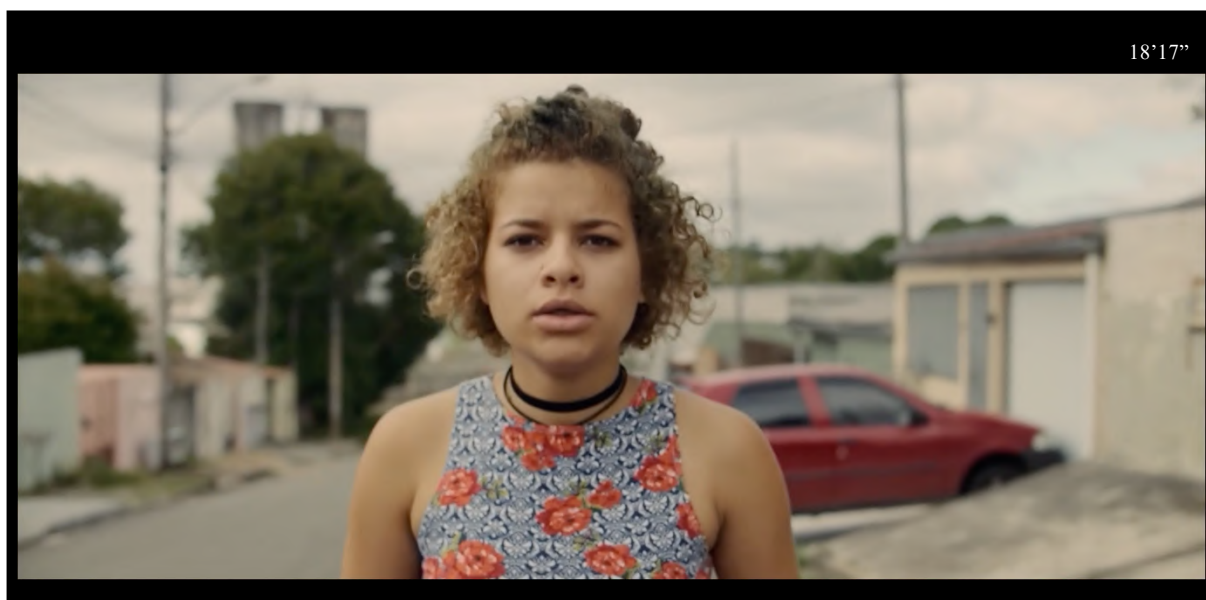


FIGURA 24 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Greice se direciona até o tumulto dos vizinhos. Esse enquadramento é o que a acompanha por todo o trajeto.

Quando o plano mostrado na imagem não abrange as pernas ou pés (



FIGURA 24), geralmente me baseio nos movimentos dos ombros da personagem para definir a sincronia e a interpretação. Aqui há um excelente exemplo de qual é a função do artista de *Foley*. Nós somos atores do som. Sempre que estou performando os sons de *Foley* em uma cena, busco me colocar no lugar da personagem. Com o som vou tentar retratar suas emoções, aspirações, seu estado psicológico, sua personalidade. Por vezes essa busca é fácil de ser reconhecida na personagem e recriada na *performance* de *Foley*, em outras vezes, a sonoridade não será muito ressaltada por conta de ser composta de gestos ou movimentos sutis, muito comuns na atuação cinematográfica. Diferentemente do teatro, onde geralmente o ator se expressa com

gestos largos, no cinema narrativo de ficção, o ator se expressa de forma natural, pois o ponto de vista do audiespectador se estabelece pela distância entre a câmera e a cena. Também por causa disso, “o trabalho dos artistas contemporâneos de *Foley* foi imbuído de um rigor performativo que é ao mesmo tempo uma extensão natural do ator e um elemento de textura que sustenta as funções dramáticas da narrativa” (Wright, 2014, p. 214, tradução nossa⁵⁷).

No caso de Greice, ela ouve a gritaria na rua, não sabe o que está se passando, mas percebe que pode ser algo relacionado com Felipe e Luan. Sai da casa aparentemente mais curiosa que aflita. Logo, a curiosidade dá lugar à preocupação e depois ao desespero. No tocante aos sons de *Foley*, nessa cena, há basicamente os *footsteps* e as *clothes*. São esses os recursos sonoros que criamos com o intuito de representar a curiosidade, a angústia e o desespero da personagem ao longo de sua caminhada até a cena em que os meninos estão sendo atacados.

A FIGURA 25 representa o espectrograma dos *footsteps* e *clothes* da caminhada de Greice. Apesar de sutil, com a visualização na imagem, é possível perceber as mudanças na intensidade sonora (passos cada vez mais firmes) e na distância entre cada passo (ritmo das passadas que varia da curiosidade até o desespero), conforme ela chega mais perto do portão da casa de Jonas, até que corre desesperada até o tumulto.⁵⁸

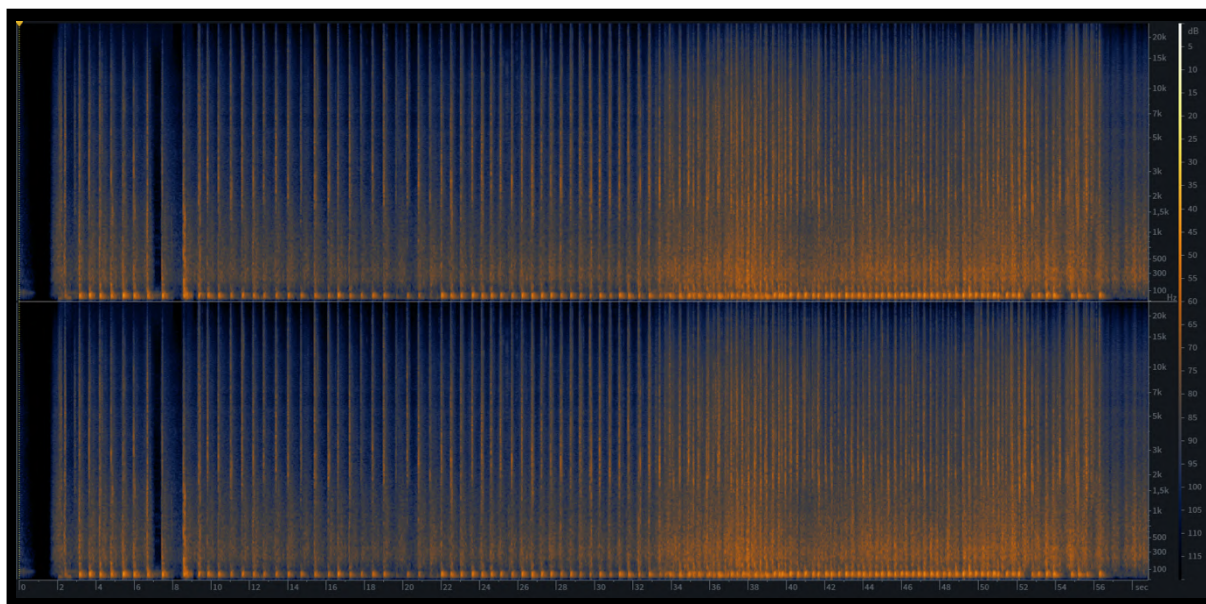


FIGURA 25 – Espectrograma dos *footsteps* e *clothes* da caminhada/corrída de Greice até o portão da casa de Jonas.

A cena em que Greice chega na casa de Jonas e vê Ursa atacando Felipe e Luan (FIGURA 26) foi outro desafio na criação, principalmente porque não é uma cena em que *Foley* é

⁵⁷ [...] the work of contemporary Foley artists has been imbued with a performative rigour that is at once a natural extension of the actor and a textural element that supports the dramatic functions of the narrative.

⁵⁸ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: https://youtu.be/FI2Wqffz_tE

o protagonista sonoro. Nesse caso, os diálogos e a *walla* (gritos), bem como os efeitos de Ursa rosnando, latindo e agredindo os meninos são os sons mais importantes, e determinam a violência e a intenção da cena. Em *Foley*, optei por fazer uma camada de toda a cena com *footsteps* e *clothes*. Nos momentos em que há movimentos próximo à saída da garagem, inseri o som de batidas no portão, para reforçar ao audiespectador a informação de que o pessoal que está fora da casa está com medo da cadela. Junto ao som da Ursa, somei um som de carne rasgando para ressaltar a violência do ataque.



FIGURA 26 – Frame extraído do filme *Ursa*. Luan sendo socorrido pelos vizinhos.

Eu editei o som da cadela Ursa no momento do ataque, apesar de esses sons não serem comumente elaborados em *Foley*. Geralmente é o responsável pelos efeitos sonoros (os que não se enquadram em *Foley*) que edita sons de vozes de animais. Fiz isso pois necessitava da sonoridade de Ursa para ajustar o som de *Foley*. Como Bertol não conseguiria editar e me passar uma prévia de como soaria a cadela rosnando, assumi essa responsabilidade, e a ele coube a revisão e ajustes dessa parte do design de som. As pancadas que o vizinho acerta em Ursa, com o intuito de fazê-la soltar Luan, também foram editadas dentro de *Foley*. Ouvir uma prévia de como a cadela soaria foi necessário, pois não existia nenhum tipo de som guia. Com exceção dos diálogos e vozerios, toda a cena foi sonoramente criada na pós-produção de som. Hela (nome de Ursa na realidade) era extremamente dócil. Obviamente nenhum dos atores sofreu qualquer tipo de agressão por parte dela. Nem mesmo ela foi atingida pelas pauladas cenográficas que o vizinho acerta para que ela solte Luan. Quase todo o som é criado sem referência, desde as mordidas, o rosnar, os latidos, as pancadas, até coisas mais sutis sonoramente como os *footsteps*, *clothes* e batidas no portão.

