



Entrevista com Midge Costin¹ e Douglas Vaughan²

Débora Regina Opolski³

¹ Midge Costin é professora associada da USC. Ela trabalhou por mais de 20 anos como editora de som na indústria de Hollywood.

² Douglas Vaughan também é professor associado da USC. Ele trabalhou por mais de 15 anos como microfonista na indústria de Hollywood.

³ Débora Regina Opolski é professora da UFPR e editora de som. Autora do livro *Introdução ao desenho de som*, publicado pela editora da UFPB em 2013.

e-mail: deborapolski@gmail.com

Resumo

Entrevista com os professores Midge Costin e Douglas Vaughan da *University of Southern California*.

Palavras-chave: Entrevista; Midge Costin e Douglas Vaughan; Som no cinema; Cinema e educação.

Abstract

An interview with professors Midge Costin and Douglas Vaughan from the University of Southern California.

Keywords: Interview; Midge Costin and Douglas Vaughan; Sound for film; Film and education.

Entre agosto de 2015 e abril de 2016 eu estive na *University of Southern California*, USC, com bolsa da CAPES/Fulbright trabalhando na minha pesquisa de doutorado, provisoriamente denominada “A fragmentação da expressividade oral no cinema: uma proposta analítica para a edição de diálogos”, sob a supervisão da professora Midge Costin. Durante esse período, eu pude participar como ouvinte de uma disciplina prática de som, coordenada por Midge Costin e Douglas Vaughan, na qual os alunos executam todo o processo do som no cinema, começando com som direto, passando pela edição, mixagem e finalizando com o processo de *print master*.

Midge Costin é professora associada da USC, ocupando a cadeira *Kay Rose*⁴ na arte do som e da edição de diálogos. Essa honraria foi dada à professora em 2005 por George Lucas e Steven Spielberg. Ela trabalhou por mais de 20 anos como editora de som na indústria de Hollywood, sendo nominada algumas vezes para o *Motion Pictures Sound Editors*, MPSE, o mais importante prêmio de som da indústria. No momento, ela está dirigindo um filme provisoriamente denominado: *Making waves: the art of cinematic sound*, que pretende apresentar ao público o áudio como 50% da experiência cinematográfica.

Douglas Vaughan também é professor associado da USC. Ele trabalhou por mais de 15 anos como microfonista na indústria de Hollywood, colaborando em filmes de amplo alcance internacional como *Gremlins* e *L.A. Story*.

Midge e Doug falaram sobre a experiência deles na indústria de Hollywood, com edição de diálogos e captação de som direto respectivamente, e sobre como eles relacionam a experiência profissional com a vida acadêmica na escola de cinema e artes da USC. Passando por tópicos que vão desde as habilidades requeridas para a profissão até o sexismo na indústria cinematográfica, eles falaram sobre o amor que cultivam pelos filmes e sobre como essa paixão guia o

⁴ Kay Rose foi a primeira mulher a ganhar o prêmio da academia de melhor edição de som, pelo trabalho no filme *The river* [O rio do desespero] de 1984. Em homenagem a ela, em 2002, George Lucas e Steven Spielberg doaram uma honraria com o nome *Kay Rose* para a USC, que posteriormente foi designada para a professora Midge Costin.

trabalho deles diariamente, como professores e profissionais.

A entrevista⁵ foi realizada em abril de 2016.

DÉBORA: O que é a captação de som direto e o que é a edição de diálogo e por que vocês acham que isso é importante para o audiovisual?

DOUG: Eu entendo o som direto como simplesmente gravar a performance. Eu compreendo o som como uma parte muito significativa da performance, porque é através do som que a narrativa vem surgindo. Penso que é por esse motivo que ele tem o valor que tem. Não é um valor abstrato e o objetivo não é apenas gravar um som com boa qualidade. É muito mais. É ter seu plano em foco, é deixar a audiência focar no que você quer e isso é uma parte crucial de tudo o que está acontecendo com a câmera. O som direto é importante para captar a acepção da realidade.

