

Efeitos industriais, detalhes artesanais: entrevista com o editor de som Richard Hymns

Por Fabiano Pereira de Souza*



Richard Hymns. Imagem disponível em:
<https://www.skysound.com/people/richard-hymns/>

Recém-saído da supervisão da edição de som de *Jogador número 1* (*Ready Player One*, EUA, 2018) e *The Post: A guerra secreta* (*The Post*, EUA/ Reino Unido, 2017), ambos de Steven Spielberg, o editor de som inglês Richard Hymns não para de adicionar créditos de filmes do diretor ao seu currículo. Ele começou a trabalhar aos 16 anos nos Elstree Studios, em Londres, servindo chá para a equipe de edição, com que passou a atuar como editor aprendiz logo depois.

Foi pela edição de som que ele se estabilizou profissionalmente a partir dos anos 1970, em especial após sua mudança para os Estados Unidos, no final daquela década. Sua associação com as produções da Skywalker Sound, de George Lucas, rendeu filmes de grande repercussão. Entre seus filmes mais conhecidos estão *Os eleitos* (*The Right Stuff*, EUA, 1983), de Philip Kaufman, *Indiana Jones e o templo da perdição* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, EUA, 1984), de Spielberg, *Willow – Na terra da magia* (*Willow*, EUA/ Nova Zelândia/ Reino Unido, 1988), de Ron Howard, *O exterminador do futuro 2: O julgamento final* (*Terminator 2: Judgment Day*, EUA/ França, 1991), de James Cameron, *Quiz show* (EUA, 1994), de Robert Redford, *Clube da luta* (*Fight*

Club, EUA/ Alemanha, 1999), de David Fincher, *A.I.: Inteligência artificial (A.I. Artificial Intelligence)*, EUA, 2001), *Minority Report: A nova lei (Minority Report)*, EUA, 2002) e *Lincoln* (EUA/ Índia, 2012), os três últimos de Spielberg.

De nove indicações, o editor venceu três vezes o prêmio Oscar de edição de efeitos sonoros em filmes de Spielberg, um dividido em 1990 com Ben Burtt, *Indiana Jones e a última cruzada (Indiana Jones and the Last Crusade)*, EUA, 1989), e dois divididos com Gary Rydstrom, *Jurassic Park* (idem, EUA, 1993) em 1994 e *O resgate do Soldado Ryan (Saving Private Ryan)*, EUA, 1998), em 1999. Hymns ainda trabalhou com diretores como Francis Ford Coppola, Ang Lee, Tim Burton, George Lucas, Chris Columbus, Tony Richardson, Alan Parker e Kevin Smith.

Mas, foi com o sound designer Alan Splet que ele viveu algumas de suas experiências profissionais mais inusitadas. Trabalharam juntos nos filmes *Sinal de perigo (Warning Sign)*, EUA, 1985), de Hal Barwood, *A costa do mosquito (The Mosquito Coast)*, EUA, 1986), de Peter Weir, e *A insustentável leveza do ser (The Unbearable Lightness of Being)*, EUA, 1988), de Philip Kaufman. Sob direção de David Lynch, Hymns editou para Splet em *Veludo azul (Blue Velvet)*, EUA, 1986) e *Coração selvagem (Wild at Heart)*, EUA, 1990). Vencedor do Oscar de edição de som de 1980 por *O corcel negro (The Black Stallion)*, EUA, 1979), de Carroll Ballard, Splet (1939-1994) é também lembrado pela parceria com Lynch, com quem desenvolveu um trabalho de efeitos sonoros de grande variedade, complexidade, alternando sutileza e heterodoxia. Em *Veludo azul*, Hymns atuou como editor de efeitos sonoros.

Esta entrevista foi concedida em 15 de março de 2016, via Skype, após contato prévio por e-mail, para a dissertação de mestrado *Alan Splet – o sound design de Veludo azul e a polifonia de efeitos sonoros*, e discorre sobre o trabalho de Hymns com Splet, outros destaques de sua carreira, e como a edição de som é vista hoje em Hollywood.