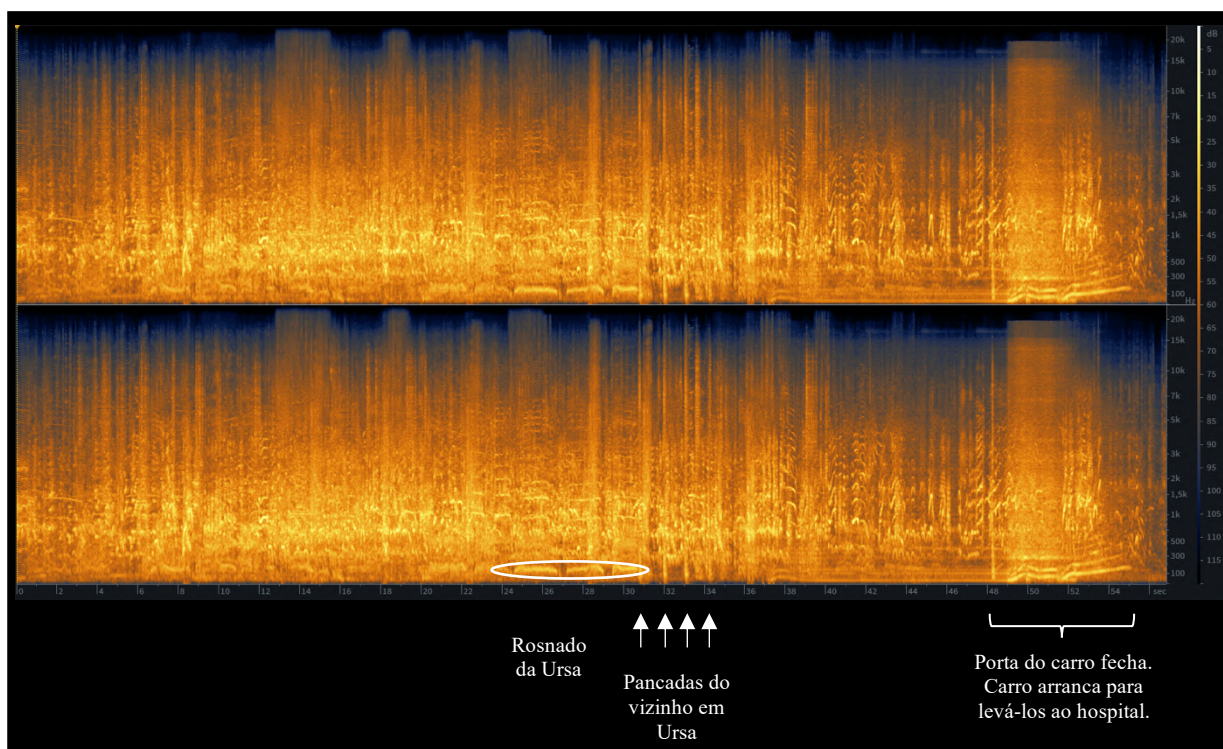


FIGURA 27 – Espectrograma da mixagem final da cena em análise.

No espectrograma acima apresentado (FIGURA 27), nota-se uma massa sonora bastante intensa, composta dos gritos dos vizinhos desesperados, do rosnado de Ursa, dos gritos dos meninos machucados, da movimentação geral e das batidas no portão. Como a cena é marcada por essa movimentação intensa, poucos sons são distinguíveis e identificáveis isoladamente no espectrograma. Três sons se apresentam mais destacados: 1) os rosnados mais intensos de Ursa que antecedem as pancadas; 2) as pancadas que o vizinho desfere na tentativa de fazer Ursa soltar Luan; e 3) a movimentação do carro da vizinha que leva os meninos para o hospital. A massa sonora nessa cena é composta das vozes dos vizinhos desesperados, os gritos dos meninos e os rosnados de Ursa.⁵⁹

3.8 VIVIANE RECEBE A LIGAÇÃO DURANTE SEU HORÁRIO DE DESCANSO

Quando o vizinho liga para a lanchonete do posto à procura de Viviane, ela está no intervalo do trabalho (20'25"). Ela está fumando na sacada da lanchonete quando Elisângela, sua colega, avisa que a ligação é para ela e é sobre seus filhos (FIGURA 28). Viviane não sai prontamente para atender o telefone, ela traga mais uma vez o cigarro, solta uma baforada e joga o cigarro fora.

⁵⁹ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: https://youtu.be/jdvM_PjE0XA



FIGURA 28 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Viviane no seu momento de folga, recebe o telefonema que noticia o ocorrido com seus filhos.

Optei por sonorizar esse movimento dela jogando o cigarro fora e a baforada. De alguma forma é importante, mais uma vez, remeter ao audioespectador o estado emocional de Viviane. Na minha interpretação, é como se ela estivesse expressando por meio do som: “que saco, meus filhos estão atrapalhando meu horário de descanso!”. Certamente a atuação da atriz, Adriana Sottomaior, transmite essa ideia, e a função de *Foley* é auxiliar sonoramente a interpretação narrativa da atriz.

Tomei a decisão de criar sons de *Foley* para essa cena, consciente de que sons tão sutis quanto um toque no cigarro ou uma baforada poderiam não ser percebidos por conta do som ambiente da rodovia que está próxima da lanchonete. De qualquer forma, meu intuito é propor ideias sonoras que contribuam para a narrativa do filme, mesmo sabendo que existe a possibilidade de esses sons não serem ouvidos. Uma das virtudes de quem trabalha com *Foley* é o desapego. Como o *spotting* e a gravação estão no início do processo de construção do design sonoro, é difícil prever como todas as camadas de som soarão juntas. Além disso, *Foley* trabalha com sons muito sutis, e é comum que muitos deles sejam mascarados por outros sons como música, ambientes, *hard effects* ou *sound effects*. O espectrograma abaixo apresentado (FIGURA 29 **Erro! Fonte de referência não encontrada.**) mostra que, apesar de sutis, os sons da baforada e do descarte do cigarro são perceptíveis dentro da massa sonora da cena.⁶⁰

⁶⁰ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: <https://youtu.be/atKd8WzgInQ>

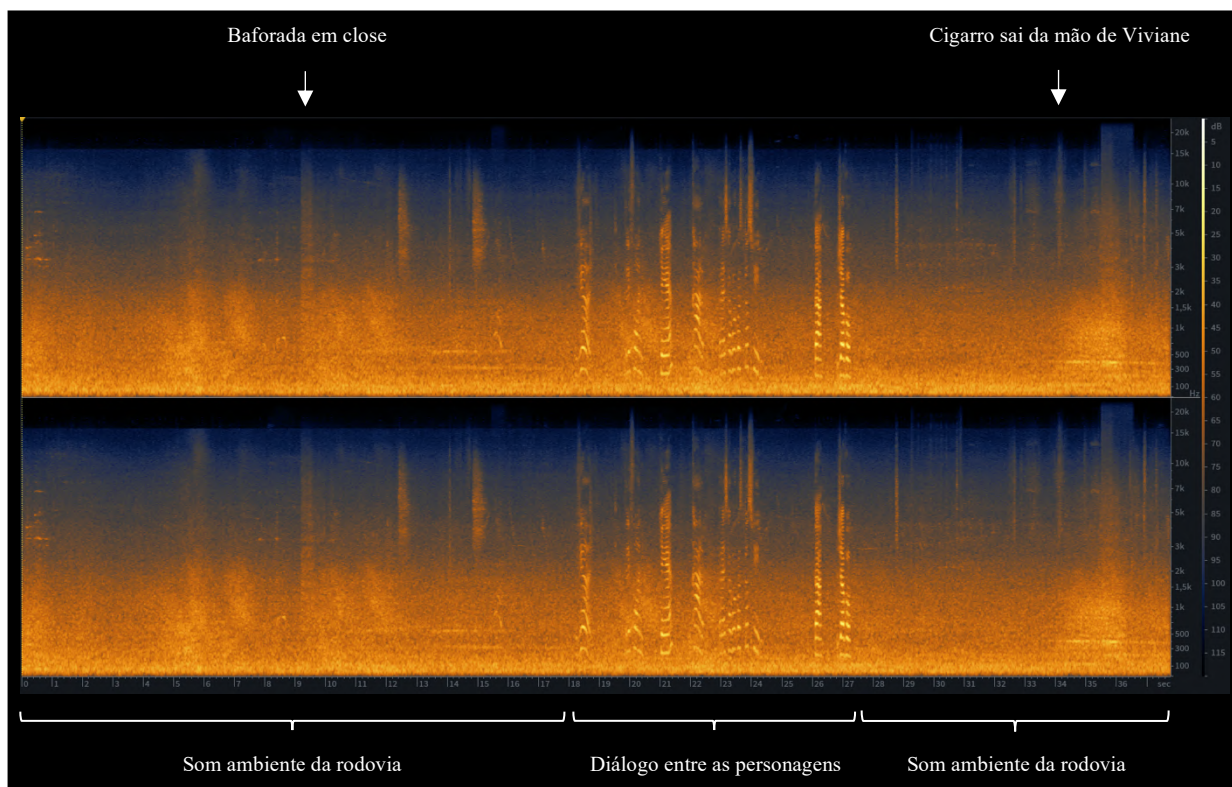


FIGURA 29 – Espectrograma da mixagem final da cena em análise.

3.9 VIVIANE É ENCAMINHADA PARA CONVERSAR COM O MÉDICO

A partir da cena em que Viviane chega ao hospital em busca de notícias dos seus filhos (24'57'') — FIGURA 30 —, o filme entra em uma fase em que os sons de *Foley* não terão tanta presença narrativa, salvo em alguns pontos específicos. Além disso, a quantidade de sons da sessão de *Foley* diminui.



FIGURA 30 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Viviane e enfermeira caminham juntas.

A FIGURA 31 mostra o espectrograma da trilha sonora, a partir da cena em que Viviane chega ao hospital até a cena em que ela decide voltar para casa para tomar banho e buscar os pertences dos filhos (entre 25'00" até 54'00" do filme). Pela quantidade de espaços vazios no espectrograma, percebe-se que os sons de *Foley* não são constantes. Segundo Ament (2009, p. 18, tradução nossa⁶¹), “os melhores artistas de *Foley* aprendem a discriminar o que será ouvido e o que será ignorado. Eles aprendem a ajudar o audiospectador a focar no que é importante na cena com *Foley*, e não a sujar ou bagunçar”. Em minha opinião, contrariando em partes o que afirma a autora, entender quando a sonoridade de *Foley* é relevante e quando não é, não se restringe apenas à função do artista de *Foley*. É responsabilidade de toda a equipe, sobretudo porque, durante a gravação, temos acesso apenas ao som guia. Ao longo da evolução do processo de criação do design de som, todos os editores vão desenvolvendo seus trabalhos e assim fica mais fácil perceber em quais cenas cada camada sonora terá mais relevância na narrativa.