Uma das lições chave que nós tentamos ensinar para os estudantes é: como pensar sobre o som e por que prestar atenção nele. Os estudantes vêm pra cá [USC] sem saber o que faz com que um som seja considerado bom. Nós tentamos fazer com que eles articulem e conectem a ideia de qualidade do que eles estão ouvindo com a ação... a experiência emocional provinda da performance. Profissionalmente falando, eu estava lá [no set de filmagem] para capturar a performance dos atores com os quais eu estava trabalhando.

MIDGE: Todos os grandes diretores que eu tenho entrevistado dizem: o som é 50% do filme. Até eu mesma não sabia o quão importante era o som. Eu tinha a mesma forma antiga de olhar para o filme e a televisão como meios visuais e isso é muito diferente do que é a verdade de fato. Eu sinto que como seres humanos, por alguma razão, nós não temos consciência sobre a importância do som e sobre quanto ele nos afeta.

O que nós fazemos primeiro na pós-produção é a edição de diálogos. As pessoas nem sabem que essa função existe. Exatamente aquilo que o Doug estava dizendo: pegar aquelas performances e editar de forma que os *takes* não

⁵ Entrevista realizada com o apoio da CAPES/Fulbright.

se destaquem pela sua diferença e que não seja possível perceber que eles foram filmados em momentos diferentes... em espaços diferentes. Para alcançar esse objetivo, você tem que editar os *takes* de uma forma que você não perceba a edição e ao mesmo tempo, não retire nada da performance. As vozes dos atores são muito importantes. Nós não queremos tirar ninguém da história, do filme, do personagem. Toda a história supostamente acontece ao mesmo tempo e no mesmo espaço. A edição de diálogos reforça essa proposta. Penso que as pessoas nem sabem que o editor de diálogos existe e, portanto, esse é realmente um ponto chave. Uma coisa importante que eu faço aqui [na USC] é tornar as pessoas conscientes para que elas pensem sobre isso antes, na captação de som direto. Por que fazer ADR [*Automated* ou *Automatic Dialogue Replacement*]? Por que substituir as vozes se você não precisa? O diretor estava lá, tudo estava certo e eles escolheram aqueles *takes* por causa da performance. Portanto nós tentamos fazer com que eles funcionem, não importa o que precise ser feito pra isso.

Eu sinto que o som ajuda no que o filme é. O filme é uma história e o som ajuda o personagem e a estrutura da história, mas também eu acho que o que eu estou tentando dizer é alguma coisa relacionada à poesia. Os filmes são sobre a vida de alguém. Eu vou para o cinema para que as pessoas possam falar-me sobre o significado da vida. Algumas vezes eu gosto de me sentir em uma montanha russa e aí eu vou para filmes de ação e aventura, muitas vezes só para ouvir o som, mas a maioria das vezes eu vou para o cinema porque eu quero aprender “fale-me o segredo da vida! Conte-me sobre o que você sabe”. Pessoas como Ang Lee, David Lynch, Peter Weir, Christopher Nolan, Kathryn Bigelow.... e muitas outras pessoas.... eles me desafiam na minha perspectiva sobre as coisas. Com o som, nós temos que ajudar a história e o personagem.

DÉBORA: Quais são as habilidades básicas necessárias para trabalhar com som na etapa da produção e na etapa da pós-produção? Por que vocês acham que alguém deveria se dedicar à captação de som ou à edição de

diálogo?

