

John Nutt: Comunicação não-semântica na edição experimental de som em Hollywood

Fabiano Pereira de Souza

Universidade Anhembi Morumbi (UAM)
fabian59@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7576-6631>

Rogério Ferraraz

Universidade Anhembi Morumbi (UAM)
rogerioferraraz@uol.com.br
<https://orcid.org/0000-0002-7625-0554>

RESUMO Nesta entrevista, o editor de som de cinema especializado em diálogos, John Nutt, resgata a forma de produção audiovisual de Hollywood por meio das inovações de linguagem criadas com o advento do som estéreo a partir dos anos 1970. Ele trata de suas experiências com diretores como David Lynch, Carroll Ballard, Bob Rafelson e até o brasileiro Walter Salles. Nutt também destaca o que configurou o trabalho experimental do *sound designer* Alan Splet, pela valorização dos efeitos sonoros e sua harmonização com diálogos e música, soluções hoje assimiladas pela indústria cinematográfica e a comunicação audiovisual como um todo, tanto na produção de sentidos quanto de estímulos sensoriais de apelo emocional.

PALAVRAS-CHAVE Produção audiovisual; linguagem cinematográfica; sound design; David Lynch; Alan Splet.

Nos estudos de produção, circulação e recepção de obras audiovisuais, o som ainda costuma receber uma atenção menor. As tecnologias influenciam muito os processos de captação e edição, bem como os resultados de reprodução e audição de conteúdo sonoro, aprofundando e expandindo a convergência mediática, de modo a atualizar e sofisticar a linguagem audiovisual nas suas possibilidades de produção de sentidos. Ainda assim, a criatividade da busca por soluções inovadoras a partir do som tende a surgir mais por meio dos efeitos sonoros (não raro chamados de ‘ruídos’), do que a voz ou a música. Editor de som com longa filmografia, especialista na edição de diálogos, o americano

John Nutt reconhece essa tendência. Ele trabalhou em Hollywood com os primeiros *sound designers* de renome, como Alan Splet (1939-1994) e Walter Murch (n. 1943),¹ nos anos 1970, aurora do som estéreo, fase de maior abertura à experimentação na montagem de som, que ele lembra nesta entrevista. *Sound designers* criam a identidade sonora dos filmes, seja pelos aspectos técnicos ou aplicando nela a estética prevista pelo realizador, e proporcionam uma comunicação clara entre este e os chefes das equipes de som direto, edição de som e mixagem, algo novo na época.

Entre os filmes de maior repercussão que Nutt editou estão *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola, um dos mais pesquisados sobre som no cinema, *Seven*, de David Fincher, e *The English Patient*, de Anthony Minghella. Ele dividiu o BAFTA² britânico de melhor som por *Amadeus*, de Milos Forman, em 1986, com Christopher Newman e Mark Berger. Foi indicado duas vezes para o prêmio Golden Reel de melhor edição de som da associação Motion Picture Sound Editors, em 2006 por *Munich*, de Steven Spielberg, e em 2009 por *Iron Man*, de Jon Favreau.

Entretanto, é o experimentalismo de Alan Splet que propicia o seu testemunho mais detalhado nesta entrevista, especialmente pelas articulações artesanais inusitadas entre efeitos sonoros e imagem nos filmes dirigidos por David Lynch, garantidas pelo trabalho de Nutt que isolava os diálogos de sons indesejáveis. Essas articulações podiam envolver sons cuja fonte não se reconhece na imagem, efeitos sonoros criados a partir de sons completamente distorcidos em relação ao que foi gravado, sobreposições de sons, ou podiam mesmo tratar efeitos como música, e música ou voz como efeitos. O editor avalia ainda a influência dessa contribuição na produção audiovisual atual.

Com Splet, Nutt participou em *The Black Stallion*, de Carroll Ballard, pelo qual Splet recebeu um óscar especial pela edição de som, *Dirty Rotten Scoundrels*, de Frank Oz, *Winter People* e *Weekend at Bernie's*, ambos de Ted Kotcheff, e *Mountains of the Moon*, de Bob Rafelson. Com

¹ *Sound designer* e editor de som americano, Walter Murch se destacou em sua carreira no período inicial do som estéreo de cinema, a partir dos anos 1970. Seus filmes de maior destaque foram dirigidos por Francis Ford Coppola, com destaque para *The Conversation*, *The Godfather: Part II* e *Apocalypse Now*, além de *American Graffiti*, de George Lucas, e *The English Patient*, de Anthony Minghella. Murch foi premiado com o óscar de melhor som por *Apocalypse Now* e *The English Patient*.

² British Academy Film and Television Awards, principal prêmio da indústria cinematográfica britânica, equivalente local aos óscares, nos Estados Unidos.

Lynch e Splet, trabalhou em *Blue Velvet* e, já sem Splet, no episódio piloto da série de *Twin Peaks*, criada por Mark Frost e Lynch. Pouco depois, ele supervisionou o som da longa-metragem de estreia do brasileiro Walter Salles, *A Grande Arte*, outra experiência que o marcou, conforme ele relata na entrevista. Nutt demonstra, por meio de exemplos que vivenciou, como decisões autorais influenciam muito mais as soluções e inovações de linguagem do que as dificuldades técnicas e o desenvolvimento tecnológico da produção audiovisual. A entrevista foi realizada para a dissertação de mestrado *Alan Splet: O sound design de Veludo Azul e a polifonia de efeitos sonoros*, de Fabiano Pereira e Souza, sob orientação de Rogério Ferraraz.

Fabiano Pereira de Souza e Rogério Ferraraz – O que você destaca na sua experiência como editor de som, os trabalhos mais relevantes, mais expressivos?

John Nutt – Isso é quase impossível de responder. Porque cada filme em que eu trabalhei teve algum aspecto enormemente criativo e satisfatório. E algumas daquelas experiências mais bem-sucedidas e satisfatórias foram em filmes bem de baixo orçamento, que as pessoas não viram. Inclusive uma do seu próprio país. Trabalhei num filme de Walter Salles, que teve uma série de títulos. Acho que no [portal] IMDb se chama *A Grande Arte*. Fui ao Rio para uma sessão de exibição do filme. Visitei São Paulo por um dia, gostei da viagem.