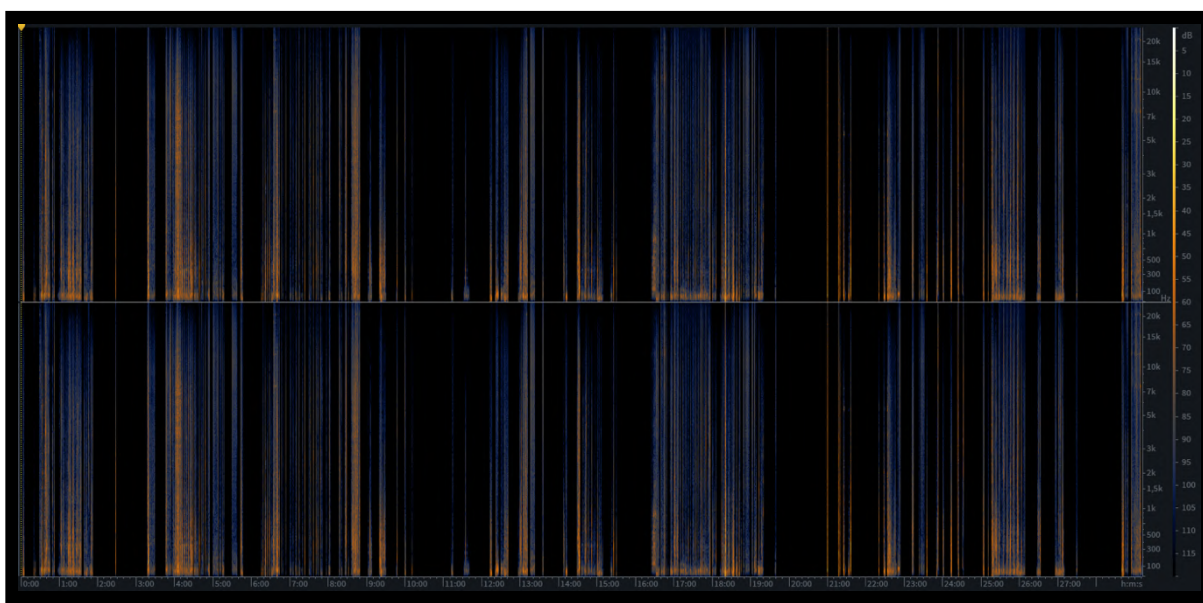


FIGURA 31 – Espectrograma da sessão de *Foley* da cena em que Viviane chega até o hospital até a cena em que ela decide ir para casa para tomar banho e apanhar alguns pertences dos filhos (sem *clothes*).

Quando Viviane é acompanhada pela enfermeira (FIGURA 30) que a leva até o médico que dará notícias sobre o estado de seus filhos (26'06"), a intenção do som dos passos é semelhante ao do jogo de futebol dos meninos: a sincronia dos pés de cada personagem não é exata. Quando estou performando, a sincronia não é minha preocupação principal, pois prefiro dar relevância para o *groove*, que, como já comentei, é a sonoridade natural de uma caminhada de duas pessoas juntas.

⁶¹ The best Foley artists learn to be discriminating about what should be heard and what should be ignored. They learn to help focus the scene with the Foley, not clutter it.

Voltando à caminhada no hospital, os *footsteps* das enfermeiras, de forma indireta, ajudam a compor com a sonoridade dos ambientes, situando o audioespectador no local onde a cena ocorre. Geralmente, hospitais são locais que passam a sensação de serem frios, feitos de concreto, com pisos constituídos de uma espécie de granito ou mármore e sempre muito limpos, por se tratar um lugar que deve ser higienizado frequentemente, ou até mesmo esterilizado. Um tênis ou uma sandália de borracha (do tipo *crocs*, comumente usados por profissionais da área), em atrito com o chão limpo e liso, geralmente produz um rangido agudo peculiar (*squeak*), como demonstrado na FIGURA 32. A intenção é que esses passos não se destaquem sonoramente, a ponto de chamar a atenção do audioespectador, pelo contrário, ao buscar tal sonoridade nos *footsteps*, pretendo que eles soem naturais, satisfazendo a expectativa de verossimilhança do audioespectador. Nesse sentido, a criação de elementos sonoros em *Foley* é feita sempre que existe a oportunidade de relembrar e reforçar ao audioespectador em qual ambiente a história acontece. Nessa cena era um hospital, mas se a cena fosse em uma casa antiga de madeira poderia ser rangido no assoalho, ou se fosse no meio da floresta poderia haver sons de pequenos galhos quebrando junto do som dos *footsteps* da personagem.

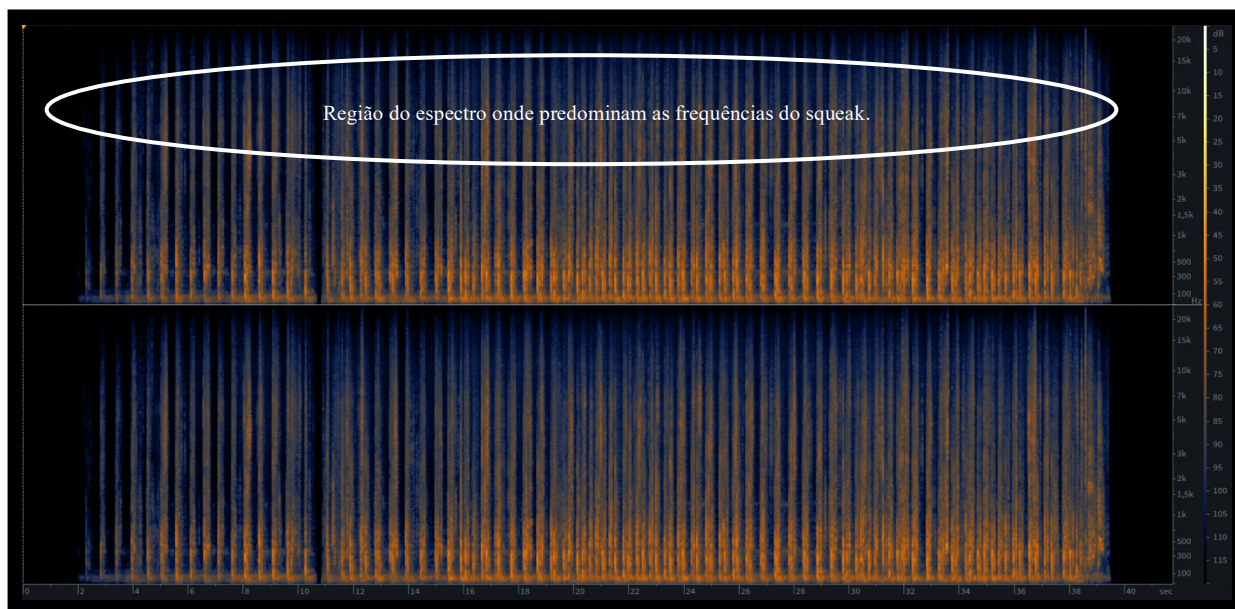


FIGURA 32 – Espectrograma dos *footsteps* da enfermeira e Viviane.

No espectrograma acima (FIGURA 32), vemos cada um dos passos com definição, com ataque forte e decaimento rápido, com uma certa aceleração e aumento de intensidade no decorrer do tempo, bem como um reforço sutil na linha horizontal dos 7Khz (circulada), que nos mostra o som agudo produzido pelo atrito dos calçados com o piso do hospital.⁶²

⁶² O vídeo referente a essa cena está disponível no link: <https://youtu.be/80iIdddXHgI>

Nesse sentido, a responsabilidade do departamento de arte é caracterizar as personagens com roupas específicas condizentes com o seu contexto, bem como preparar os cenários nas locações. A criação cinematográfica é como uma imensa teia de ramificações por meio da qual todos os departamentos estão interligados, e de alguma forma interferindo um no outro. Como já comentado, um dos objetivos de *Foley* é caracterizar personagens, porém o fazemos com som.

No caso específico de *Ursa*, em algumas cenas, optei por sonorizar a jaqueta jeans de Viviane, que é uma peça de roupa que só aparece com ela e lhe proporciona uma característica própria. Essa sonorização acontece principalmente em cenas em que não há muitos outros elementos sonoros acontecendo, como música ou ambientes. Quando Viviane conversa com o médico e recebe a notícia sobre o estado de saúde dos filhos (28'13") — FIGURA 33—, ela deixa cair o capacete no chão e começa a chorar, sendo amparada pela enfermeira. Viviane tenta desvencilhar das mãos da enfermeira, nesse caso, ao criar o som da textura do jeans, o objetivo é enriquecer sonoramente a cena e reforçar o desespero e a angústia de Viviane, até o momento em que ela começa a se acalmar para poder ver o filho.

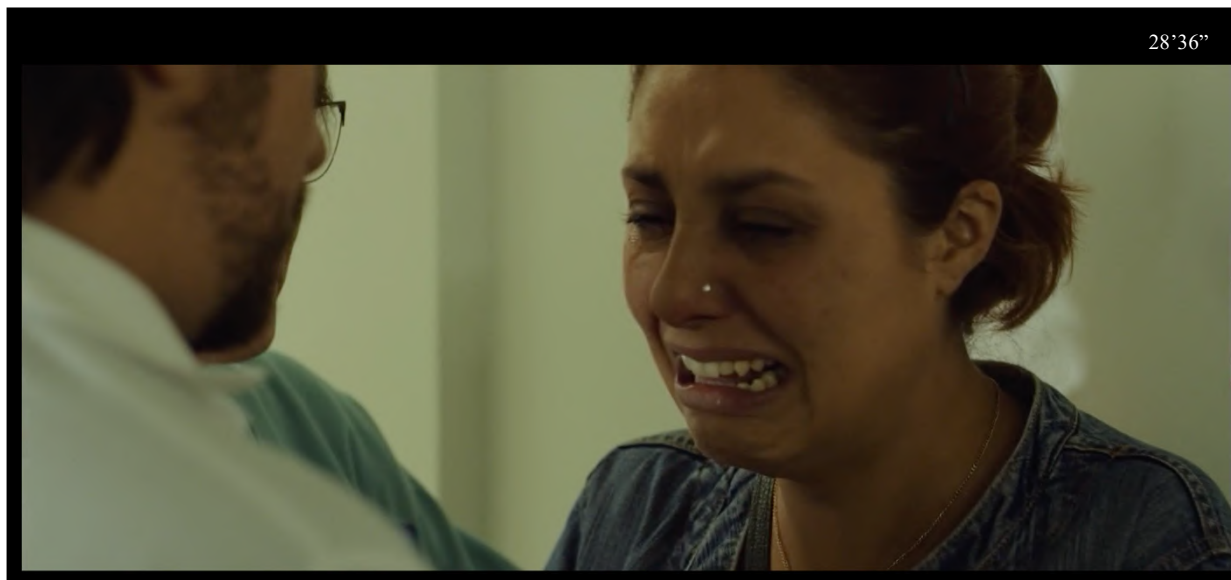


FIGURA 33 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Viviane se desespera ao receber as informações preliminares sobre os filhos.