DOUG: Eu acho que existe uma grande diferença entre o som realizado na pós-produção e o som direto. A produção de um filme é um ambiente interpessoal muito complexo. Fazer parte de uma equipe de captação significa estar trabalhando junto com muitas pessoas para fazer um filme, mas muitas dessas pessoas não possuem nenhuma relação direta com o som, falando em termos do trabalho prático delas. O som não é o motivo para elas estarem no *set* de filmagem e, portanto, elas são um problema em potencial para a gravação do som direto. Por causa disso, uma das habilidades essenciais para ter sucesso em som direto, no final das contas, é a habilidade política e a habilidade interpessoal. Isso é extremamente útil para conseguir fazer com que as outras pessoas façam o que você precisa que elas façam por você, mesmo que essa não seja a responsabilidade delas. Esta habilidade interpessoal é também muito útil com o diretor. Quando o produtor, figura que assume a posição de última instância de autoridade, tem bastante respeito por som e desesperadamente quer que o som seja realizado com sucesso, as outras pessoas, para as quais o som não faz necessariamente parte do trabalho, tendem a prestar mais atenção nele. Se você tem a circunstância oposta, quando aparenta ter uma falta de interesse no som do tipo “não se preocupe, nós vamos arrumar isso depois”, você vai ter que arrumar isso depois. Algumas outras coisas podem acontecer para tornar o som direto impossível ou muito difícil de ser bem gravado. Portanto, uma das coisas que nós ensinamos aqui é a liderança e a responsabilidade pela totalidade do projeto. Isso significa que o resultado do som deve ser valorizado desde o início porque só assim você terá um som de boa qualidade. Na minha carreira eu vi isso acontecer em ambas as direções. Quando produtor e diretor realmente se importam com o som, eles conseguem trilhas sonoras incríveis. Por outro lado, quem parece não se preocupar muito, definitivamente não consegue e o resultado acaba ficando ruim. Existe muita pressão no *set* de filmagem para realizar as tarefas de forma rápida e qualquer coisa que aparente atrasar é um problema. Mesmo que seja só aparência, mesmo que por apenas alguns segundos... Algumas vezes segundos podem ser percebidos como minutos ou horas quando as pessoas estão com

pressa. Isso é problemático, mas frequentemente o que você tem que fazer é esperar até que o avião desapareça, você tem que esperar por isso... esperar por aquilo... No final das contas, não é muito tempo esperando, mas pode ser sentido como um longo tempo infindável. Portanto, mais uma vez, você precisa de uma direção e de uma pessoa que diga: “sim, eu quero isso”. Se nós conseguirmos ensinar isso para os futuros diretores, eles irão exigir isso de toda a equipe, conseguir melhores resultados e enviar o filme para a pós-produção com uma forma melhor, para completar seus objetivos. Mas a habilidade que você precisa para trabalhar na produção de um filme é a habilidade de trabalhar de forma efetiva com muitas pessoas diferentes, que muitas vezes possuem diferentes interesses pessoais com relação ao que elas estão querendo realizar. Ouvir o que eles estão fazendo e aprender como eles trabalham ajudará efetivamente.

MIDGE: Eu acho que para trabalhar com som em qualquer filme ou televisão você precisa ter habilidades para trabalhar em grupo, habilidades para colaborar, porque não necessariamente você faz o que acha certo. Pelo contrário, você precisa aceitar ordens (risos). Mas em termos de habilidades para o trabalho com som, eu sinto que eu uso diferentes partes do meu cérebro quando eu estou editando efeitos sonoros e quanto eu estou editando diálogo. Portanto, eu tenho que dizer que em edição de diálogo você precisa ser paciente, você precisa ser ótimo em resolver problemas, mas em ambas as situações você precisa ouvir. Você precisa deixar que os seus ouvidos te falem a verdade, sem intelectualizar nada, apenas ouvir. É bem importante ouvir e olhar para a imagem, porque eu posso escolher alguns efeitos sonoros e dizer: “Ohhh isso é perfeito”, mas quando eu coloco junto com a imagem alguma coisa acontece, pois fica diferente. Você precisa continuar honesto com seus ouvidos. Eu vejo muitos estudantes fazendo coisas a partir de ideias: “Ah aqui eu não quero pássaros porque.... (risos) e isso é uma ideia intelectualizada que não faz sentido. Ou quando algum *foley* soa muito intenso sem sentido e você pensa: o que eles tão querendo com isso? Você pode vir com essas ideias intelectuais no papel, mas aí você precisa experimentar e esse é o momento em que você precisa deixar os ouvidos dizerem a verdade: isso funciona com a imagem? Tem que funcionar emocionalmente e não