FPS e RF – **Difícil esquecer a primeira cena. O longo zoom. Parte de um ponto muito distante até ao quarto em que os atores estão. É muito interessante.**

JN – O som naquele filme foi tanto desafiador quanto satisfatório no fim, de um jeito bem estranho – não que eu seja uma pessoa particularmente violenta. Bem no fim do filme, [o ator] Peter Coyote consegue matar o vilão, com uma faca muito grande de 14 polegadas. E o som dele tirando a faca do corpo, se por um lado foi muito satisfatório, foi também muito complexo por conta dos elementos [de som] misturados com aquilo. É algo que vive comigo até hoje. Posso ouvi-los na minha mente, o que se aplica a muitos dos sons com que já trabalhei. Devo avisar que a minha conexão com Alan [Splet] começou num filme chamado *The Black Stallion*. Naquele filme eu estava trabalhando com o que é referido como diálogo – a gravação da voz, não a escrita. A voz que foi gravada na hora da filmagem e a voz que é

gravada no estúdio depois disso, que é editada nesse looping, o chamado ADR.³ Essa era a minha responsabilidade. Foi Alan que me contratou. Ele trabalhava mais adiante no corredor com outras pessoas, como o Todd Boekelheide.⁴ E em todos os filmes em que Alan e eu trabalhávamos, que foram vários, sempre fiz os diálogos e ele estava supervisionando o que hoje seria chamado de *sound design*. Então, do que me lembro do filme de Walter, estou contando uma experiência completamente diferente em que eu estava gerando sons, estava supervisionando, estava lidando com Walter, estive presente na mistura final. ‘Presente’ não é a palavra certa para descrever. A mixagem final é meio que uma forma educada de trabalho forçado em que as pessoas estão batalhando umas com as outras pela predominância de seu som. A turma do *foley*⁵ quer *foley*, a dos efeitos sonoros quer efeitos sonoros, o editor de música quer música. E os misturadores estão sentados diante da mesa de montagem defendendo todas essas batidas, tentando colocar tudo isso num todo. Quando trabalhava com Alan, eu geralmente não estava na mistura final nesse ponto, porque eu estava trabalhando com diálogo. Quase invariavelmente, o passo inicial de terminar o som de um filme é começar pelo diálogo na pré-mistura, de modo que ele possa ser convenientemente misturado com os efeitos sonoros e a música em seguida. E assim que o diálogo está pré-misturado – invariavelmente, porque nunca há dinheiro suficiente no fim – eles dispensam o pessoal que não seja absolutamente necessário, como eu. Então, uma vez que eu tivesse terminado meu trabalho, eu era inevitavelmente dispensado. E a mistura final de fato aconteceria uma semana ou duas depois, podia ser um mês depois. Então, a parte perdida na minha experiência com Alan foi a de testemunhar o que, de fato, acontecia na sala de mistura. E, falando honestamente, lá é onde a verdadeira arte se revela. Não digo que é o único lugar em que a arte acontece, mas é o local em que a arte é revelada. Tudo antes disso é preparação para esse momento. Então, os efeitos sonoros, o *design* dos efeitos sonoros, normalmente são percebidos como algo além do que você precisa. Quase ninguém entra na mistura final achando que encontrou o som exatamente certo ou

³ *Automated/ Automatic/ Additional Dialogue Recording* ou Gravação de Diálogo Automatizada/ Automática/ Adicional, variando conforme a fonte.

⁴ Editor de som e compositor. Venceu o óscar de Melhor Som em 1985 por *Amadeus*, de Milos Forman.

⁵ Gravação de efeitos sonoros em estúdio durante a pós-produção de um filme, com diversos tipos de instrumentos não musicais que forjam sons ambientes quase sempre realistas.

achando que, mesmo não tendo o suficiente, vai dar um jeito. Geralmente é o contrário. E o mesmo vale para o diálogo. Então, a conexão criativa entre Alan e eu normalmente acontecia no corredor onde estávamos trabalhando, entre nossas duas salas. A conversa era para entender o filme, como ele poderia ser interpretado e, conseqüentemente, o impacto que os diferentes aspectos do som poderiam ter. Em *Blue Velvet*, a máscara que [o ator] Dennis Hopper usa (*imita a respiração ofegante do ator em cena*) é provavelmente o som mais aterrorizador que consigo imaginar. E aquilo era tanto efeitos sonoros quanto a voz original dele. No meu primeiro dia de trabalho no filme, eles fizeram uma sessão de projeção do que tinham até o momento. Então, às nove horas eu entrei, apertei as mãos da maior parte das pessoas, vi Alan. Ele disse que teríamos a sessão em meia hora. Eu não sabia nada daquele filme. Depois da projeção, saí chacoalhando minha cabeça dizendo, “Meu Deus, isso é assustador demais! Como vou fazer isso?”. Pensei nisso por um minuto e fui até Alan e disse “Veja, o único jeito que eu acho que consigo dar conta desse filme é se você me der todas as cenas de Dennis. Se eu trabalhar nessas cenas, acho que consigo sedimentá-las. Mas se eu tiver que simplesmente ir a sessões de projeção e ver Dennis do jeito que ele faz [o personagem] Frank, eu simplesmente vou ficar tremendo de medo”. Então ele rapidamente se organizou de modo que eu fizesse a maior parte. Não fiz tudo, mas fiz a maior parte da preparação dos diálogos das bobines em que Dennis entrava. E, como resultado, as falas assustadoras se tornaram apenas falas.

FPS e RF – Quando você faz essa preparação, como isso acontece?