3.10 VIVIANE ENCONTRA FELIPE DEITADO NO LEITO DO HOSPITAL

O som de *Foley* pode reforçar o estado emocional das personagens, seus sentimentos e estados de ânimo, desde situações muito delicadas e sutis até situações intensas. Quando Viviane chega junto a Felipe, que se encontra deitado na cama de hospital (29'32"), ela está muito abalada e assustada. Ela começa a se sentir culpada pelo que aconteceu.

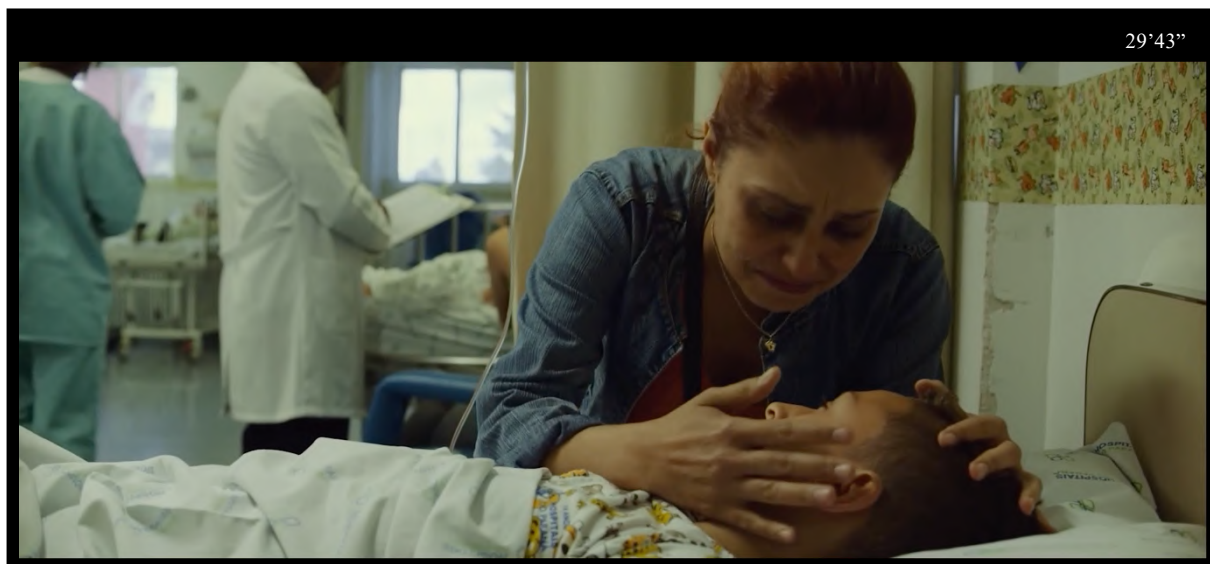


FIGURA 34 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Viviane encontra Felipe.

Quando ela acaricia os cabelos e o rosto de seu filho, optei por recriar todos os sons resultantes dos toques da mãe na pele, nos cabelos e na roupa de Felipe. Apesar de toda a bagunça que eles fazem (como aquela retratada no início do filme), Viviane os ama. Ela chora vendo o estado do filho. O intuito sonoro de *Foley* dessa cena (FIGURA 34) é passar a sensação de que Viviane está se sentindo culpada não só pelo ocorrido, mas por ser uma mãe que precisa deixar os filhos sozinhos por muito tempo para trabalhar. Também se sente culpada por se sentir cansada, enfim, se sente impotente para mudar a forma como ela e os filhos vivem.

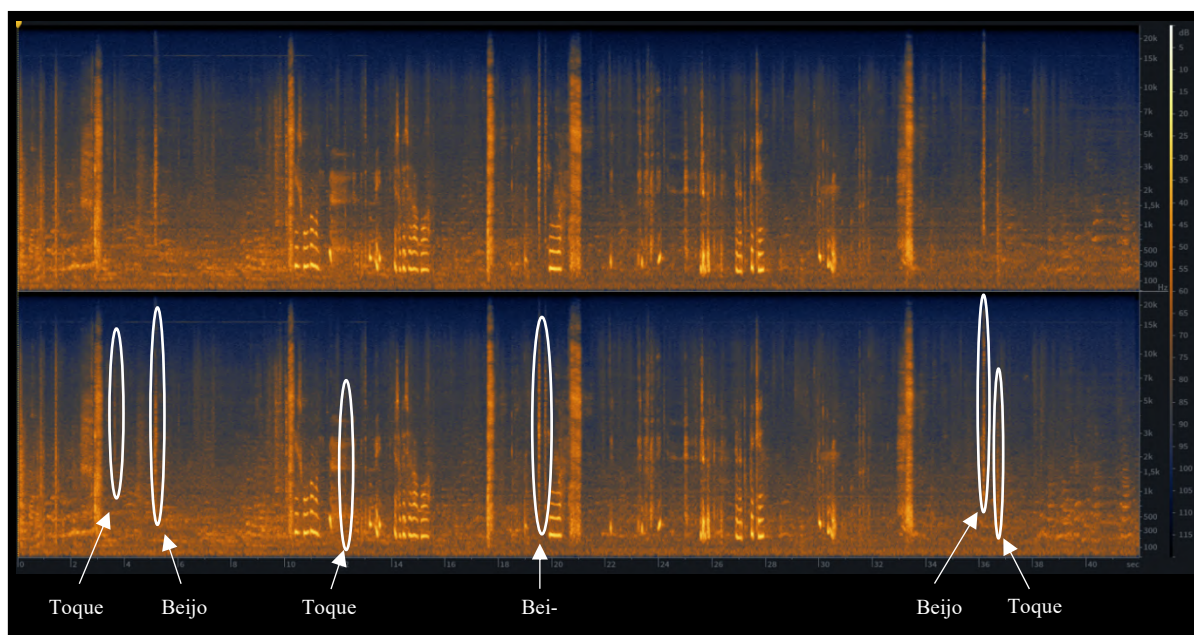


FIGURA 35 – Espectrograma da mixagem final da cena em análise.

A imagem acima (FIGURA 35) apresenta o espectrograma da mixagem final da cena em que Viviane encontra Felipe deitado no leito de hospital. Em destaque estão os toques

carinhosos da mãe no filho e dos beijos que ela dá em seu rosto. A criação sonora de *Foley* para essa cena, ocorreu com o intuito de reforçar a demonstração de carinho, como se a mãe quisesse cuidar e proteger o filho a todo custo, aparentemente envolvida em sentimento de culpa. Esses elementos sonoros destacados são os mais perceptíveis sonora e visualmente, porém a cena possui mais elementos que estão mascarados por elementos de diálogo. Cabe destacar que, na FIGURA 35, os elementos visuais com maior intensidade (mais alaranjados) que não estão circulados, são as vozes das personagens.⁶³

3.11 CÍNTIA E JONAS NO POSTO DE GASOLINA

Na cena em que Cíntia e Jonas chegam ao posto para abastecer o carro (48'25'') — FIGURA 36 —, a sonoridade de *Foley* foi pensada de forma individual para cada personagem, respeitando as suas características.



FIGURA 36 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Jonas e Cíntia conversam dentro do carro.

Cíntia se mostra uma personagem sensível, carinhosa e preocupada com Jonas. Seus movimentos são mais refinados e delicados. Jonas é um homem intempestivo, grosso e impaciente, sobretudo por conta da situação que está enfrentando. Como apresentado na FIGURA 37, os gestos de Cíntia possuem menos intensidade sonora por conta da suavidade dos seus movimentos. Já os de Jonas possuem mais intensidade. Quando ele se descontrola por não querer ouvir os comentários ditos por Cíntia, as pancadas que ele acerta no painel foram reforçadas com a gravação de *Foley*, não apenas com o intuito de expressar a exaltação e a irritação dele, mas também porque essa cena foi dublada (ADR). Cíntia com toda a delicadeza que lhe é

⁶³ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: https://youtu.be/de6VaM32_f4.

própria, mas não sem um tom de decepção e firmeza, ordena que ele saia do carro. Aparentemente é nesse momento que ela rompe com a relação tóxica. Logo em seguida, Jonas dá início a uma longa caminhada até sua casa, que começa no período da tarde e só terminará à noite. Os *footsteps* do momento que ele sai do carro foram criados com pisadas firmes e bem definidas, com o intuito de demonstrar a raiva que ele está sentindo e seu estado psicológico nesse momento, o qual está alterado.