intelectualmente porque não pode apenas ser uma ideia, tem que ser uma ideia que funcione com a imagem. Portanto, eu diria que edição de diálogo é paciência, resolução de problemas como: se isso não está funcionando o que mais eu posso fazer? É como montar um quebra cabeça de uma forma que seja satisfatório, mas você ainda precisa deixar seus ouvidos dizerem a verdade. Eu sempre digo para os meus estudantes depois que eles terminaram de editar o diálogo: “não olhe para o que você fez no *Pro Tools* porque senão você não vai ouvir” ou “só olhe para a imagem”. Eu olho para a imagem para não saber exatamente em que ponto a minha edição de diálogo está. Eu faço isso com a edição dos meus alunos porque algumas vezes a edição deles parece visualmente ruim no *Pro Tools*, mas assistindo a imagem meus ouvidos vão me dizer se está funcionando.

Eu entrevistei grandes *sound designers* como Walter Murch e Ben Burt. Falando com essas pessoas eu notei que parece existir uma forte conexão entre eles e a música. Muitos possuem um passado relacionado com a música, ou, quando eram pequenos, brincaram com gravadores analógicos de 1/4” de fita. Quando eu vim para a escola de cinema, a última coisa que eu pensava em fazer era trabalhar com som porque parecia um pouco técnico e eu ficava nervosa. Mas aí eu terminei na área de som e quando eu olho pra trás percebo que fiz exatamente a mesma coisa que aquelas pessoas fizeram. Quando eu estava no quinto ano do fundamental eu ganhei um pequeno gravador de fita magnética de natal e eu fiz *shows*, gravei coisas... eu também sempre participei de corais, eu sempre fiz música, eu sempre toquei violão, eu tenho um ukulelê agora.... Eu estou sempre fazendo alguma coisa com música e eu penso que mesmo sem perceber, sua percepção sonora muda. Mas tudo isso é apenas sobre ouvir. Eu penso que algumas pessoas têm um pouco mais de ouvido afinado ou podem aprender, sendo bons ouvintes.

DOUG: Só uma correlação importante, eu devo dizer que uma grande porcentagem de pessoas que eu conheço que trabalham com som direto também tem a mesma experiência com música. Eu me formei em música. Eu toco violão e faço todas essas coisas que são coincidentes para tantas pessoas que trabalham na área. Começou como uma curiosidade. Eu peguei um gravador de 1/4” de fita,

que na verdade pertencia ao meu pai, mas que eu usei muitas vezes quando era jovem porque eu era fascinado. Uma outra coisa que eu devo dizer sobre as diferenças entre som direto e som na pós-produção, que provavelmente deveria ter sido a primeira coisa a ser dita, é que a única coisa que é fundamentalmente diferente é que o trabalho de captação de som direto acontece em tempo real. Existe o *take 2*, mas você nunca vai ter o *take 1* mais uma vez. Portanto, é preciso ser uma pessoa decidida no momento da resolução dos problemas. Você tem que se sentir confortável fazendo escolhas e aceitando as escolhas que foram feitas. Algumas pessoas não têm essa habilidade. Essa é uma das características das pessoas que são bem sucedidas em captação de som. Tudo que você precisa é confiar em uma solução ou simplesmente decidir (risos).

DÉBORA: Aqui vocês têm fácil acesso à tecnologia porque os equipamentos são baratos e porque a USC tem muitos parceiros, como o representante da *Izotope* que veio para a universidade na semana passada apresentar o produto deles. Qual é a relação que vocês estabelecem com a tecnologia? Qual é o grau de importância que você dá para a tecnologia no seu campo de trabalho?