JN – A preparação para o diálogo, na época e agora e em todo tempo, é basicamente a mesma. Que é o editor de diálogo pegar o que o editor do filme lhe dá e dizer: “Ok, isso é o que o editor quer, isso é o que se imagina que o diretor queira”. Há normalmente problemas que precisam ser corrigidos, primeiramente pelo fato de que as falas vêm de diversos ângulos, ambiências indesejáveis, há distorções, falas cortadas que precisam ser descartadas, porque o ator falou rápido e eles só queriam a frase do meio. Então a primeira tarefa é a chamada limpeza. Você tenta limpar o material da melhor maneira possível, o que na época em que eu estava trabalhando em *Blue Velvet* era feito em filme magnético, manipulável, mas nem de longe tão manipulável quanto são agora as ferramentas digitais que temos. Na época era um pedaço de magnético e, conseqüentemente, você podia editá-lo, cortá-lo, com a

menor ferramenta tendo um [tamanho equivalente a um] quarto de quadro de película, [equivalente a] uma perfuração [da borda]. Você também podia usar uma navalha para raspar o começo e o fim e em alguns casos as pessoas enlouqueciam e faziam raspagens muito, muito longas, de 60 cm. No meu caso, geralmente eram um, dois ou três quadros, só para suavizar o fim ou o *fade out* do que quer que seja que estivesse acontecendo. E mais que isso, a primeira tarefa geral era a de reorganizar como as falas se encaixavam, em quais brechas elas se encaixavam e, conseqüentemente, como apresentá-las ao misturador na sala de mistura. Então, em tese, a abordagem mais simples era qualquer som gravado do ângulo 'A' estaria numa faixa, qualquer coisa gravada de um ângulo distinto ou que soasse diferente seria colocada numa faixa diferente. Aí você marca a configuração de equalização para o primeiro pedaço de som na primeira faixa e tenta aplicá-la continuamente a todos os outros pedaços. Isso nunca funcionou com exatidão, [mas] esse era o conceito. Tendo feito isso, em tese, você pegou o que o montador do filme te deu, você limpou o material, o fez menos problemático, e esse é o ponto de onde você começa a gravar falas adicionais ou falas que substituirão outras. Numa situação muito pior, que não me lembro de ter acontecido em *Blue Velvet*, você literalmente refaria todas as vozes de uma atuação. Isso de fato aconteceu com Walter Salles, ele substituiu completamente a voz de um ator.

FPS e RF – Com a voz do próprio ator ou a voz de outra pessoa?

JN — A voz de outra pessoa, completamente diferente. O que é, da perspectiva do editor de som, o pior desenvolvimento possível. Porque a entonação natural, o ritmo, varia de um indivíduo para outro e tentar fazer a pessoa B soar e parecer com a pessoa A é uma tarefa árdua. De qualquer forma, não aconteceu em *Blue Velvet*. O que de fato ocorreu foi que houve um momento em que eu achei que o diálogo tinha feito uma contribuição significativa, além do que estava contido nas palavras. A maior parte do que se chama de 'edição de diálogos' eu chamaria de edição de ambiências. Você está tentando limpar e suavizar o sopro da ambiência que for e, ocasionalmente, você reedita e suaviza as palavras, mas é realmente com tudo ao redor das palavras que você está lidando. Por exemplo, na cena em que [o ator] Kyle MacLachlan está se escondendo atrás de uma porta de *closet*, que tem ripas de madeira entre as quais dá para se ver e, em tese, se ouvir, ele está tentando ficar quieto. E a trilha sonora em si, a mesma trilha,

estava por todo lado. Você podia ouvir o *cameraman* respirando, o assistente que estava empurrando o *dolly* respirando, o chão estava estalando, Kyle estava esbarrando em coisas e havia partes que soavam perfeitas. Então me dediquei a limpar as partes indesejáveis e a adicionar a mesma ambiência, tentando ritmar qualquer respiração perceptível de um jeito razoável. E o resultado, depois da pré- mistura, antes de a música ou qualquer outra coisa ser adicionada, ficou delicioso. Ficou exatamente o que deveria ser, quase completamente silencioso, algo muito difícil de fazer. É muito mais fácil em diálogos e efeitos sonoros ter o volume alto e ficar sobrecarregado. Uma cena de luta é a coisa mais fácil do mundo de editar. Editar uma pessoa não falando por cinco minutos e tentando ficar quieta é muito duro. Nesse filme também teve outra cena que, de fato, envolvia diálogo, que era com a [atriz] Laura Dern ao telefone. A câmera estava fazendo uma aproximação muito, muito lenta – lembro de dois, podem ter sido três minutos – e ela está muito emotiva. Ela está falando ao telefone e o tempo todo você podia ouvir esse assistente respirando ao fundo como... (*imita a respiração*). [Pensei] “Que diabos é isso!?” Bem, era um *take* só e quando o vi pela primeira vez disse: “Isso vai ser moleza”. Sessenta metros, não tem nada para se fazer. É manter ou tirar. Acabou sendo a segunda coisa mais difícil de se fazer naquele filme, porque cada sílaba tinha que estar lá, tive que remover cada respiração possível do assistente e preencher com a ambiência e, de novo, quando terminou, ficou lindo. Mas ouvir a trilha original... uau!

FPS e RF – As pessoas nem imaginam todo o trabalho duro por trás de algo que parece tão simples, não?

JN — Exatamente. E de fato essa é a marca do sucesso. Se parece tão simples e parece bem-sucedido, é como ser premiado com um óscar para mim. Não tenho outra forma melhor de descrever o que eu fiz. Esse é o tipo de coisa sobre a qual Alan e eu conversaríamos. Eu falaria das dificuldades e ele me encorajaria, tipo “Precisa estar silencioso, realmente precisa ficar silencioso”. Esse é o homem que tinha gastado um bom tempo organizando bibliotecas de sons quando ele trabalhou em Hollywood. E trabalhar com gravação de sons, edição, *playback* e mistura no fim dos anos 1960 e começo dos 70 era bem desafiador. Era muito limitado em termos de resposta de frequência, a capacidade de reproduzir os sons. Era muito comum – é difícil descrever, mas era muito comum – naquela época usar fones de ouvido enquanto se trabalhava nos diálogos e o primeiro som que você ouvia era o zunido