Jogador numero 1. Imagem disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt1677720/mediaviewer/rm4154542080>

FABIANO PEREIRA: Você trabalha para a Skywalker Sound?

RICHARD HYMNS: Sim, tecnicamente pode-se dizer que sim. Eu sou meio que um freelancer. Faço um filme, aí sou demitido e contratado para um outro filme e demitido de novo. Mas, sim, não tenho trabalhado em outro lugar faz um tempão. Vou fazer 69 anos em dois meses, vou tentar fazer um filme por ano agora (risos).

F.P.: Qual era seu ritmo anterior? Em quantos filmes você trabalhava por ano em média?

R.H.: Quando comecei na Inglaterra, nos anos 1960, a maioria das pessoas estava tentando pagar as contas. Era difícil, então tinha que fazer muitos filmes. Lá pelos meados dos meus 20 anos evoluí e comecei a fazer um pouco menos. Com cerca de 30 anos me mudei para a Califórnia e desacelerei bastante. Tentei fazer um filme por ano, um dos grandes. Prefiro fazer só os filmes do Steven Spielberg no momento. É muito bem organizado.

F.P.: Quais são suas experiências profissionais mais criativas com som de cinema e por quê? Quais você considera as mais notáveis?

R.H.: Para mim as mais notáveis são provavelmente *O resgate do Soldado Ryan*, *Clube da luta*... Estas são as duas trilhas sonoras mais comerciais e espetaculares. Gosto muito de *Cortina de fogo* [*Backdraft*, EUA, 1991, Ron Howard] muito embora seja um filme terrível [risos]. As sequências de fogo se destacam como mixagem de som excepcionalmente boa. A edição foi muito desafiadora e eu gosto disso. O Alan Splet foi uma influência muito grande para mim. O primeiro filme em que fui contratado (para trabalhar com Splet) foi *Sinal de perigo*, um pequeno filme de horror, de orçamento muito, muito baixo. Não sei ao certo por que o Alan fez parte, claramente ele estava sem grana. Por ser filme de baixo orçamento, ele precisava de um editor realmente ligeiro e eu era um editor de efeitos sonoros muito rápido. Naquela época [risos]. Eu nunca tinha tido ninguém me pedindo o que eles me pediam para fazer. Os detalhes. Então, realmente aprendi muito com o Alan. Aí fizemos *Veludo azul*, e depois, acho, *A insustentável leveza do ser*...



A insustentável leveza do ser.

Imagem disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0096332/mediaviewer/rm1193652224>

F.P.: Três Oscars! Como é a sensação disso?

R.H.: Louca. Sou um cara que tem muito baixa autoestima, o que eu acho que é essencial para estar lutando o tempo todo, para conseguir fazer render o melhor trabalho de você mesmo. Acho que o primeiro Oscar foi porque eu estava trabalhando com o [sound designer] Ben Burt. O segundo porque eu estava trabalhando com o [sound designer] Gary Rydstrom. No terceiro eu pensei: bem, devo estar fazendo algo certo [risos]. Se eu só trabalhar com o Steven Spielberg, porque são todos do Spielberg... Talvez seja ele, não sei. Estou sempre procurando uma desculpa para não me elogiar por conta disso. É porque já foram nove indicações ou algo assim, então meio que percebi que eu devo ter alguma ajuda.

F.P.: Provavelmente [risos]. Como isso te ajudou com oportunidades profissionais?

R.H.: Não estou certo se ajudou. É muito difícil saber. Tem um ditado que diz que, se você ganha um Oscar, você não vai conseguir trabalho por doze meses. É bem meu caso. Não é como se você ganhasse o Oscar e – bum! – o telefone não para de tocar com ofertas de trabalho. Bem pelo contrário. Parece que você morreu.