DOUG: A tecnologia é uma armadilha. Como professor eu penso que não existe a menor dúvida sobre isso. Existem muitas ferramentas que são maravilhosas, mas o problema, ou ao mesmo tempo, a solução, é que nós não precisamos das ferramentas para ensinar. Eu acho que é importante saber como usar as ferramentas, provavelmente mais importante do que saber quais ferramentas existem, mesmo que você só tenha olhado pra elas ou talvez as tenha usado brevemente. Mas os conceitos podem ser aprendidos com pouca tecnologia. Eu penso que para aprender os conceitos, em alguns casos, apenas mencionar a tecnologia é mais eficiente do que tentar usar muitos equipamentos novos e sofisticados. Isso é o que eu quero dizer quando eu falo que é uma armadilha. Quando eu vejo nossos estudantes ficando animados, “Oh, nós vamos filmar com essa câmera nova super cara”, com os olhos brilhando eu vejo que

isso não é certo. É somente um filme de estudante e você precisa prestar atenção no que a câmera está gravando e não apenas na câmera. A performance dos atores pode ser gravada em um celular e nesse caso você terá muito mais experiência de aprendizado do que perder todo esse tempo, olhando para o 'brinquedo'. O brinquedo é como um objeto brilhante que pode distrair o estudante do motivo pelo qual ele tem o brinquedo. Você não precisa ter uma madeira de 10.000 dólares para fazer uma guitarra, você só precisa ter a habilidade e saber o que você está pretendendo realizar. Eu penso que o nosso objetivo como professores, de alguma forma, precisa ser o conceito e o discurso. As ferramentas sempre vão mudar. Não importa se elas demoram meses ou anos para mudar, quando elas mudam, toda a energia direcionada para aprender uma ferramenta específica, de certa forma, é perdida, porque esse tempo seria muito melhor aplicado, nessa época e nesse contexto, aprendendo como usar a ferramenta. Essa é minha opinião. Eu tenho que admitir que eu tenho 65, então... (risos).

MIDGE: Eu concordo com o Doug, as ferramentas são importantes, mas os conceitos por trás delas são muito mais importantes. Portanto, é mais importante entender os conceitos, como onde colocar o microfone, como editar diálogo, como fazer uma boa trilha sonora, do que ter o equipamento mais caro. Você pode usar produtos *Apple* ou você pode usar produtos inferiores do mercado e você pode realizar um ótimo trabalho com essas ferramentas básicas. Quando você sabe como usar o equipamento que você tem, conhecendo as técnicas de gravação, você consegue um som direto bem gravado e você tem possibilidades de realizar uma boa edição de diálogo. Meus alunos do primeiro semestre nem tem contato com o *Pro Tools*, mas eu consigo mostrar pra eles como editar som no *Avid*, ainda que isso seja um pouco estranho, eu posso mostrar pra eles como fazer. Se eles apenas adicionarem um arquivo de ambiente estéreo, o valor sonoro da produção deles já fica imensamente maior. Porém existe outra conversa de que aqui na USC, uma das melhores, se não a melhor escola de cinema do mundo, empresas como *Avid* e *Sony* nos procuram porque os nossos formandos estarão trabalhando na indústria do cinema. Então eles nos procuram para testar

os produtos deles e eles nos dão esses produtos de graça ou por um preço menor. E eu sei que isso acontece com atletas por exemplo. As pessoas procuram os melhores atletas do mundo, aqueles que estão provavelmente fazendo muito dinheiro (risos), e dão pra eles os melhores equipamentos. Aí os pobres coitados que estão tentando fazer certinho, atletas que não têm os melhores esquis ou as melhores raquetes, ficam com dificuldades para competir por não terem os melhores equipamentos. Portanto, isso é verdade, as empresas nos procuram porque os nossos formandos têm sido bem sucedidos na indústria do filme e da televisão e vão continuar bem sucedidos. Analisando por esse ponto de vista isso é ruim, não para os nossos alunos é claro, mas para as pessoas que realizam ótimos trabalhos com ferramentas básicas e que possuem dificuldade para se inserir na indústria por falta de equipamento. Os conceitos são o que realmente importa, não a marca ou o equipamento mais caro.