dos pré-amplificadores. Você ouvia (*imita o zunido contínuo*) e você se acostumava, de fato, a ouvir através do zunido. E, através dele, ouvir as pequenas mudanças de ambiência, porque era isso que eu estava tentando encontrar. Difícil mesmo. Alan passou por tudo isso, conhecia tudo isso, teve que lidar com isso, como todo mundo. E ele era um homem completamente devotado aos sons reais. Ele era um homem que não ia adorar a ideia de um som criado em estúdio, quando ele podia ir lá fora e gravar o som real. É por isso que ele ia gravar sons novos. A história dele começou, pelo que eu sei, com ele lidando com uma quantidade pequena de efeitos sonoros previamente gravados, que em Hollywood tendiam a ser reusados. Que não eram particularmente bem gravados, para começo de conversa – o que não era culpa das pessoas, mas um dos problemas da tecnologia. Mas, em vez de reusá-los, a inclinação pessoal dele era sair com a melhor tecnologia e recomeçar com sons reais gravados tão bem quanto eles pudessem ser gravados. Com razão, ele viu que o que eu estava fazendo com os diálogos era abrir caminho para os efeitos sonoros dele, tirando a sujeira do diálogo, como foi com o Kyle atrás da porta. Testemunhei o David [Lynch] na mistura final. Pode-se pensar, pelos seus filmes, que ele é uma pessoa perigosa, mas na verdade ele é umas das pessoas mais doces na vida real, atencioso, quase como antigamente. Enfim, eu não estava diretamente envolvido com ele, vi por cima dos ombros em *Wild at Heart*, em que Alan não estava trabalhando, mas um monte de gente da equipe dele estava, inclusive eu, sim. E eu vi uma certa peça musical, de que eu não me lembro o nome, mas era de Angelo Badalamenti, que estava fazendo a música do filme e a tinha enviado. Acho que foi gravada na Itália, era uma peça sinfônica que chegou numa fita de 5 cm. Alguém a trouxe com entusiasmo e entregou ao misturador. David estava entusiasmado. Eles tinham um gravador de fita bem atrás deles, o que era bem raro na sala de mistura. Colocaram no prato e se impressionaram: “Isso é lindo! Ó, meu Deus! Essa é uma abordagem completamente nova para este filme, estou surpreso!” Mas meu trabalho era o diálogo, então saí. Voltei para a minha sala, fiquei editando diálogo. Cerca de duas horas depois, voltei e eles ainda estavam trabalhando naquela cena. Não ouvi a música, então perguntei a um dos misturadores se eles iam colocá-la. E ele disse (*Nutt sussurra*) “Shh, shh, não”. E o tempo todo que fiquei lá não ouvi música alguma. Aí eles fizeram uma pausa. Tirei esse misturador para um canto e perguntei onde estava a música. E ele disse, “Você ouviu a música. Aquela é a música”. “O que você quer dizer?”, perguntei. Eles

conseguiram pegar essa música inacreditavelmente suntuosa, romântica, poderosa peça musical, e torná-la um zunido aterrorizante. O que tinha sido bonito acabou saindo (*imita um tipo de rugido medonho*). E eu: “O quê!?” (*risos*). Eu nem sabia que era sequer possível! Bem, esse foi o resultado de David.

FPS e RF – Ele distorceu a música?

JN — Ele cortou, distorceu, a colocou em processadores e o resultado final ficou literalmente irreconhecível comparado com a mesma peça musical. E isso para mim é a quintessência do que um diretor traz. Porque o compositor tinha certeza de ter feito exatamente o que o David tinha pedido. Ninguém podia entrar na cabeça de David, mas David vivia nela e foi no que deu. Então tudo o que Alan fez para aquele filme [*Blue Velvet*] e o pessoal de diálogo – eu, Michael Silvers... – preparou para ele, tinha que passar pelo filtro de David. Vi com meus próprios olhos. Francamente, em termos de arte, ele era a pessoa que misturava o pote de tinta e então entregava a alguém para pintar. Alan era uma das pessoas favoritas dele. Eles tinham uma verdadeira conexão, de coração para coração. Raramente eu vi uma pessoa de som ter aquele tipo de ligação com o diretor que Alan tinha. Por sinal, as pessoas pensam em Alan como alguém que fazia efeitos sonoros. Mas, de fato, ele era o supervisor, a pessoa para quem eu trabalhava. E ele também foi editor de música, ele era mais ligado à música do que ligado a efeitos sonoros. E, pensando sobre isso, percebi que ele abordava efeitos sonoros mais como música do que um editor comum de efeitos sonoros da época, ou da atualidade. Ele queria que aquilo tivesse um impacto emocional. Testemunhei em *The Black Stallion* uma conversa muito interessante entre o diretor Carroll Ballard e Alan, quando estavam tentando conseguir terminar uma cena em que o cavalo está correndo na praia e o garotinho, que estava tentando atraí-lo, finalmente consegue montar nas costas do cavalo e cavalgar nas ondas, uma cena ‘para cima’, feliz. Alan tinha separado todo o tipo de efeitos sonoros para ela. O diretor entrou e se sentou meio impaciente, deixando claro que ele via a cena como uma cena sem efeitos sonoros, não com pequenos efeitos sonoros. E então se tornou uma cena só de música. Para mim, foi uma das poucas grandes lições de pós-produção que me marcaram, tenho certeza que marcou Alan. Todos os efeitos sonoros de Alan estariam bons para qualquer diretor, mas para esse diretor... Carroll estava optando estritamente pela emoção. Percebi que Alan entendeu aquilo instintivamente e não resistiu. A maioria dos