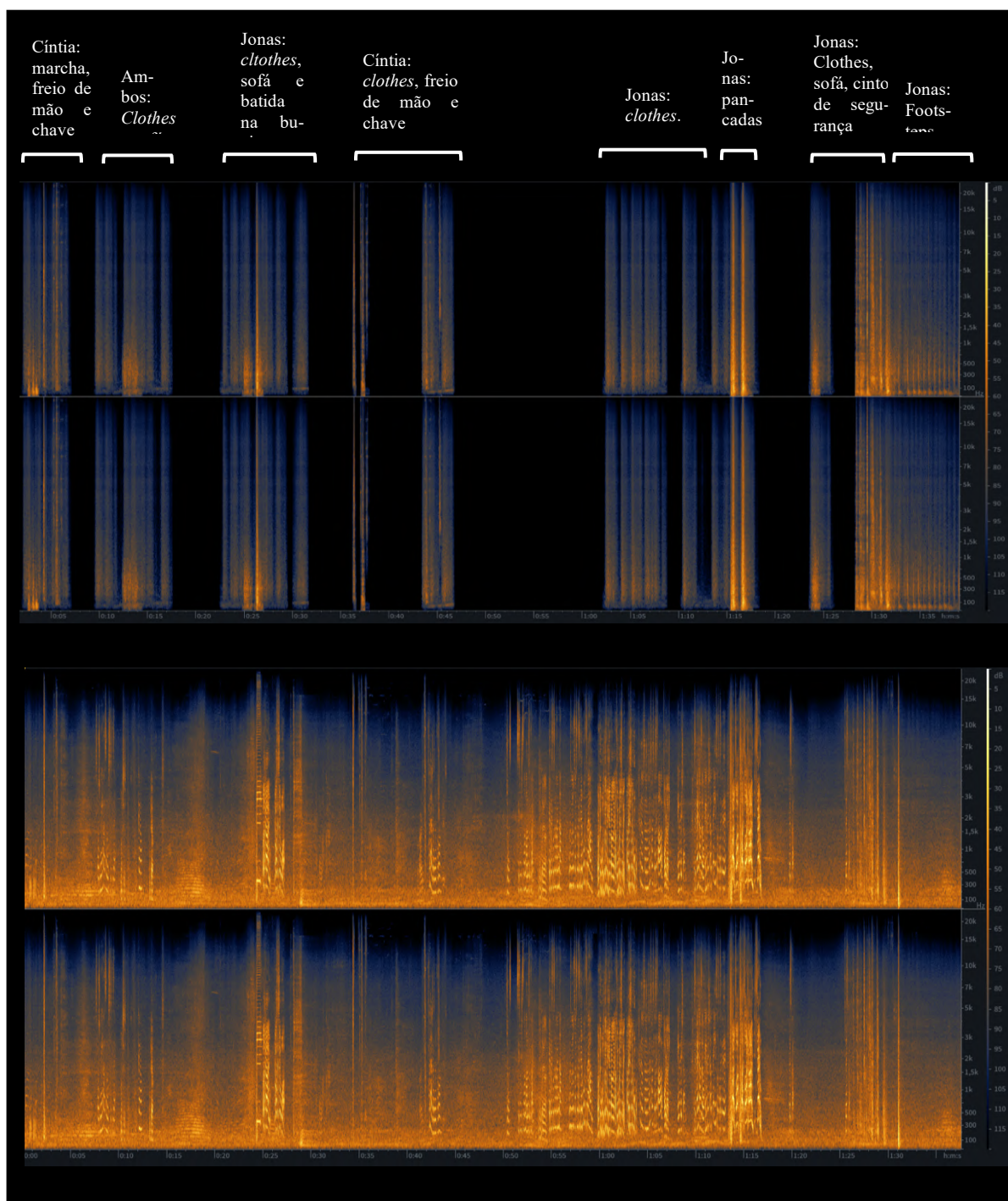


FIGURA 37 – Espectrograma da sessão de *Foley* da cena em que Cíntia e Jonas conversam dentro do carro no posto de gasolina.

A imagem acima (FIGURA 37) apresenta a comparação entre os espectrogramas da sessão de *Foley* (espectrograma superior) e do resultado sonoro mixado, apresentado ao público (espectrograma inferior). Pela análise visual, percebe-se que a interpretação almejada com a sonoridade de *Foley* foi acompanhada pela interpretação vocal dada pelos atores. A voz de Cíntia é mais suave e delicada, a de Jonas mais intempestiva, se desenvolvendo em um crescendo que culmina nas pancadas que ele aplica no painel do carro.⁶⁴

3.12 JONAS CHEGA EM CASA E ENCONTRA O CORPO DE URSA

Jonas chega em casa após a longa caminhada (54'04"). Nessa cena, todos os passos foram recriados desde quando ele aparece caminhando pelo bairro até chegar em casa, ao que parece, tarde da noite. A partir desse momento, o som do "silêncio" é fundamental para o design sonoro, e a sonoridade *Foley* volta a ter maior protagonismo no filme, por se tratar de cenas mais intimistas. Não há diálogo provindo de dois atores contracenando, uma vez que o filme se encaminha para o final e mostra os mundos íntimos de Viviane e Jonas. Não há música ou outro tipo de som que se sobressaia.

Em casa, ele procura por Ursa. Nesse momento, inseri no ambiente um som de corda rangendo, para fornecer ao audiespectador uma antecipação sonora do que Jonas vai encontrar (FIGURA 38). Além disso, quando ele está na sala (55'54"), esse som chama a atenção da personagem, fazendo com que ele se desloque até a lavanderia. Chegando lá, encontra o corpo de Ursa pendurado, e começa a chorar pela perda do ser que ele, aparentemente, mais amava no mundo.

⁶⁴ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: <https://youtu.be/N935M7tgoak>



FIGURA 38 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Jonas chega em casa e encontra o corpo de Ursa pendurado.

Quando ele acaricia o corpo de Ursa, além dos toques, que são um sinal de carinho, optei por inserir o som da coleira dela, a mesma coleira que usamos para caracterizar Ursa quando ela apareceu pela primeira vez. O som da coleira é um reforço sutil da informação de que o corpo da cadela pendurada é realmente de Ursa. A pouca luminosidade e o ângulo da câmera foram escolhidos para dificultar a nitidez da imagem, pois obviamente não era o corpo de um cachorro de verdade que estava pendurado. Sendo assim, a presença do som da coleira tem o intuito de transmitir um aspecto de veracidade ao audiespectador.

[...] o efeito sonoro dentro da narrativa pode ser usado para criar uma convenção, determinando para um som um significado específico. Para identificar uma ação de um personagem, o efeito sonoro pode trazer consigo a marca de quem está agindo na narrativa naquele momento, ou ainda, atualizar, na memória, uma idéia (*sic*) representada anteriormente no filme (Silva, 2008).

Jonas vai até a cozinha e pega uma faca. Quem assiste ao filme pela primeira vez, não sabe o que ele vai fazer com ela. Criar o som para o movimento de pegar a faca de modo a deixar o gesto “ameaçador”, teve a intenção de suscitar mais ainda a dúvida no audiespectador sobre qual seria sua atitude: será que ele vai atrás dos vizinhos que mataram Ursa, ou será que ele vai cometer suicídio? Segundos depois percebemos que na verdade ele só irá cortar a corda para tirar o corpo de Ursa.⁶⁵

⁶⁵ O vídeo referente a essa cena está disponível no *link*: <https://youtu.be/tABCKusYS8g>

3.13 VIVIANE CHEGA EM CASA

Para a cena em que Viviane volta para casa para tomar banho e pegar alguns pertences para levar ao hospital (FIGURA 39), realizei uma criação de *Foley* detalhada e minuciosa (57'50"), como mostra o espectrograma na

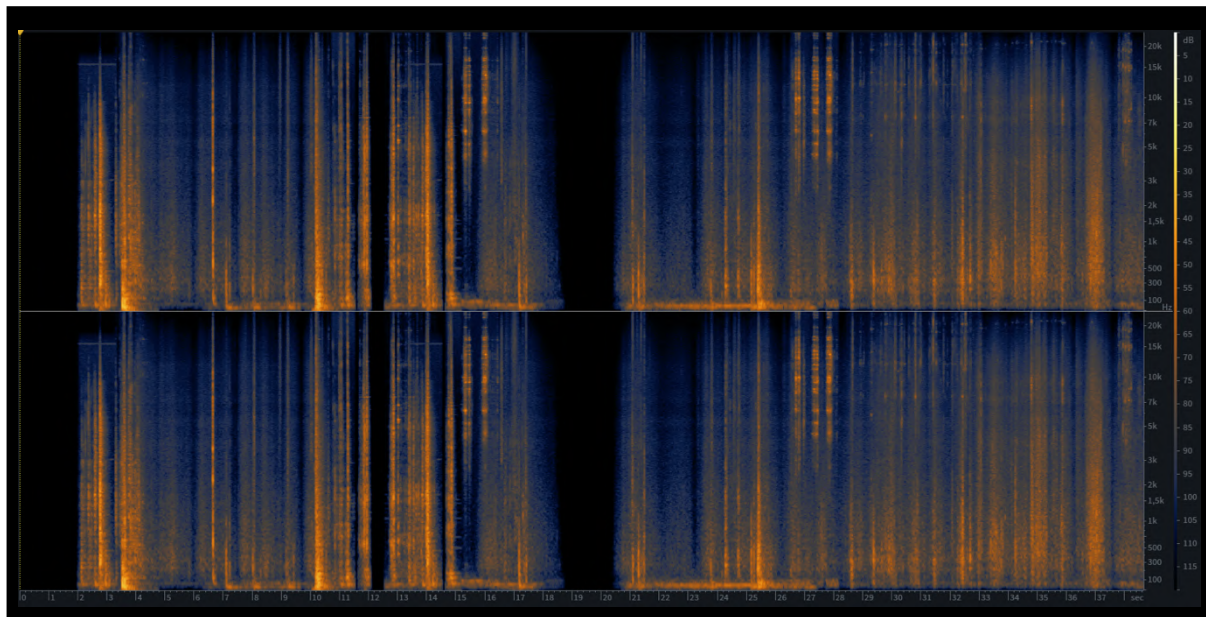


FIGURA 40. Nesse momento ela está sozinha em casa e somente a movimentação dela produz som. A ausência de som de outros seres humanos em casa faz ela lembrar de que é melhor ter a bagunça dos filhos do que eles estarem internados no hospital.



FIGURA 39 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Viviane chega em casa para tomar banho e apanhar alguns pertences das crianças para levar para o hospital.