F.P.: Por quê?

R.H.: Eu não sei [risos]. Pode ser um mito, mas é assim que se sente. Certamente nunca me aconteceu de alguém chegar, após eu ter ganhado um Oscar, e dizer “queremos que faça nosso filme”. Nunca foi assim. Mas sempre foi associado ao Ben ou ao Gary ou alguém mais. Então, de qualquer forma, não costumo ser a pessoa de quem se aproximam para contratar. Consigo meus trabalhos de pessoas que gostam do Steven ou do Robert Redford, que são clientes satisfeitos que voltam. Ou estou trabalhando com o Gary ou Ben

ou Alan, sempre recai em quem que eu vou culpar pelo meu próprio trabalho, basicamente [risos].

F.P.: Você disse que foi uma experiência única trabalhar com o Alan. Como que era no dia a dia? Ele era acessível? Ele te deixava fazer seu trabalho por conta própria?

R.H.: Ele não era assim tão acessível, no sentido que ele realmente gostava de editar por conta própria, gostava de ser a máquina que fazia o trabalho. Ele se sentava comigo, nós rodávamos o rolo e ele me dizia o que queria fazer no rolo de 34 mm de dez minutos. Eles vinham em rolos de 305 metros. Ele pegava um segmento de dez minutos do filme e me dava a lista de coisas que ele queria que eu fizesse. Ele me indicava algumas das coisas que eram muito importantes para ele e me dava detalhes muito específicos. E aí ele me dava o material, fazia listas dos materiais. Então era muito legal, no sentido que eu sempre tinha rolos de filme magnético com as partes que ele queria editadas. Não sou de fato um sound designer no sentido que eu não gosto muito de gravar. Gosto de pilotar veículos e ser gravado por alguém mais. Pilotar é o meu barato. Cenas de carros são meio o que fez meu nome, embora eu esteja muito cansado disso, ou deveria estar. Eu não estava, realmente, dramaticamente envolvido nas gravações. Eu realmente não gosto de pesquisar em bibliotecas por um efeito sonoro. Adoro trabalhar com o Gary ou o Ben, com esses caras dizendo “isso é o que precisamos”. Porque o meu lance é edição. Adoro sincronizar sons em imagens selecionadas de forma que você, eu ou quem quer que seja acredite que aqueles eram os sons na trilha quando aconteceram, porque são tão realistas que não se pensa a respeito. Para mim, quando as pessoas se veem numa situação em que dizem “nossa, o som era mesmo impressionante naquele filme!”, então eu meio que fracassei. O que eu realmente gosto é de ir ver um filme e acreditar que era como aquilo soava numa guerra, no *Soldado Ryan*, ou que aquilo era como os dinossauros

soavam quando rodaram a cena. Só quero que as pessoas estejam inconscientes do que eu faço. Isso é o maior elogio para mim.



O resgate do Soldado Ryan. Imagem disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0120815/mediaviewer/rm1127255552>

F.P.: Você se lembra do sound design daquelas três cenas de *Veludo azul* que mencionei no meu contato por e-mail? A cena dos insetos, quando Jeffrey tem um pesadelo e quando ele e Dorothy estão na cama e ela pede que ele bata nela. Existem sons distorcidos. O exato oposto do que você gosta [risos]. Você se lembra de como elas foram criadas? Tem outros momentos do filme a que eu deveria prestar atenção em termos de contraponto de efeitos sonoros?

R.H.: Faz tempo que não vejo o filme. Eu provavelmente lembraria de algo assim, deveria ter dado uma olhada. Mas no final eu não estava envolvido, o Alan fez isso. Foi tremendamente eficaz.

F.P.: Era realista considerando os insetos, como que um microfone realmente próximo a eles, completamente real. Claro que eu estou

completamente equivocado [risos de Richard], mas, do que se espera da cena, para mim funcionou à perfeição.