editores de efeitos sonoros teria resistido. “Que tal se eu puser outro curtinho aqui? Que tal a cada duas expirações? Ou talvez se só ouvirmos a água”. Ele entendeu. Efeitos sonoros aqui, música ali... Em outras cenas, no mesmíssimo filme, em que qualquer compositor teria colocado música, eles tinham só efeitos sonoros. Ele entendia a variedade, o valor de usar tanto efeitos sonoros quanto música pela sua importância emocional. De certo modo, para Alan não havia diferença entre eles. Ele queria trabalhar o que conectasse a plateia àquela emoção. Ele não estava tentando surpreender, tirar facilidades como o tiro de laboratório que faz você pular, nem nada do tipo, coisa muito simples de fazer. Ele fazia as coisas difíceis, na verdade. E nesse ponto os instintos de David Lynch eram o norte. É difícil descrever, ele era muito mais conectado tanto intuitivamente quanto emocionalmente ao som de seu filme que um monte de diretores com quem trabalhei. Duas vezes trabalhei para diretores que simplesmente não queriam vir para a mistura final. Eles consideravam-na um processo chato – e francamente é um pouco chato se você não estiver fazendo por conta própria –, então algumas pessoas simplesmente se esquivavam dele. David era o contrário. Ele se sentava junto à mesa de som. Ele nunca ia embora! Ele se sentava junto à mesa de som. De qualquer forma, trabalhei em vários filmes do David e desenvolvi um enorme respeito por ele. E percebo que, não só ele tem talento, como a coragem de segui-lo. Muitos diretores, quando chegam na mistura, ficam num estado de medo. O David é meio que o oposto. Isso é aonde ele queria chegar, era isso que ele ansiava. É o seu *playground*. Trabalhei em outros filmes do David Lynch. De fato, trabalhei no primeiro *Twin Peaks*, acho que é considerado o episódio-piloto da série, exibido na Europa como filme, por conta própria. Não consigo nem começar a descrever (*risos*) para você o quão chocantes algumas das coisas, algumas das questões tecnológicas, que tiveram de ser feitas para se chegar na mistura. E sentar na mesa de som da mistura e ver o David manipular a música... Certa vez, ele chamou o editor de música e disse que precisava de uma sobra de abertura, que é o tipo de coisa que ocasionalmente acontecia com magnético, quando você cortava algo que achava que não iria precisar, mas guardava o trecho. Acho que era uma sobra de 152 metros. Pois tinha uma sobra de 152 metros! E ele faria isso algumas outras vezes. De repente, me ocorreu que o que ele tinha naquele filme eram trechos extremamente longos de música de fundo. E ele as estava tratando como cores num espectro. Queria mais som, mais música. Você pode perguntar aos misturadores – todos têm opiniões diferentes,

tenho certeza –, mas acho que todos vão dizer que não tinha nada igual a trabalhar com o David Lynch na sala de mistura. É o tipo de coisa que acontece nos efeitos sonoros o tempo todo. Se você tem cinco minutos de ambiência e só precisa de três, você corta um minuto aqui, um minuto ali, e aí você tem sobras de um minuto, abertura ou final, de ambiência. Mas, em geral, você não aborda música dessa forma, particularmente música que criaram para você. Normalmente, você começa do início e termina no fim. Às vezes você pode dar um *fade* mais cedo ou remover uma frase interna ou duas, mas basicamente começa do início. Mas ali você tinha um homem pedindo uma sobra de abertura de seis minutos. E eu disse, “O que você quer dizer com seis minutos de sobra de abertura? A música só tem dois minutos, de qualquer forma.” E ele queria uma de seis minutos... Bem, é porque ele era como um baú de sons de música. E ele queria mais disso. Ele queria ir mais e mais e mais longe naquela direção emocional em particular. E ele tinha outros fundos. Na verdade, com o David nada era alegre. Então, se ele tinha três músicas de fundo diferentes, eram a triste, a mais triste e a tristíssima.

FPS e RF – Qual você considera o filme mais interessante de Alan sem Lynch? Você diria os filmes de Ballard ou algo mais?

JN — Bem, Alan tinha uma conexão muito forte com Carroll Ballard. Meio como a relação de Alan com David. Alan tinha uma ligação de amor pelo cinema que ele compartilhava com Carroll. A relação dos dois era muito forte. O trabalho de Alan em *The Black Stallion* foi um ponto alto. Ele também tinha uma conexão forte com Philip Kaufman. E, com Philip, ele era realmente mais conectado por meio da música. Ele e Philip pareciam manter um relacionamento muito compreensivo no que diz respeito a música. Não trabalhei nesses filmes. Falei com pessoas que trabalharam, falei com Alan ocasionalmente a esse respeito. Penso que ele tinha esse tipo de relacionamento com Philip. Trabalhei em diversos outros filmes que não foram dirigidos por nenhum desses cavalheiros. Acho que um dos filmes mais interessantes em que ele trabalhou, e que resultou em conversas extensas sobre o filme entre nós dois, foi *Mountains of the Moon*, dirigido por Bob Rafelson. Muito interessante. Eu teria que dizer, é um diretor muito difícil de se trabalhar junto. Ele era alguém para quem você trabalha, não com quem você trabalha. E Alan estava acostumado a trabalhar com pessoas. Acho que para ele talvez tenha sido uma situação mais difícil, por um lado. Por outro lado, o filme era instigante, maravilhoso, caro,