DOUG: Nós fizemos grandes filmes com gravadores de apenas uma pista por 20 ou 30 anos. Você ouviu Mark Mangini dizendo que o som direto daquela época era melhor.

DÉBORA: Ouvi.

MIDGE: Sim e Woody Allen fez filmes mono por muito tempo e agora só faz estéreo. Eu acho que ele nem faz 5.1. Mas produz filmes decentes, se você gostar do estilo dele.

DÉBORA: Falando sobre a experiência de vocês trabalhando com som na etapa da produção e da pós-produção respectivamente, existe algo importante que vocês gostariam de compartilhar? Algum trabalho desafiador ou importante para a carreira?

DOUG: O problema da produção é que muitas vezes os filmes parecem ser maravilhosos para trabalhar, mas podem revelar-se o contrário. Sobre muitos deles é melhor não falar (risos). Outros são trabalhos deliciosos. Minhas experiências favoritas foram provavelmente em filmes que não foram vistos, simplesmente porque todas as pessoas envolvidas no trabalho eram

maravilhosas. Mas mesmo que tenham sido experiências fantásticas, eu não tenho certeza se eu posso dizer que elas foram significativas o suficiente a ponto de mudar a minha vida. Eu posso dizer que eu saí com muitas experiências, mas principalmente com uma apreciação sonora do mundo mais intensa, porque essas experiências modelaram minha audição de diferentes formas. Eu pensava que eu sabia muito. Eu tinha experiência prévia com música, mas agora eu escuto o mundo com muito detalhe e eu penso bastante sobre o que eu escuto. Eu sei que isso é consequência do que eu fiz. Eu vou dizer algo que eu adoraria que ficasse registrado: eu aprendi mais sobre som e sobre som em cinema como professor aqui na USC do que eu aprendi fazendo filmes. Trabalhar diretamente com a Midge tem sido uma experiência que ampliou meus horizontes. Quando eu estava trabalhando na indústria, os mundos eram muito separados, produção, pós-produção e assim por diante. Quando nós começamos a trabalhar aqui eu aprendi muito sobre o que acontecia com o som após eu ter gravado. Também formas de pensar tipo: “como eles usam isto ou aquilo faz o filme funcionar melhor”. Para ser sincero, nós não falamos muito sobre isso no set de filmagem, quando gravamos o som. Então, de certa forma, isso transformou a minha apreciação por som em geral na vida (risos).

MIDGE: Ahh que gentil. Bom... eu aprendi muito sobre produção de filme com o Doug porque assim que eu saí da escola de cinema eu entrei na pós-produção de som e isso funcionou muito pra mim porque, talvez eu tenha um pouco de ansiedade, eu tenho alguns problemas, raiva (risos)... Para mim, trabalhar em uma sala fechada, comigo mesma, é uma boa forma de trabalhar. Quando o Doug apareceu e nós começamos a dar aulas juntos, eu aprendi muito sobre a produção. Produção como um todo, sobre captação de som, mas também sobre produção de modo geral. Nós sempre pensamos coisas ruins sobre as pessoas que trabalham na captação (risos), imaginando o motivo pelo qual eles fizeram determinada coisa. Trabalhando com o Doug eu comecei a ter uma compreensão maior sobre o processo de filmagem, sobre o quão maravilhoso isso é. Compreender mais sobre isso tem sido uma ótima experiência. Quando eu comecei, nos anos 80, eu trabalhava com filmes mono. Eles eram filmes B e a