R.H.: Sim, absolutamente. E a mesma coisa com o sonho. Não me lembro do sonho especificamente, mas de fato me lembro do grito sendo distorcido e todo aquele tipo de coisa que é muito extremo. O tapa (na cena na cama) é interessante para mim porque me lembro dele distintamente. Eu fiz alguns tapas e algumas régua de madeira na mesa de trabalho da mesma forma que você faz na escola, aquele som da batida. E aí ele quis algo ainda mais extremo, então pegamos uma abóbora enorme, ficamos batendo nela com as mãos e régua de aço e todo tipo de coisa. E então ele disse que precisava de algo realmente surpreendente e aí o [assistente de edição de som] John Verbeck – que Deus o abençoe –, que foi por muito tempo editor de efeitos e assistente do Alan, disse “vocês podem bater no meu ombro aqui”. Ele tirou a camisa e tinha um ombro bem impressionante, era um cara pesado. Então bati nele tão forte quanto eu podia, e ele saiu com uma marca horrível de mão. E o Alan – foi tão divertido – nem se deu conta da cara do pobre do John. Disse que estava bem bom, mas para tentar um outro. Então bati nele umas 12 vezes. Suas costas estavam muito vermelhas, vermelhas como uma beterraba. E o Alan, no seu estilo habitual, ouviu todos e disse para cortar o número 3, número 7 e número 9. Literalmente escolhendo. Normalmente era um baixo, um médio e um alto; é, realmente, adotar essa construção em camadas em cada aspecto do som. Acho que editei a régua, a abóbora, os três tapas, umas outras coisas como explosões ou algo do tipo e ele misturou todos juntos de forma que ele tivesse o tapa mais espetacular da história, que teria arrancado a cabeça provavelmente. Mas ele queria aquele completo contraste. Ele fazia essas coisas naquele tipo de filme com o David.

F.P.: **As vozes foram meramente distorcidas ou tinha algum tipo de efeito sonoro trabalhado em camadas com elas?**

R.H.: Não sei. Não estava tão próximo ao que estava sendo feito. Em *Sinal de perigo*, tinha uma cena em que as pessoas pegavam um vírus que causava raiva, e uma mulher está no seu escritório e derrubam a porta com um machado de incêndio. O Alan [risos] tirou a porta do escritório e construiu uma porta de duas chapas de madeira com parafusos que atravessavam na moldura da porta. Aí ele trouxe microfones FRAP, microfones de contato. Ele gravou do lado de dentro e do lado de fora e aí fez com que John e eu picotássemos a porta. Havia pedacinhos de madeira pelo escritório pelos cinco anos seguintes. Quando cheguei para ver, ele estava ouvindo o microfone dos dois lados e pegando coisas individualmente. Nunca conheci ninguém com esse nível de detalhe em sua mente. Era fascinante para mim. Ele sabia o que estava pedindo. Ele dizia “este aqui vai ser bom mesmo, no momento em que ele estiver arrebetando tudo e por aí vai”. Não foi só com *Veludo azul*. Ele tinha aquela atenção a detalhes até nas coisas mais mundanas. A maioria das pessoas iria simplesmente pegar um machado de uma biblioteca de efeitos sonoros e ficar feliz de fazer isso. Mas ele queria os pedaços de madeira caindo pela sala e aterrissando no chão.



Veludo azul. Imagem disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0090756/mediaviewer/rm2355321856>

F.P.: E você se lembra de alguma outra cena em *Veludo azul* a que eu deveria prestar atenção?

R.H.: Estou tentando pensar... Eu lembro que a cena do carro foi também extrema e não terrivelmente literal. Havia alguns sons nela que eram realmente perturbadores. Em vez de ser um carro...

F.P.: Você diz quando o Dennis Hopper e sua gangue levam a Dorothy e o Jeffrey?

R.H.: Sim, sim. Jeffrey e sua namorada. Sim.