histórico, épico. E Alan e eu passámos montes de tempo conversando sobre ele. O que achávamos que poderia ter sido feito de maneira diferente, as virtudes do filme, a forma como foi feito... Naquele filme, que se passava em África e que foi rodado no local, para várias cenas, havia muitos sons originais disponíveis, o que as pessoas pensariam como efeitos sonoros. E decidir se aqueles sons deveriam estar no portfólio de efeitos sonoros ou não – pois eles naturalmente vinham a 6 mm de distância, diretamente ligados ao diálogo – ou se deveriam ir para algum outro lugar resultou num monte de conversas. Francamente acho que foi um dos filmes mais bonitos em que eu trabalhei. Atuações bem incomuns e, de fato, uma história surpreendente. Lembro-me de ser um filme em que eu gostei de trabalhar com Alan – se ele gostou, eu não sei. De fato, eu lembro de uma batalha como a que eu estava falando, na sala de mistura, acontecendo em cada filme. Nesse filme, aconteceu no primeiro dia, a partir do momento em que começou. E eu lembro que todo mundo na sala de mistura estava lá, tentando destacar as virtudes dos sons em que cada um estava trabalhando. A música, o diálogo, os efeitos sonoros, os efeitos de *foley*, o que fosse. Todo mundo achava que tinha a resposta. Bob era muito diferente de qualquer outro diretor com que trabalhei. Basicamente, disse: “fiquem quietos”. E disse: “Não quero ouvir qualquer discussão sobre isso e quero que vocês passem cada área genérica [da trilha sonora] para mim do começo ao fim para essa primeira bobine.” E uma bobine naquela época tinha dez minutos, porque era em película. Então ele disse, “Ok, passem o diálogo. Só ele. Do começo ao fim.” Você jamais ouviria isso. Normalmente, todo mundo na mistura está tentando tocar tudo e os misturadores tentando fazer escolhas. Em geral eles não têm tempo para fazer o que Bob estava dizendo. Quando acabou o diálogo, ele pediu para tocar a música do começo ao fim. Aí, efeitos sonoros e depois *foley*, que nunca é tocado assim. Ao fim de todas essas passagens de som, ele se virou e todo mundo estava boquiaberto, quase perguntando o que deveria ser feito. Ele simplesmente levantou a mão e disse, “Isso é o que faremos”, e ele apresentou seu plano por medidas. Esqueci o que ele disse exatamente, mas era algo como: “De 3,5 metros, que é o começo a bobine, até 18 metros quero música. Aos 18 metros quero efeitos sonoros de *foley*”... E ele distribuiu com exatidão até o fim da bobine. E não levou muito tempo nisso. Ele disse que estaria de volta, acho que em meia hora, e esperava que passassem a bobine para ele (*risos*). E saiu. E todo mundo na sala ficou pasmo: “O que foi aquilo!?” Eu estava tão intimidado quanto impressionado. E essas

pessoas que estavam habituadas a disputar entre elas, sentaram-se em silêncio. Os misturadores fizeram o que ele lhes pediu. Bob voltou em uma hora, passámos a bobine toda para ele e soou fantástico! Tenho que admitir que abriu meus olhos. Nem digo que, no fim, nada mudou, mas impressionou. E fez com que um grupo inteiro de pessoas, que era bem grande, estivesse todo alinhado muito rápido. E o resultado tinha um clima belo, sedutor e exótico. Então, ele fez do seu jeito o que David podia fazer com uma personalidade completamente diferente. David sentava com as pessoas, ele queria falar a respeito daquilo. Ele se sentia conectado às pessoas, ao filme. Bob entrava e passava o mínimo de tempo possível na sala de mistura, mas ele comunicava exatamente o que ele precisava. E a meta de David era conseguir exatamente o que ele queria. Eles só abordavam a questão de formas completamente diferentes.

FPS e RF – O tempo todo? Era sempre assim?

JN – Bem, não era sempre assim do começo ao fim da mistura. As pessoas, na mistura, rapidamente se adaptaram à maneira como Rafelson queria trabalhar, e que era diferente da maioria dos diretores com quem tinham trabalhado. Mas ele certamente ganhou a atenção deles em termos de “meu gosto é que vai ser atendido aqui e eu não me importo se você quer um óscar; não me importo quanto estão te pagando ou em que faculdades se formaram; seu trabalho é fazer isso soar do jeito que eu quero que soe”. Ele não estava improvisando. Essa é a coisa mais maravilhosa, de certa forma. Ele foi a primeira pessoa para quem trabalhei que não estava improvisando de forma alguma. Mas David Lynch... Não é que ele estivesse improvisando, ele estava *investigando*. O que ele fez com aquela peça de música em *Wild at Heart* foi a mais surpreendente investigação do que alguém poderia fazer. Bob Rafelson não queria saber de investigação, ele queria chegar aonde ele queria chegar. Você precisa de alguém como David Lynch, acostumado a fazer filmes incomuns. *The Straight Story* foi umas das experiências mais bizarras que já tive. Assistir a um filme de alguém que eu conhecia. Não trabalhei em *Uma História Real*, mas quando vi pareceu muito simples e efetivo. E ao mesmo tempo, Lynch usou as mesmas técnicas que ele usa em seus filmes mais incomuns. O resultado final era diferente, *Mulholland Dr.* é um dos meus filmes favoritos. Você precisa de alguém como David Lynch para te dar oportunidades, alguém que quer criar algo diferente, incomum – não necessariamente assustador. Incomum, imprevisível, quando comparado com pessoas

como Ted Kotcheff, que dirigiu *Weekend at Bernie's* e queria algo muito previsível. Ele estava fazendo comédia. Ele não estava inventando a comédia, estava só fazendo comédia. *Winter People* também foi dirigido por Ted. Aí, ele não estava fazendo comédia, estava fazendo drama – passado num ambiente atípico, mas drama. De certo modo, para recuperar memórias, examinei *Eraserhead*. E ali estavam os efeitos sonoros de David Lynch. Ali está o homem, bem no início, com suas mãos nos efeitos sonoros. E o sangue de Alan também, som ambiente e efeitos sonoros. Os dois juntos, trabalhando num filme de David. Compartilhando a responsabilidade e também o prazer dos efeitos sonoros. Acho que isso é o âmago da conexão deles.

FPS e RF – Você acha que essas ferramentas mais modernas afetariam a forma de Alan trabalhar, a qualidade, o processo criativo do trabalho dele? Acha que isso seria relevante?