Busquei representar todas as movimentações dela dentro de casa. Optei por usar todo o PFX disponível junto com o material produzido na sala de *Foley*. Da mesma forma que a cena inicial na casa de Viviane, essa é muito diversificada em questão de quantidade de timbres e

texturas. Mas aqui a intenção é outra, é de que o audiespectador possa ouvir os detalhes sonoros de tudo o que acontece nesse espaço. A pretensão é buscar o efeito de fazer com que o audiespectador se perceba dentro de um ambiente silencioso, mesmo em meio a muitos sons ocorrendo, decorrentes da movimentação de Viviane.⁶⁶

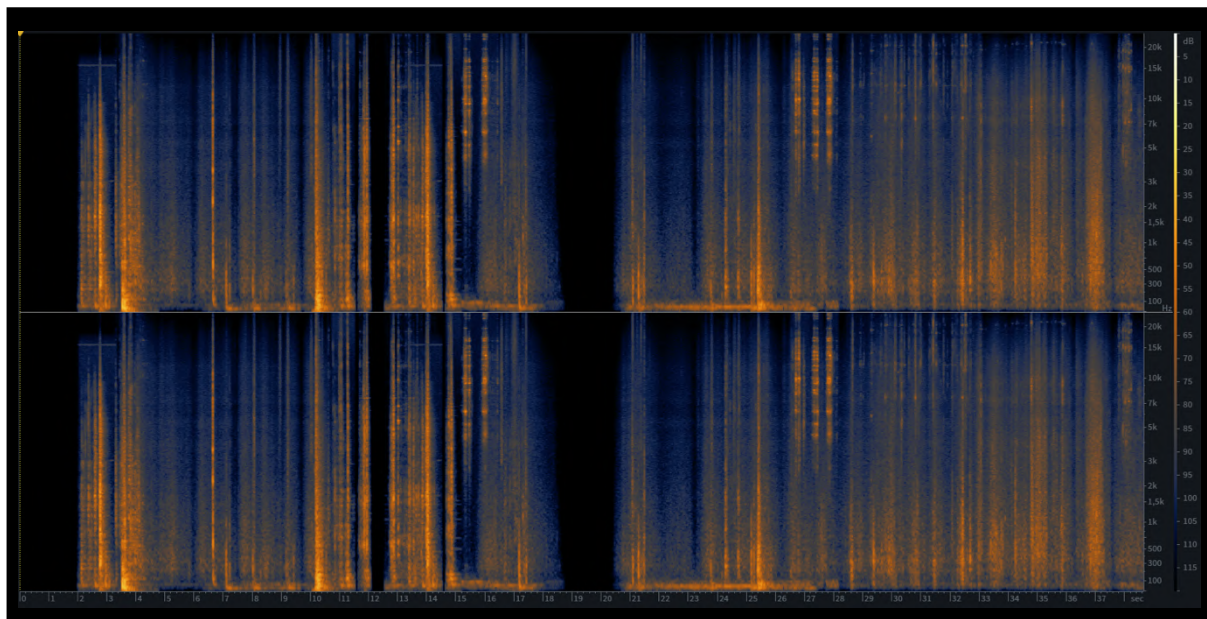


FIGURA 40 – Espectrograma da sessão de *Foley* da cena que Viviane chega em casa para tomar banho.

3.14 JONAS CARREGA O CORPO DE URSA ATÉ O CARRO

Na cena em que Jonas carrega o corpo Ursa (FIGURA 41), além dos *footsteps* e de *clothes*, inseri o som da coleira em alguns pontos com a intenção, novamente, de sugerir ao audiespectador que o corpo que ele carrega é o da cadela. Nessa cena, a luminosidade também é pouca, portanto, foi importante reforçar a presença do animal com a informação sonora.

⁶⁶ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: <https://youtu.be/Q6ZZihg9gLM>



FIGURA 41 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Jonas carrega o corpo de *Ursa* até o porta-malas do carro.

Como mostra a FIGURA 42, a coleira possui o timbre agudo, na faixa dos 15kHz, e a probabilidade de ser mascarada com a sonoridade dos *footsteps* era pequena.⁶⁷

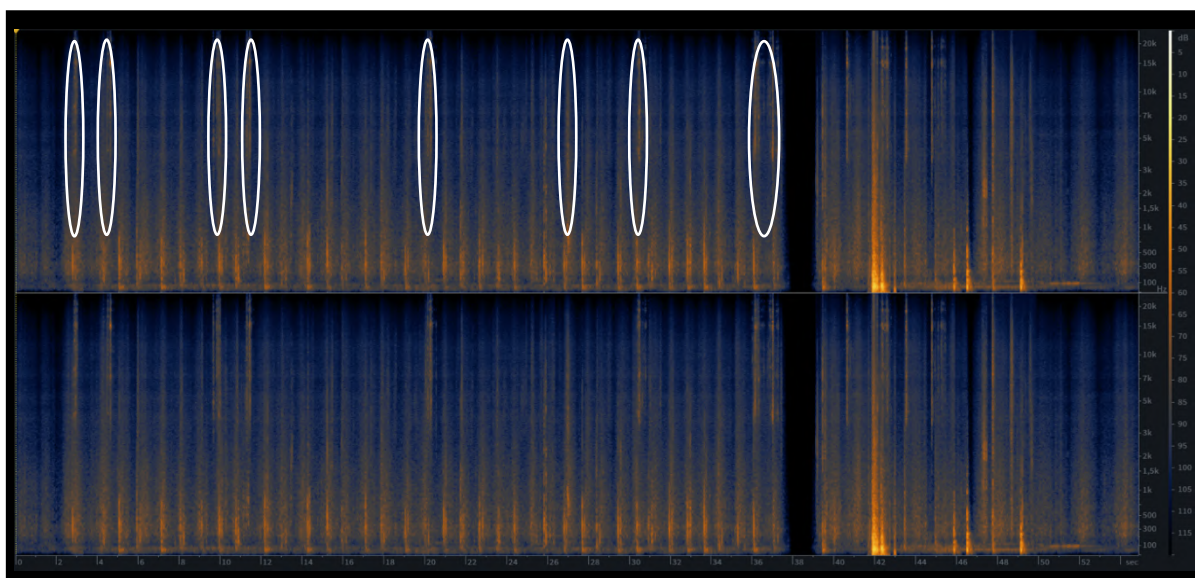


FIGURA 42 – Espectrograma da sessão de *Foley* da cena que Jonas carrega o corpo de *Ursa* até o carro. As regiões em destaque indicam as frequências salientes da coleira.

3.15 VIVIANE PREPARA A MOCHILA PARA VOLTAR AO HOSPITAL

O silêncio na casa de Viviane é um “silêncio de culpa” (FIGURA 43). Cada vez mais ela se sente culpada pela vida que proporciona aos filhos e pela tragédia que ocorreu.

⁶⁷ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: <https://youtu.be/6PJGVRXYsCo>

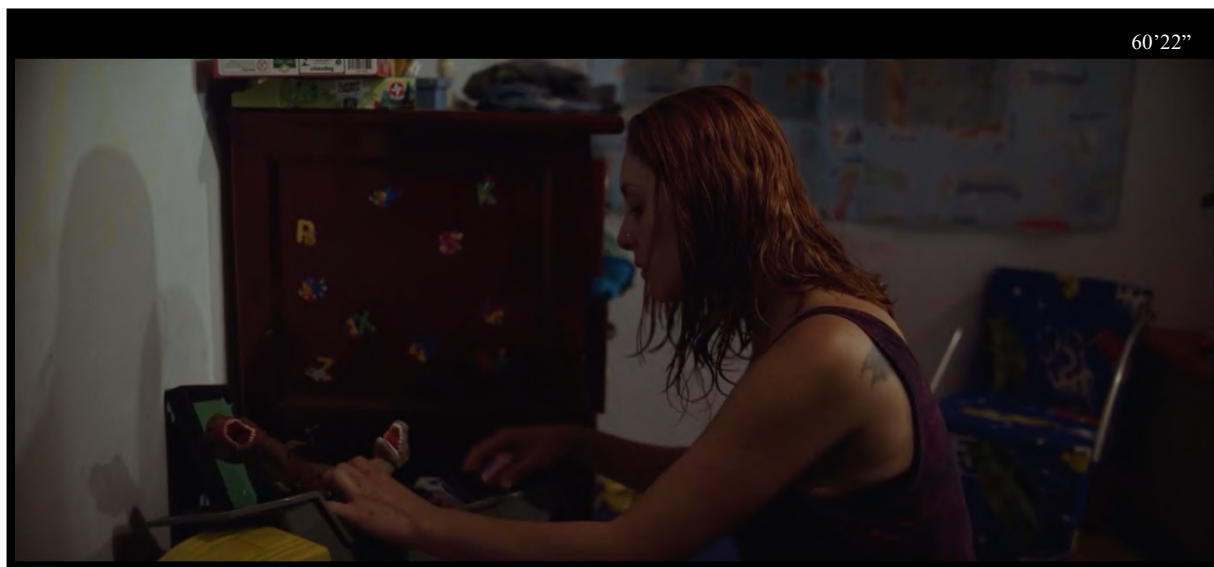


FIGURA 43 – *Frame* extraído do filme *Ursa*. Viviane arruma a mochila com os brinquedos de Felipe.

O silêncio às vezes incomoda, basta nos atentarmos para uma sala de aula no primeiro dia em que os alunos precisam se apresentar e a timidez está presente. Quão perturbador é o silêncio? Mas o silêncio também pode informar muitas coisas, como um momento de reflexão e ponderações, mesmo no campo mental. É isso que a criação sonora realizou desde o momento em que Viviane chega em casa. Provavelmente as reflexões pululam na mente dela, nada além do som da noite, respirações, um breve choro e todos os sons da sua movimentação. Optamos por gravar tudo o que não havia no PFX, mesmo os sons com pouca amplitude sonora, pois a probabilidade de eles serem percebidos pelos audioespectadores seria grande,

No caso dos sons considerados silenciosos, a referência é em relação a sons usados com uma dinâmica muito pequena na mixagem final, como o tique-taque de um relógio, a baixa frequência da circulação das cidades, vozerios sussurrados, ambientes de trabalho, ou seja, sons só escutados quando nenhum personagem está falando, percebidos principalmente entre as pausas de diálogos ou em trechos em que a dinâmica da música diminui (Flôres, 2013, p. 97).

Enquanto ela arruma as coisas de Felipe (1°00'15"), ela mexe em alguns brinquedos. O som de chocalho ou guizo dos brinquedos (indicado na FIGURA 44, na página seguinte) inserido ali teve a intenção de reforçar a informação de que eles são apenas crianças, de resgatar o tom lúdico através da sonoridade do brinquedo que está amortizado na casa com a ausência deles. Além disso, ressaltar o fato de que eles são crianças infere mais uma vez o tamanho da brutalidade que aconteceu com eles, visando sensibilizar ainda mais o audioespectador. São

pistas sonoras sutis que a criação de *Foley* visa incutir no inconsciente do audioespectador para auxiliar no contexto emocional e psicológico do filme.⁶⁸

Os artistas de *Foley* buscam equilibrar a necessidade de sincronização com a ressonância emocional durante uma performance. *Foley* é sobre a sensação emocional e textural de um som e sua relação com a cena. Artistas de *Foley* manipulam objetos de acordo com o significado dramático da cena; isso incluirá atenção à performance de um ator, o período em que o filme se passa e seu gênero (Wright, 2014, p. 214-215, tradução nossa⁶⁹).

O reconhecimento do contexto emocional da cena por parte do audioespectador nem sempre ocorre por causa dos sons de *Foley*, mas ainda assim, o objetivo é criar sonoridades e propor ideias baseado na narrativa apresentada pela história.