F.P.: Você disse que sons de carro sendo dirigidos são sua especialidade. Eles usaram algum?

R.H.: Não. O John Verbeck gravou os carros, fiquei bem chateado com isso. Na época achei que eu poderia ter feito uma versão mais realista. Mas quando assisti ao filme no cinema lembro de ficar impressionado. Não era a abordagem que eu teria adotado, provavelmente por isso não me deram, mas gostei do que o John e o Alan criaram. Tem uma qualidade ali que é perturbadora. Poderia ter sido só uma perseguição de carro, mas tem algo que é muito sombrio e honestamente não consigo imaginar o quê. Mas me contaram outras coisas também que eu tinha esquecido. O Alan convenceu a cidade onde estavam filmando, na Carolina do Norte, de que um novo trecho de avenida que ainda não havia sido inaugurado seria um bom local para eles gravarem os carros à noite. Quando eles terminaram, toda a entrada da avenida estava coberta de marcas de derrapagem [risos].

F.P.: Sobre as chamas e como elas ressoam no filme, foi algo que você fez ou que eles fizeram? Para ter aquele efeito, tem a ver com como elas ecoam onde eles estão na cena (Jeffrey e Dorothy na cama)... é obviamente não naturalista quando acontece.

R.H.: Você se refere à vela sendo soprada e todo esse tipo de coisa?

F.P.: Sim.

R.H.: Não, acho que é só distorção extrema e microfones muito próximos e coisinhas de sound design que o Alan fazia que ninguém sabia de verdade o que ele estava fazendo. Ele ficava lá dentro fazendo aqueles sons. Ele escolhia coisas específicas no filme em que ele trabalhava.

F.P.: Como ele distorcia e amplificava os efeitos sonoros? Tudo era feito na mixagem? Nunca antes?

R.H.: Não, acho que muito daquilo foi feito antes. O Alan nem sempre mixava suas coisas. Ele tinha mixadores com frequência, mas preparava o seu próprio sound design em sua própria sala. Costumavam ser peças acabadas. Fiz também [com Alan] *A costa do mosquito* [*The Mosquito Coast*, EUA, 1986, Peter Weir]. Aquilo foi uma loucura! Todas aquelas explosões, quando a [máquina] Fat Boy explode, aquilo foi provavelmente o maior pesadelo que eu já enfrentei. O Alan me deu literalmente 250 explosões e queria que eu escutasse todas elas. Para selecionar a melhor de menor alcance, de médio e de longo e colocar cada uma em cada explosão e editá-las todas em sincronia. Ele disse que toda vez que uma explosão estivesse começando, ele queria que eu raspasse os últimos dois frames e meio. Simplesmente cortar até zero, de modo a intensificar o impacto da explosão chegando. Foi bem eficaz.



A costa do mosquito. Imagem disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0091557/mediaviewer/rm3158487040>

F.P.: Ele estava presente quando o filme foi mixado? Sempre estava presente? Funcionava assim?

R.H.: Sim. E ele era muito... Isto não é crítica, acho que é uma das razões pelas quais ele se mudou para o norte da Califórnia, ele estava no comando, o que com os mixadores não é sempre muito fácil. Às vezes é um esforço de equipe, às vezes os mixadores insistem em estar no controle, embora você prepare tudo durante as filmagens e às vezes gente como o Alan ou o Ben Burt estão no comando do show. Não tem discussão alguma. Mas aí tem gente como o Gary, para quem eu adoro trabalhar, que tanto está no comando do sound design como também mixa o filme, então não há conflito, nós dois sabemos para onde estamos indo desde o começo até o fim. Não tem ninguém até chegar ao estágio de mixagem do Steven. Se ele não gostar de algo, é claro que vamos mudar. Mas por sorte temos estado muito em sincronia ao longo dos anos. Mas o Alan meio que estava no comando do show. Ele e o David, provavelmente como o Gary e o Steven, eram muito alinhados no que queriam.