biblioteca de sons que nós estávamos usando tinha efeitos gravados opticamente. Nós trabalhávamos em moviolas e eu ainda amo a experiência tátil de sentir o filme ou a fita magnética. Acho que isso estimulou a minha apreciação pelo som. Nós não podíamos ver a onda sonora, nós rolávamos a película magnética de filme como se estivéssemos editando diálogo, nós só ouvíamos atentamente e olhávamos para a fita. Se você olhar pra trás, eu penso que isso era realmente um treinamento muito bom. Meus dois filmes favoritos são os pôsteres atrás de você. Um é *Imagine – John Lennon*, o último filme antes de eu entrar no sindicato. Na verdade eu fiz a supervisão de som para a *temp mix*, mas como eu não estava no sindicato eles me denominaram de forma engraçada: consultor de áudio ou alguma coisa assim. Eu não sabia aquilo tudo sobre o John Lennon antes desse filme, mas eu aprendi muito sobre ele porque eu trabalhei nesse projeto. Essa foi uma experiência incrível também por causa do grande George Martin, que produziu todas as músicas dos Beatles. Eu estive na sala de mixagem com ele e ele era uma pessoa incrível. O segundo é o *Crimson Tide [Maré Vermelha]*. Nos anos 90 eu estava deixando o som óptico e mono para trabalhar com o 5.1 e o primeiro filme em que eu trabalhei nesse novo sistema foi *Days of Thunder [Dias de trovão]*. Trabalhar nesse filme e descobrir coisas com todos os colegas foi muito interessante, era tão divertido entender o som *surround*. Mas eu também tive que descobrir coisas por conta própria. Como eu era uma mulher na área do som, eu pensava que eu não podia perguntar aos homens porque isso poderia ser compreendido como se eu não tivesse conhecimento técnico suficiente para o trabalho. Então, eu descobri muito daquilo sozinha ou perguntando para amigos muito próximos, alguns deles daqui da USC, que se formaram comigo, como Hudson Miller e Daniel Hegeman, colegas que realmente me ajudaram muito. São pessoas que quando eu quero descobrir algo eu posso ir até eles e perguntar: “o que eu estou fazendo?” e eles me dizem sem pensar ou falar algo como “ela não é boa porque ela é mulher”. Mas também existe uma parte instigante em ser uma das únicas mulheres e sentir algo como: “sabe o que? Isso é algo interessante para ser ou esse é um trabalho interessante para ser feito”. Uma espécie de pioneira. Isso fez com que tudo se tornasse interessante: não apenas trabalhar

com som, mas estar lá e ser parte da história. E eu tenho que falar sobre uma espécie de fraternidade. Todas as mulheres com as quais eu trabalhei que também eram editoras de diálogo... as pessoas com as quais eu trabalhei eram tão maravilhosas que você começa a achar que é algo relacionado ao som. As pessoas dizem que elas adoram estar rodeadas por pessoas do som. Quando eu penso sobre as equipes com as quais eu trabalhei, as pessoas com as quais eu trabalhei... é inacreditável. Eu acho que ter uma carreira por tanto tempo ao lado de pessoas que passam juntas por coisas do tipo mortes, nascimentos, câncer e tantas outras coisas.... Nós trabalhamos muitas horas, mas nós estamos um do lado do outro para dar suporte e isso é algo muito lindo. Talvez isso aconteça em todos os departamentos e em todas as divisões do processo de produção, mas eu tenho que dizer que essa é uma das partes bonitas disso tudo, que é o motivo pelo qual eu amo! Ahhh (suspiros de emoção) fazer filmes.

DÉBORA: Vocês dois coordenam brilhantemente a parte de som de uma das disciplinas mais disputadas da USC. Vocês podem falar um pouco sobre como essa disciplina funciona?

MIDGE: Uma coisa importante sobre essa disciplina e sobre toda a estrutura da USC é que as aulas da divisão de produção são dadas por múltiplos professores: diretor, produtor, escritor, editor, diretor de fotografia, diretor de arte e professores de som, que a gente divide em pós-produção e produção. A gente conduz a disciplina do mesmo jeito que acontece na indústria, ou pelo menos tentamos criar um ambiente o mais próximo possível. Esse é o ponto chave. Além disso, nós ensinamos o que nós realizamos e praticamos na nossa carreira, portanto o que nós sabemos e justamente por isso eu não preciso fingir que eu sei como fazer a captação de som por exemplo. Nós estamos fazendo em aula o que nós, fisicamente e tecnicamente, já fizemos. A gente tem tanta experiência e eu acho que é por causa disso que essa disciplina é bem sucedida e também que toda a escola de cinema é bem sucedida. Nós ensinamos o processo que nós fizemos durante muitos anos.