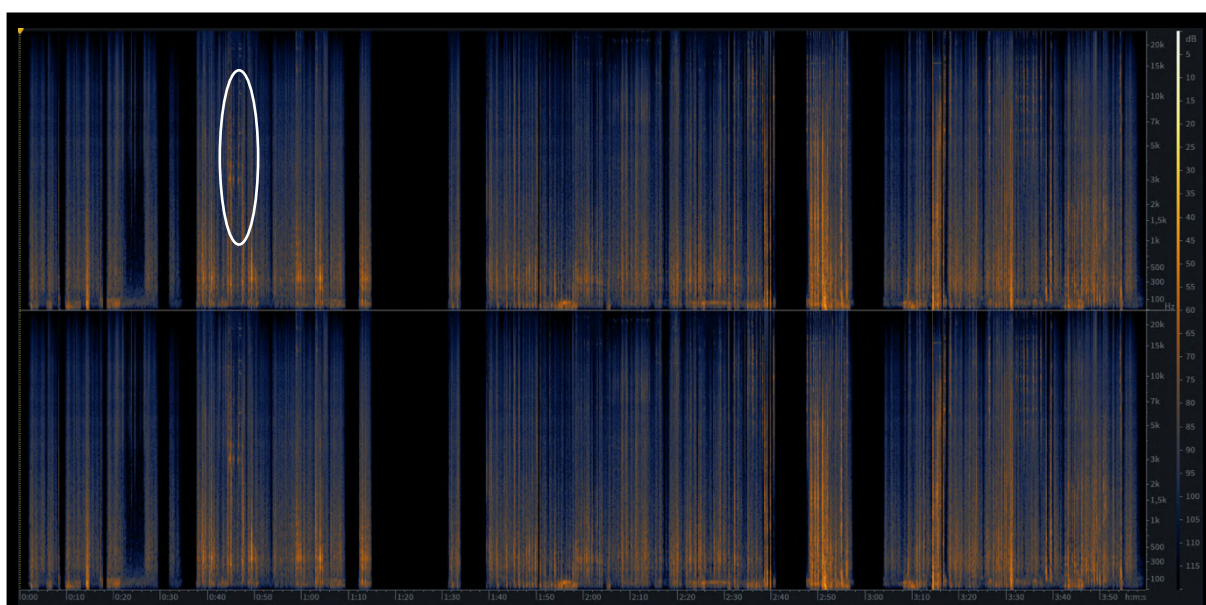


FIGURA 44 – Espectrograma da sessão de *Foley* da cena em que Viviane arruma a mochila com os brinquedos de Felipe. O destaque indica a região de frequência do guizo do brinquedo.

⁶⁸ O vídeo referente a essa cena está disponível no link: <https://youtu.be/bP8iH3v4MCs>

⁶⁹ Foley artists are required to balance the need for synchronization with emotional resonance during a performance. Foley is about the emotional and textural feel of a sound and its relationship to the scene. Foley artists handle props according to the dramatic significance of the scene; this will include attention to an actor's performance, the period in which the film takes place, and its genre.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não é possível afirmar categoricamente quais foram os motivos que desencadearam os primeiros impulsos de sonorização do cinema, seja nos primeiros anos do cinema sem som sincronizado, seja após o ano de 1927. O que sabemos é que o cinema sempre teve a intenção de ser audiovisual. Antes do som sincrônico, as artimanhas usadas pelas casas projetoristas, os precários equipamentos e as limitadas técnicas para criar sons enquanto as imagens eram exibidas em movimento, denotavam o desejo de reproduzir os filmes com som, desde as primeiras exibições. Em parte, esses sons eram criados com objetivos técnicos, porque os equipamentos de projeção eram muito barulhentos e isso podia deixar a exibição menos atrativa. Por outro lado, questões criativas permeavam o processo de inserção de som junto às imagens, tanto que as músicas performadas ao vivo buscavam retratar as emoções, os sentimentos e a atmosfera do filme. Após a experiência bem-sucedida de captar e reproduzir imagens e sons sincronizados, o processo de criação de som continuou seu desenvolvimento com novas necessidades, técnicas e tecnologias. Começa-se então o desenvolvimento da etapa de pós-produção de som, na qual a preocupação não estaria apenas na questão técnica corretiva, mas também na questão criativa da participação do som como elemento de expressividade narrativa. Atualmente, esse contexto da pós-produção de som para audiovisual focado na criação está efervescente.

Desde o início da minha trajetória no audiovisual, reconheço que *Foley* é mais do que apenas um processo de sonorização das movimentações em cena. Essa técnica pode ser inserida nos mais variados tipos de obras e produtos audiovisuais. Nesse sentido, a técnica passa a ser adaptada a cada tipo de obra para a qual é criada. Publicidades, propagandas, novelas, seriados de televisão e, obviamente, filmes são exemplos de obras audiovisuais que podem fazer uso da técnica de *Foley*. Há ainda possibilidades de desdobramentos na categoria de cinema. Desde filmes independentes até filmes produzidos pela grande indústria, podem usar a criação de *Foley* como potencial narrativo. Mas esse potencial ainda é subestimado e desconhecido, seja por grande parte dos audioespectadores, ou até mesmo por parte de membros que compõem a produção de uma obra.

Desenvolver esta pesquisa teórica teve um grande impacto em como produzo a sonoridade de *Foley* nos diferentes tipos de obras que crio. Quando elaborei o pré-projeto desta pesquisa, esse era um dos meus objetivos: que a teoria pudesse influenciar positivamente a prática. Esmiuçar, descrever e refletir sobre esse processo é de suma importância para que as discussões acerca do som no audiovisual se aprofundem e ganhem cada vez mais teor e embasamento. Como metodologia de análise, optei por usar os gráficos espectrais indicados pelos

professores Carreiro e Opolski (2022), pois por meio deles é possível proporcionar uma “visualização” do som e reconhecer até mesmo os detalhes da criação. Certamente, muitas das intenções criativas se perdem pela trajetória, mas faz parte do processo. Uma das características de quem trabalha nessa área é o cultivo do desapego. Pelo fato de a criação de *Foley* estar envolvida, em muitos casos, com detalhes sonoros, tais sons acabam sendo mascarados por outros sons ao final do processo. Como artistas do som, a nossa função é propor ideias, mesmo sabendo que podem ser camufladas por outros sons ou até não serem percebidas pelo audioespectador de forma consciente.

Detalhes fazem a diferença, seja no resultado sonoro, seja no processo de criação. Boa organização e comunicação tornam o processo mais eficiente, assim como o respeito mútuo entre os profissionais que trabalham juntos. Logo, a relação entre *Foley mixer* e artista de *Foley*, geralmente é bastante próxima. Quando há o entrosamento entre os dois, a tendência é que a parceria se prolongue por longos anos e que o processo de criação flua de forma mais tranquila.

A tecnologia é outro elemento que, apesar de não ser a única responsável pela qualidade técnica e criativa, tem importância na questão da eficiência. Cada ano que passa, novas ferramentas são desenvolvidas e inseridas no processo de criação cinematográfica.

O meu objetivo, ao produzir esta pesquisa, era refletir sobre o processo de criação de uma parte do que compõe a pós-produção de som para o audiovisual: o ofício e a técnica de *Foley*. Algo que ainda é pouco conhecido pelo grande público. E com isso não quero dizer que as pessoas desconheçam a existência de *Foley*, mas sim que desconheçam o potencial sonoro expressivo que essa técnica pode gerar para a obra. Elaborar e divulgar esta pesquisa na área do som audiovisual visa fomentar o compartilhamento da minha experiência, que começou alguns anos atrás, e espero que continue por muitos que ainda estão por vir. A troca de informações ajuda na formação e inspiração de profissionais da área.

Em contexto geral, a pós-produção de som é uma área de pouco interesse, que não atrai pessoas que querem trabalhar no ramo audiovisual. Esse problema já foi apontado por Opolski (2009, p. 15) quando ela afirma que o “mercado cinematográfico brasileiro é carente de profissionais especializados e estudiosos interessados”. São raras as escolas que oferecem profissionalização nesse ramo. Mesmo quem faz um curso nessa área ou em área similar, demora para ganhar experiência e prática. Esse processo exige paciência e persistência. A formação de um artista de *Foley*, por exemplo, não é algo rápido, e é pouco provável que aconteça dentro de uma escola, curso ou faculdade de cinema. Ao longo dos anos, tive a oportunidade de estar em contato com artistas de *Foley* e editores de som, e todos eles começaram o aperfeiçoamento aprendendo com profissionais experientes e colocando em prática o conhecimento

no dia a dia. Os cursos e escolas possuem valor, mas funcionam como uma apresentação e uma introdução a esse universo, que precisa de prática cotidiana para gerar apropriação.

Com a análise do filme *Ursa* esmiucei todo o processo de criação de *Foley*, exemplificando como é possível transformar sons em elementos de expressividade narrativa. Dessa forma, comprovamos que o trabalho de pós-produção de som pode ser mais do que uma formalidade técnica ou processual, apesar de que, em algumas situações, a sonoridade seja criada com intuito de suprir tais demandas. Quando a proposta sonora é elaborada visando a expressividade narrativa, o audiespectador é convidado a uma participação ativa na experiência de apreciação da obra audiovisual. O som, desse modo, é transformado e ganha nova perspectiva, pois deixa de ser apenas um evento acústico e se transforma em algo com significado para o audiespectador dentro dessa narrativa.

Por fim, tudo o que foi comentado na descrição do filme *Ursa* se aplica ao meu processo de criação de *Foley*, que compreende a *performance*, a gravação e a edição. Esse conjunto de etapas é apenas uma parte de todo o processo de construção de *Foley*. Após a edição, os sons de *Foley* são encaminhados para a mixagem, juntamente com outras camadas de diálogo, ambientes, efeitos *etc.* Esses sons passarão por alterações conforme a percepção do mixador. De acordo com Salles (2011, p. 34), “ao lidar com o transitório, o olhar tem de se adaptar às formas provisórias, aos enfrentamentos de erros, às correções e aos ajustes”. O cinema é uma arte construída por várias mãos, e senti que minha função tinha essa delimitação. É possível, e espero ansiosamente, que em breve tenhamos pesquisas sobre os processos de criação que envolvem a etapa da mixagem, da edição de efeitos, de ambientes e de toda a criação de design sonoro, o que complementaria também o processo de criação de *Foley* aqui relatado. E assim, não somente as pesquisas acadêmicas na área de som para audiovisual ganhariam enriquecimento e desenvolvimento, mas a própria indústria audiovisual ganharia com as reflexões e discussões levantadas.