F.P.: Na sua opinião, quais são os filmes mais notáveis e criativos do Alan não dirigidos pelo Lynch numa perspectiva sonora e por quê?

R.H.: *O corcel negro*. Ô, meu Deus, sim. Eu tinha acabado de chegar a São Francisco. Tinha sido contratado em *Apocalypse Now* [EUA, 1979, Francis Ford Coppola] como aprendiz júnior, para ajudar com o documentário. Antes de ser chamado de *O apocalipse de um cineasta* (*Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse*, EUA, 1991, Fax Bahr, George Hickenlooper e Eleanor Coppola), ele era chamado de *Documentário de Apocalypse Now*. Eu estava fazendo só isso. Eu já tinha trabalhado em alguns filmes britânicos substanciais, mas realmente não tinha estado perto de nada daquele tipo. Estava trabalhando nesse lugar com três andares de editores trabalhando em *Apocalypse Now*. Bem louco, 50 pessoas. Estava acostumado a trabalhar em filmes comigo e uma outra pessoa. E na porta seguinte tem *O corcel negro* e eles têm uma quantidade enorme de pessoas também. Perguntei “O que está acontecendo aqui? Muito interessante”. E quando vi *O corcel negro* meu queixo caiu. Foi sensacional para mim. A beleza daquele filme não era só visual, mas também o som. Os detalhes do cavalo eram incríveis, incríveis. Realmente te faziam sentir o personagem e não é algo fácil de fazer. Um punhado de passos, movimentos de cavalo, um relincho aqui, outro acolá... não é o que eu estou dizendo. Tudo ali foi tão belamente gravado. Nunca conheci ninguém que tenha prendido um microfone num cavalo, seus pelos, suas narinas, pegou cada detalhe de um cavalo real. Era algo novo para mim. Deus, é um filme que ainda me leva às lágrimas, é sensacional.



O corcel negro.

Imagem disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0078872/mediaviewer/rm758981>

376

F.P.: E *Os lobos nunca choram* (*Never Cry Wolf*, EUA, 1983), também dirigido pelo Ballard...

R.H.: Sim. *Os lobos nunca choram* foi um filme em que não trabalhei, mas estive envolvido com algo próximo. Então me lembro deles trabalhando. Havia um nível inacreditável de detalhamento, fiquei tão impressionado. Houve mesmo uma janela (muito breve) no som cinematográfico quando isso [esse grau de experimentação e preciosismo] estava acontecendo. Acho que começou em *Guerra nas estrelas*, passou por *Apocalypse Now*, *O corcel negro*, *Os lobos nunca choram*... Talvez em 2010, em algum ponto desse período, numa década ou duas, os estúdios perceberam que a trilha sonora não fazia dinheiro algum a mais para o filme. Sabe, você poderia ter um bom filme com uma trilha terrível e ele faria um monte de dinheiro. Você poderia ter um filme terrível com uma trilha sensacional e ele não faria um tostão. E se você tivesse um bom filme com uma trilha boa, ele não renderia dinheiro a mais ou a menos do que se tivesse uma trilha terrível. Então, os orçamentos foram muito reduzidos nessa época e ainda o são hoje. As pessoas gostam de som, mas a menos que seja algo com uma direção poderosa – pensemos no Spielberg, que insiste em ter um ótimo som –, não vão te dar um orçamento muito bom para fazê-lo. Foi uma janela bem pequena e o Alan estava nessa janela. Ele era uma pessoa que fazia valer o dinheiro deles. Não havia comportamento supérfluo nos filmes do Alan. Estava tudo na tela, na trilha, tão detalhado. Um cara incrível. E persistente. Em *Os lobos nunca choram* eles tiveram uma enchente em Selma, na cidade inteira. Todas as gravações em filme de 35 mm foram cobertas em lama do rio que transbordou. Eles tiveram que limpar cada milímetro de fita com um pano, lavar e secar. Foi insano! É o tipo de coisa que você vira e fala “deveríamos começar de novo”. Eles fizeram tudo a mão. Esse era o tipo de cara que o Alan era. Não importava, ele ia fazer direito [risos].