JN – Gosto de acreditar que não. As ferramentas digitais permitem que você tenha um certo poder, um poder significativo que não existia antes. Um desses poderes é que elas permitem que você lide com quantidades mais vastas de som e a habilidade de armazenar e selecionar entre sons, diferente de qualquer coisa que existia nos dias da película. Se você tinha 100 horas de efeitos sonoros de cinema, estamos falando numa quantidade muito grande de bobines, que poderiam tomar uma parede inteira, talvez paredes inteiras, e muito tempo para serem escutados. Agora, você pode dar conta de 100 horas de efeitos sonoros muito rápido. Pode armazená-los com muita facilidade. Mas acho que a diferença com Alan é que ele tinha uma forma de estar além da tecnologia. Ele tinha uma forma de manipular usando qualquer ferramenta que tivesse, e entender o impacto emocional do que tinha acabado de acontecer. E se fosse o impacto emocional que ele queria, então era aquilo. Se não fosse, ele tentava algo mais. E a ferramenta era uma forma de alcançar isso, era só uma ferramenta. Gosto de pensar que, para ele, usar qualquer forma de tecnologia digital atual teria sido só uma ferramenta. Não é incomum pensar que quando ele usava um sintetizador – não era a única coisa que ele usava, mas usava – era como tocar música. Para ele, era um tipo de música que ele podia criar. Ele fazia do teclado uma ferramenta. É o que, com efeito, o teclado do piano é: uma ferramenta. Nesse sentido, ele era bem diferente de muita gente na Lucas Film, no Skywalker Ranch, que ou trabalhou para ele ou foi exposta a pessoas que trabalharam para ele, aos sons que ele criava, aos filmes de que ele

participou. Gente que faz coisas de certa forma parecidas ou, ao menos, ensaja fazer coisas similares. Essas aspirações não são chocantes. O que Alan almejava no começo dos anos 1970 era um tanto chocante. Se você não tinha dinheiro e queria um efeito sonoro, ele ia ignorar a falta de dinheiro e conseguiu-lo de qualquer jeito. Ou gravá-lo, sair para gravar, gastar horas gravando, em vez de gastar 15 dólares num som de carabina pré-existente e acrescentá-lo na edição, o que na época – e até certo ponto ainda hoje – é uma abordagem muitas vezes usada em Hollywood.

FPS e RF – Qual é sua perspectiva do *sound design* desde que Alan nos deixou? O que você ouve em termos de *sound design* criativo desde 1994, quando ele nos deixou? Não sei se você conhece alguém que tenha uma clara influência do trabalho de Alan.

JN – Bem, eu passo a maior parte do tempo vivendo no norte da Califórnia, não em Los Angeles. A maior parte dessas pessoas eu não conheço, não sou exposto a elas como indivíduo. Eu vejo os filmes. E, previsivelmente, eu tendo a achar muito do esforço de criar, ou ao menos o resultado final de criação de efeitos sonoros, um tanto decepcionante, previsível. A coisa mais agradável de trabalhar com Alan é que era imprevisível. Não necessariamente estranho, mas imprevisível. Algo que era especial de um jeito especial, em vez de especial de uma forma surpreendente, extrema e arrebatadora. E tendo a pensar que muitas das abordagens para efeitos sonoros em Hollywood é como feijão requentado. São cozidos e cozidos de novo – a mesma ideia cozida de novo. Frequentemente o que ouço nos filmes não me faz pensar que houve uma grande busca que resultou em algo maravilhoso. É só mais som. Um exemplo muito bom – não estou criticando os filmes ou efeitos sonoros – é o que geralmente acontece nos óscares, quando um prêmio é dado pelos efeitos sonoros ou mistura final. Geralmente, você pode caracterizar o vencedor como o filme que tinha a maior quantidade de som, com mais efeitos sonoros ou com os efeitos sonoros mais altos. A Academia⁶ é um clube único de pessoas que sabem muito sobre produção de filmes, provavelmente muito mais do que saberia um grupo equivalente de profissionais da mesma área em qualquer parte do mundo. Mas seus gostos são únicos.

⁶ Academy of Motion Picture Arts and Sciences, ou Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, instituição americana responsável pela premiação dos óscares.

Todos ali têm sua própria bagagem em termos do que gostam e não gostam. Eles são verdadeiramente o espectador objetivo, sem paixão do filme, estão no exato oposto. Por exemplo, quando vi *Brokeback Mountain*, o som era tão fenomenal. Tão bonito que eu não conseguia acreditar. Aqueles eram alguns dos melhores sons de trilha sonora que eu já tinha ouvido. Tão suaves, tão bem pensados, tão cuidadosamente executados, nada com a intenção de te sobrecarregar. Parecia simples e posso dizer-te que não era. Posso praticamente te garantir que fazer aquele som naquele filme deve ter sido algo particularmente difícil. E esse filme não conseguiu qualquer atenção dos óscares, no que diz respeito ao som. Mas, para mim, se destacou como algo fenomenal. Mais recentemente, um filme muito interessante, que também não foi premiado, foi *Her*. Achei o som daquele filme inacreditável. Era tão bom que, literalmente, me vieram lágrimas aos olhos por causa do som. Porque eles conseguiram alcançar coisas que eu pensei jamais alcançar. Foi maravilhoso. Também adorei o filme enquanto filme, mas o som... uau! Então, tem pessoas aí fora fazendo coisas em som que são realmente fabulosas. Se foram inspiradas por Alan ou não, é difícil saber. Não acho que alguém vá trabalhar numa sala de edição pensando ser uma inspiração para os outros. Quando você entra numa sala de edição e se senta, você quer cumprir os prazos. O problema inevitável é: “só temos uma semana!” Ou duas semanas. Queremos algo interessante. Mas eu acho que, para um certo número de pessoas – pessoas ainda trabalhando na Skywalker Sound –, Alan, se não uma inspiração verdadeira, foi ao menos a pessoa que mostrou o caminho. Ele mostrou que algo poderia ser arte, não só função. Claro, quando ele estava trabalhando em *The Black Stallion* – trabalhei tanto em *The Black Stallion* quanto em *Apocalypse Now* – um era o grande filme, o outro era o pequeno filme, e estávamos trabalhando bem um ao lado do outro. Os dois sendo produzidos pela Zoetrope.⁷ E Walter Murch teve um impacto similar, de uma forma diferente. Ele trouxe uma nova forma de compreender o som. Por sinal, se você for ver minha página do IMDb, vai ver que um dos últimos itens que encontrará é que, anos atrás, trabalhei para uma banda de rock’n’roll chamada ‘Grateful Dead’⁸ e passei tempo com um de seus líderes, Jerry Garcia, que me ensinou

⁷ American Zoetrope, produtora de Francis Ford Coppola e George Lucas criada em São Francisco, em 1969.