REFERÊNCIAS

AMENT, V. T. **The Foley grail: The art of performing sound for film, games, and animation.** Burlington: Elsevier, 2009.

ASBEG, J. C. Youtube. **A construção do Som**, 1980. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=w2cekAWrj8w&t=34s&ab_channel=PensandoSom. Acesso em: jun. 2023.

AUMONT, J.; ET AL. **A estética do filme.** Campinas: Papirus, 2012 [1984].

BERNARDET, J.-C. **O que é cinema.** São Paulo: Brasiliense, v. 9, 2008. 117 p.

BIRK, P. Talking with 1917's Oscar-nominated sound editing team. **Post Perspective**, 2020. Disponível em: <https://postperspective.com/talking-with-1917s-oscar-nominated-sound-editing-team/>. Acesso em: jun 2023.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema uma introdução.** Campinas: Editora da Unicamp / Editora da USP, 2013. 766 p.

CAGE, J. John Cage: An Autobiographical Statement. **John Cage.org**, 2012. Disponível em: https://johncage.org/beta/autobiographical_statement.html. Acesso em: maio 2023.

CARRASCO, N. O compositor camaleão. *In: I SINCAM, Anais....* Curitiba, n. UFPR, p. 46-52, 2005.

CARREIRO, R. Relações entre imagens e sons no filme “Cinema, Aspirinas e Urubus”. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós**, Brasília, 13, n. n.1, jan/abr 2010. 19.

CARREIRO, R. A história do som dos filmes. *In: CARREIRO, R. O som do filme uma introdução.* Curitiba: Editora UFPR / Editora UFPE, 2018. p. 35-86.

CARREIRO, R. Notas sobre a estética sonora do filme. *In: CARREIRO, R. O som do filme uma introdução.* Curitiba: Editora UFPR / Editora UFPE, 2018. p. 19-34.

CARREIRO, R. **A pós-produção de som no audiovisual brasileiro.** Paraíba: Marca de fantasia, 2019.

CARREIRO, R. Arquivos secretos de Inquérito Policial N° 0521/09: Sessões de Pro Tools como documentos do processo criativo sonoro. **Revista Eco-Pós**, 25, n. n. 1, 2022. 112-133.

CARREIRO, R.; ALVIM, L. Uma questão de método: notas sobre a análise de som e música no cinema. **MATRIZES**, 10, n. 2, 2016. 175-193.

CARREIRO, R.; OPOLSKI, D. O espectro do som como ferramenta de análise fílmica. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, 12, n. n. 24, 2022. 388–414.

CHION, M. **A audiovisualização**: som e imagem no cinema. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008. 175 p.

COSTA, F. M. D. **O som no cinema brasileiro**: revisão de uma importância indeferida. Dissertação (Mestrado em Comunicação) — Universidade Federal Fluminense. Rio de Janeiro, p. 268. 2006.

ELSAESSER, T.; HAGENER, M. **Teoria do cinema uma introdução através dos sentidos**. Campinas: Papyrus, 2018. 268 p.

FISCHER, R. M. B. Por uma Escuta da Arte: ensaio sobre poéticas possíveis na pesquisa. **Revista Brasileira Estudo de Presença**, Porto Alegre, 11, n. n.1, 2021.

FLÔRES, V. **O cinema**: uma arte sonora. São Paulo: Annablume, 2013.

FLÔRES, V. O. **Além dos limites do quadro**: o som a partir do cinema moderno. Tese (Doutorado em Multimeios) — Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, p. 195. 2013.

FORTIN, S.; GOSSELIN, P. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico. **Art Research Journal/Revista de Pesquisa em Arte**, 1, n. 1, 04 maio 2014. 1-17.

GALETTO, U. **O sentido do som**: uma introdução à pós-produção de som para o audiovisual. Curitiba: Appris, 2021.

HOLMAN, T. **Sound for film and television**. Burlington: Elsevier, 2010.

HOUEL, M. et al. **Perception of Emotions in Knocking Sounds**: an Evaluation Study. Proceedings of the Sound and Music Computing Conferences. Torino: [s.n.]. 2020. p. 419-425.

IWAMIZU, R. S. **Foley no Brasil**. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais)-Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 128. 2014.

MÜNSTERBERG, H. A atenção. *In*: XAVIER, I. **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz & Terra, 2021 [1970].

MARQUEZ, B. A. **Os estudos do som no cinema**: evolução quantitativa, tendências temáticas e o perfil da pesquisa brasileira contemporânea sobre o som cinematográfico. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) — Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo. 2013.

MURCH, W. **Num piscar de olhos**: A edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

OPOLSKI, D. **Edição de diálogos no cinema**: a fala cinematográfica como um elemento sonoro. Curitiba: Editora UFPR, 2021.

- OPOLSKI, D. R. **Análise do design sonoro longa-metragem *Ensaio sobre a cegueira***. Dissertação (Mestrado em Música) — Departamento de Artes, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, p. 111. 2009.
- OPOLSKI, D. R. **Introdução ao desenho de som uma sistematização aplicada na análise do longa-metragem *Ensaio sobre a cegueira***. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2013. 199 p.
- OPOLSKI, D. R. Entrevista com Midge Costin e Douglas Vaughan. **Rebeca: Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, 5, n. 1, jan-jun 2016. 402-417.
- OPOLSKI, D. R. A prática de edição e mixagem de som no audiovisual. *In*: CARREIRO, R. **O som do filme uma introdução**. Curitiba: Editora UFPR/Editora UFPE, 2018. p. 181-219.
- OPOLSKI, D.; SCHULTZ, J. C. O pensamento técnico e estético no processo de criação de Foley no Brasil. Entrevista com Alessandro Laroca. **Imagofagia**, v. 25, p. 223-227, 2022.
- PARO, I. C. **Escrever o som: busca pelo espaço do sonoro em roteiros audiovisuais**. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) — Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo. 2016.
- PEARSON, B. *Here's Why Movie Dialogue Has Gotten More Difficult To Understand (And Three Ways To Fix It)*. **Film**, 2022. Disponível em: <https://www.slashfilm.com/673162/heres-why-movie-dialogue-has-gotten-more-difficult-to-understand-and-three-ways-to-fix-it/>. Acesso em: setembro 2022.
- PEREIRA, K. S. **Se podes ouvir, escuta: a gênese audiovisual de *Ensaio sobre a Cegueira***. Dissertação (Mestrado em Comunicação) — Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 98. 2010.
- PEREIRA, K. S. Processos Criativos de Som e Montagem no Cinema Artesanal Brasileiro: Precariedade e Experimentalismo. **Revista Eco-Pós**, 25, n. 1, 2022. 81-111.
- ROSENFELD, A. **Cinema: arte & indústria**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- SALLES, C. A. **Gesto inacabado**. Processo de criação artística. 5ª edição. ed. São Paulo: Intermeios, 2011.
- SCHAFFER, M. **O ouvido pensante**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1992. 399 p.
- SCHAFFER, M. **A afinação do mundo**. São Paulo: Editora UNESP, 2011. 382 p.
- SCHULTZ, J. C.; OPOLSKI, D. R. Verossimilhança em Foley: usando "mentiras" para criar "realidades". *In*: 9º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva, **Anais....** Curitiba, 2021.
- SILVA, M. C. D. De olhos e ouvidos bem abertos: uma classificação dos sons do cinema. *In*: XXVIII Congresso de Ciências da Comunicação, **Anais....** Rio de Janeiro: Trabalho apresentado ao Núcleo de Pesquisa 07 – Comunicação Audiovisual. 2008.

SONNENSCHNEIDER, D. *Sound Design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2001.

THOM, R. *Designing a movie for sound*. **FilmSound.org**, 1999. Disponível em: http://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm. Acesso em: 2021 11.

WAITITI, T. *Jojo Rabbit: an anti-hate satire*. Los Angeles, CA. 2018.

WRIGHT, B. *Footsteps with character: the art and craft of Foley*. *Screen*, v. 55:2, p. 204-220, 2014.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 11. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz & Terra, 2021.

FILMOGRAFIA

- APOCALYPSE Now. Direção: Francis Ford Coppola. [S.l.]: Paramount Pictures. 1979.
- CANTOR de Jazz, O. Direção: Alan Crosland. [S.l.]: Warner Bros. 1927.
- CIDADE dos Homens. Direção: Fernando Meirelles. [S.l.]: TV Globo. 2002.
- ENSAIO sobre a cegueira. Direção: Fernando Meirelles. [S.l.]: O2 Filmes. 2008.
- ENTRE irmãs. Direção: Breno Silveira. [S.l.]: Conspiração Filmes; Globo Filmes. 2017.
- FORD vs Ferrari. Direção: James Mangold. [S.l.]: Twentieth Century Fox. 2019.
- GETÚLIO. Direção: João Jardim. [S.l.]: Copacabana Filmes, Globo Filmes, Midia Filmes. 2014.
- JOJO Rabbit. Direção: Taika Waititi. [S.l.]: Twentieth Century Fox Film Corporation. 2019.
- LAST of Us, The. Direção: Neil Druckmann. [S.l.]: Sony Pictures Television, PlayStation Productions, Naughty Dog, The Mighty Mint, Word Games. 2023.
- MALASARTES e o duelo com a morte. Direção: Paulo Morelli. [S.l.]: O2 Filmes. 2017.
- MARIGHELLA. Direção: Wagner Moura. [S.l.]: O2 Filmes. 2021.
- NINA. Direção: Heitor Dhalia. [S.l.]: Sony Pictures. 2004.
- OLGA. Direção: Jayme Monjardim. [S.l.]: Globo Filmes. 2004.
- PREÇO da Paz, O. Direção: Paulo Morelli. [S.l.]: Maurício Appel. 2003.
- SEGUNDA Chamada. Direção: Joana Jabace; Pedro Amorim e Henrique Sauer. [S.l.]: O2 Filmes. 2019-2021.
- SOB Pressão. Direção: Andrucha Waddington. [S.l.]: [s.n.]. 2017-2022.
- TEMPO e o Vento, O. Direção: Jayme Monjardim. [S.l.]: Globo Filmes. 2013.
- URSA. Direção: William de Oliveira. [S.l.]: Imagística Filmes. 2021.