F.P.: Ele trabalhou em poucos filmes, vários dos quais não dirigidos pelo Lynch. Algum te vem à mente como algo interessante em termos de som?

R.H.: Não vi muitos. Mas me lembro de *Wind* (idem, EUA/ Japão, 1992, Ballard). *Wind* era outro daqueles filmes em que eu estava no estúdio ao lado, onde trabalhei por muitos anos. Um trabalho lindo. Quando ele tinha a oportunidade, realmente aproveitava. Devo dizer que alguns daqueles filmes são mais tradicionais, mas ele fazia trabalhos lindos. E não é necessariamente aparente; ouvindo a trilha você pode não saber o que ela traz. O David era particularmente propício a ele porque proporcionava tantas oportunidades de fazer coisas diferentes, experimentais. Na maior parte do tempo, o que fazemos é bem comum e é para isso que nos chamam. Você pode colocar sua marca naquilo, mas não pode chamar muita atenção. Se não, você meio que erra. A coisa contrastante de que você fala não é necessariamente evidente mesmo nesse tipo de filme.



Wind. Imagem disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0105824/mediaviewer/rm1956913152>

F.P.: Qual é a sua perspectiva de como o sound design evoluiu desde que o Alan nos deixou, especialmente quando praticado num nível mais experimental e artístico? Você já viu filmes que apresentaram algum grau de criatividade em sound design desde que ele se foi, em 1994?

R.H.: Eu estive obviamente mais ligado ao lado mais comercial do negócio (grandes produções criadas para grandes bilheterias, em que, por mais espetaculares que sejam os efeitos, a compreensão do espectador deve ser clara). Quase não chego perto de trabalhos assim [conceitualmente experimentais] com frequência. Meu tempo é quase todo gasto com o trabalho. Com a minha idade, tendo a não querer ir ao cinema o dia todo quando já fiquei trabalhando muito. Não tenho visto muito, mas de fato eu sei que tem filmes sendo feitos quase que inteiramente em iPhones, com o som feito em computadores, que são sensacionais. Vi algumas coisas que realmente me deixaram pasmo. Então eu acredito que o cinema deve estar vivo e bem, mais do que nunca.

F.P.: Você conhece algum profissional de edição de som ou sound design que considere o Alan uma inspiração e tem usado sua influência conscientemente e declarado isso sobre um filme de que você se lembra? Conhece alguém do cinema que diga isso?

R.H.: Não, não mesmo. Obviamente o David Lynch ainda está mantendo a chama acesa e tentando criar os mesmos tipos de coisas com sua equipe agora, sem dúvida [na temporada 2017 da série de TV *Twin Peaks*, EUA, 2017, Lynch assina o sound design]. Alguém me disse que o David tem um estúdio de mixagem na sua sala com parte das cinzas do Alan sob o assoalho. Não sei se é verdade, mas soa... é uma declaração bem dramática de adoração de herói, se me perguntar [risos; a informação procede, de acordo com a viúva e parceira de trabalho de Splet, a editora de som Ann Kroeber]. Mas posso te dizer que eu e o Frank Eulner e o Gary Rydstrom e uns poucos outros

frequentemente ligamos para a Ann e perguntamos se podemos pegar algo da biblioteca do Alan que eu me lembro ou acho que pode haver ali. Sabe, é bom poder honrá-lo usando um pouco do seu trabalho. Eu gostaria que a biblioteca dele tivesse se tornado pública porque acredito que ela tenha material para deixar as pessoas fascinadas, não só na indústria, mas os aficionados de som provavelmente adorariam conferir o que ele produziu.