⁸ Banda de rock californiana fundada em 1965.

como ouvir música. Ou, pelo menos, como ele queria que eu ouvisse música. Foi um tipo de revelação, eu nunca ouvira música de fato para tirar os elementos da música. Só ouvira como uma parede de som. O que ele me ensinou, como ouvir sons, era exatamente a forma com que Alan ensinava as pessoas a ouvir o som. E exatamente o mesmo jeito com que Walter Murch ensinava as pessoas, que era: investigar os elementos, encontrar a conexão emocional e, o mais importante, experimentar. E aí, não ir longe demais, evitar. É muito fácil ir longe demais.

Filmografia

- A Grande Arte (Código de Luta)* [longa-metragem] Dir. Walter Salles. Alpha Filmes J&M Entertainment, Brasil, 1991. 104 mins.
- Amadeus* [longa-metragem] Dir. Milos Forman. AMLF/The Saul Zaentz Company, EUA et al, 1984. 160 mins.
- American Graffiti (American Graffiti: Nova Geração/ Loucuras de Verão)* [longa-metragem] Dir. George Lucas. Universal Pictures/Lucasfilm/The Coppola Company, EUA, 1973. 110 mins.
- Apocalypse Now* [longa-metragem] Dir. Francis Ford Coppola. American Zoetrope, EUA, 1979. 147 mins.
- Blue Velvet (Veludo Azul)* [longa-metragem] Dir. David Lynch. De Laurentiis Entertainment Group (DEG) , EUA, 1986. 120 mins.
- Brokeback Mountain (O Segredo de Brokeback Mountain)* [longa-metragem] Dir. Ang Lee. Focus Features, EUA/Canadá, 2005. 134 mins.
- Dirty Rotten Scoundrels (Ladrões e Cavalheiros/ Os Safados)* [longa-metragem] Dir. Frank Oz. Orion Pictures, EUA, 1988. 110 mins.
- Eraserhead (No Céu Tudo é Perfeito/ Eraserhead)* [longa-metragem] Dir. David Lynch. American Film Institute (AFI)/Libra Films, EUA, 1977. 89 mins.
- Her (Uma História de Amor/ Ela)* [longa-metragem] Dir. Spike Jonze. Annapurna Pictures/Stage 6 Films, EUA, 2013. 126 mins.
- Iron Man (Homem de Ferro)* [longa-metragem] Dir. Jon Favreau. Paramount Pictures et al, EUA/Canadá, 2008. 126 mins.

- Mountains of the Moon (As Montanhas da Lua/ Montanhas da Lua)* [longa-metragem] Dir. Bob Rafelson. Carolco Pictures/IndieProd Company Productions/Zephyr Films, EUA, 1989. 136 mins.
- Mulholland Dr. (Mulholland Drive/ Cidade dos Sonhos)* [longa-metragem] Dir. David Lynch. Les Films Alain Sarde et al, França/EUA, 2001. 147 mins.
- Munich (Munique)* [longa-metragem] Dir. Steven Spielberg. Dreamworks Pictures at al, EUA/Canadá/França, 2005. 164 mins.
- Seven (Seven: 7 Pecados Mortais/ Seven: Os Sete Crimes Capitais)* [longa-metragem] Dir. David Fincher. Cecchi Gori Pictures/Juno Pix/New Line Cinema, EUA, 1995. 127 mins.
- The Black Stallion (O Cavalo Preto/ O Corcel Negro)* [longa-metragem] Dir. Carroll Ballard. Omni Zoetrope, EUA, 1979. 118 mins.
- The Conversation (O Vigilante/ A Conversação)* [longa-metragem] Dir. Francis Ford Coppola. The Directors Company et al, EUA, 1974. 113 mins.
- The English Patient (O Paciente Inglês)* [longa-metragem] Dir. Anthony Minghella. Miramax/Tiger Moth Productions, EUA/Reino Unido, 1996. 162 mins.
- The Godfather: part II (O Padrinho: Parte II/ O Poderoso Chefão II)* [longa-metragem] Dir. Francis Ford Coppola. Paramount Pictures/The Coppola Company/American Zoetrope, EUA, 1974. 202 mins.
- The Straight Story (Uma História Simples/ Uma História Real)* [longa-metragem] Dir. David Lynch. Asymmetrical Productions et al, EUA, 1999. 112 mins.
- Twin Peaks* [série de televisão]. Dir. David Lynch et al. Lynch/Frost Productions et al, EUA, 1990-1991. 47 mins.
- Weekend at Bernie's (Fim-de-Semana com o Morto/ Um Morto muito Louco)* [longa-metragem] Dir. Ted Kotcheff. Gladden Entertainment, EUA, 1989. 97 mins.
- Wild at Heart (Um Coração Selvagem/ Coração Selvagem)* [longa-metragem] Dir. David Lynch. PolyGram Filmed Entertainment/Propaganda Films, EUA, 1990. 125 mins.
- Winter People (Gente do Norte/ Conflitos no Inverno)* [longa-metragem] Dir. Ted Kotcheff. Castle Rock Entertainment/Nelson Entertainment, EUA, 1989. 110 mins.

John Nutt: Non-semantic communication in experimental sound editing in Hollywood

ABSTRACT In this interview, film sound editor specialized in dialogue John Nutt remembers the form of Hollywood audiovisual production through language innovations created with the advent of stereo sound in the 1970s. He discusses his experiences with directors such as David Lynch, Carroll Ballard, Bob Rafelson and even Brazilian Walter Salles. Nutt also highlights what configured the experimental work of sound designer Alan Splet, for the appreciation of sound effects and their harmonization with dialogues and music, solutions nowadays assimilated by the film industry and audiovisual communication as a whole, in the production of meanings and the sensory stimuli of emotional appeal.

KEYWORDS Audiovisual production; film language; sound design; David Lynch; Alan Splet.