F.P.: Ela mantém os rolos ou ela digitalizou o material?¹

R.H.: Não sei. Sei que uma vez o David quis lançar a biblioteca e por alguma razão a Ann foi resistente. Acho que o momento passou, entende? Teve um momento em que teria vendido como bolo quente, mas já passou tanto tempo agora que a maioria das pessoas, na minha opinião, erroneamente acha que gravações digitais são o ideal. E podem ser. Eu amo gravações antigas. Por exemplo, em *Ponte dos espões* (*Bridge of Spies*, EUA/ Alemanha/ Índia, 2015, Spielberg) o filme que fiz no ano passado, tinha um [automóvel] Volvo de 1968. O filme se passa em 1968. Então pensei no caminho mais longo, encontrar um clube de colecionadores que tivesse um carro realmente perfeito. E por algum motivo, porque esse é o meu jeito de ser, lembrei que era o mesmo carro-esporte que *O santo* (*The Saint*, Reino Unido, 1962-1969, produzido por Robert S. Baker) tinha em 1964 na série de TV em que eu iniciei minha carreira aos 16 anos, fazendo chá. Mas, quando tentei comprar essa biblioteca de som em particular – a Cinesound, da Inglaterra –, o cara no comando da Lucasfilm [companhia de que a Skywalker Sound faz parte e responsável pela pós-produção de som em *Ponte dos espões*] disse “não”. O que eu acho um erro terrível, pois é uma biblioteca com mérito histórico e vários milhões de sons. De qualquer forma, o [cineasta] Peter Jackson a comprou. Eu lhe escrevi por e-mail dizendo que estava procurando esse Volvo de *O santo* e eles me enviaram. Os sons foram gravados num [gravador portátil] Nagra em 1964,

¹ O site da Sound Mountain, empresa de efeitos sonoros de Ann Kroeber, é claro ao informar que são quase dois terabytes de efeitos sonoros gravados ao longo de mais de 30 anos, num acervo em expansão. Portanto, sim, o material é digitalizado.

1965. E eles estão todos em *Ponte dos espíões*. Toda vez que você ouvir aquele Volvo em *Ponte dos espíões*, aquilo é uma gravação de um Nagra de 1964 de um Volvo novinho em folha [risos].



Ponte dos espíões. Imagem disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt3682448/mediaviewer/rm2906657024>

F.P.: Ele tinha o mesmo motor?

R.H.: Sim, sim. Era exatamente o mesmo carro, com o motor certo. E a gravação soa tão bem quanto qualquer coisa que você faria hoje, na minha opinião. Então é divertido voltar no tempo de vez em quando. Tem coisas naquela biblioteca e na do Alan que você nunca conseguiria hoje, não conseguiria recriar hoje. Até se pode recriar, mas não conseguiria nada autêntico. É divertido. Som é divertido, não precisa ficar restrito ao novo, você pode voltar ao antigo.

F.P.: E, provavelmente, buscar esse material antigo quando se precisa de efeitos sonoros que soam (mais profundamente sensoriais, até musicais) como os do Alan. Suas especialidades, como ventos, fogo, encanamentos, sons industriais, certo?

R.H.: Sim, e sons difíceis. Esses tipos de ventos e fogos podem se tornar som branco, nada. Eles podem soar iguais. E o Alan era brilhante mesmo em realmente fazê-los soar sofisticados.

* Fabiano Pereira de Souza é doutorando (2017-2020) e mestre em Comunicação, área de concentração Comunicação Audiovisual, linha de pesquisa Análises de Produtos Audiovisuais (2016), pela Universidade Anhembi Morumbi. Possui especialização em Cinema, Vídeo e Fotografia – Criação em Múltiplos Meios (2008), graduação em Comunicação Social – Jornalismo (2002) e graduação em Design Digital (1997), todos pela Universidade Anhembi Morumbi. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Jornalismo, em publicações de mídia impressa de larga circulação nacional e on-line. E-mail: fabian59@gmail.com