DOUG: Sim, o objetivo frequentemente é um desafio, porque o objetivo é

sempre fazer um filme. Os estudantes estão fazendo o filme deles e nossa tarefa como professores é ajudá-los a realizar o filme, enquanto simultaneamente ensinamos o processo de realização do filme. Mas ao mesmo tempo, nós também estamos tentando fazer uma distinção entre o processo e o produto para ter certeza de que o filme continue a ser deles. Eles aprendem a abordagem para a resolução de diferentes problemas no filme deles, em um contexto em que eles possam ampliar o aprendizado para resolver esses mesmos problemas, ou outros problemas, em qualquer filme. Nós temos que ensinar pra eles todos os elementos do filme e em cada um de nós, professores dessa disciplina, existe uma esperança de aplicar uma perspectiva pessoal única. Eu vejo o mundo com lentes diferentes de um diretor de fotografia. Naturalmente o mundo é diferente pra cada um de nós. Além da perspectiva pessoal existe a universalidade do processo. O processo de fazer cinema é de certa forma universal, similar entre os países. Na verdade, eu trabalhei no Brasil em um filme [Moon Over Parador ou Luar Sobre Parador] e a maioria da equipe era brasileira. Nós levamos algumas pessoas dos Estados Unidos e da Austrália, mas todos eram capazes de funcionar juntos de forma fácil, porque os passos que as equipes executam para realizar um filme são suficientemente similares nos diferentes países. As diferenças eram facilmente superadas então foi bem importante observar como isso funcionava. Eu penso que o que nós ensinamos é essa universalidade do processo de fazer um filme e a universalidade da abordagem sobre a resolução dos problemas. Em todos os roteiros que você lê, você pode identificar quais problemas você terá e, logicamente, você pode vir com uma solução inovadora ou única, mas a solução sempre será derivada de esforços precedentes e portando terá uma estrutura similar às idéias precedentes. Se os nossos estudantes conseguirem aprender isso passando pelo programa, eles podem fazer qualquer filme que eles quiserem. Esse é nosso objetivo.

DÉBORA: Sabendo que os leitores dessa entrevista são majoritariamente pessoas que trabalham com cinema e pessoas que pesquisam sobre cinema no Brasil, existe alguma outra informação que vocês queiram compartilhar?

MIDGE: A única coisa que eu gostaria de adicionar sobre ensinar é que nós todos temos uma paixão por fazer filmes e talvez por contar história. Eu trabalhei em filmes realmente ridículos como *Broken Arrow* [A última ameaça], *The Rock*, *Armageddon*, e todo esse tipo de filme maluco que pra mim não faz sentido. Já do *Crimson Tide* eu gosto, ele tem uma boa história. Apesar disso, eu trabalhei da mesma forma tanto nos filmes que eu não gostei, quanto naqueles em que eu pensava que seriam bons filmes. Eu fiz um trabalho da mesma qualidade em todos eles porque eu sempre estava tentando fazer com que a história ficasse melhor. E eu faço isso com os filmes dos meus alunos. Nós somos tão apaixonados por fazer filme que sempre acontece algo como: “Ohhh você sabe o que você pode fazer aqui?” Eu falo pros meus alunos desde o início: “Se você não tem paixão por fazer filmes e por ser um realizador cinematográfico, o que significa longas horas, longos dias, longas semanas e horas insanas, talvez você esteja na indústria errada porque é isso que nós fazemos”. E até Doug e eu, enquanto nós estamos ensinando, nós investimos muitas horas procurando soluções para os filmes dos alunos porque isso é o que nós dois fizemos nos nossos próprios filmes.

Outra coisa sobre ensinar, as coisas mais importantes que eu ensino aqui não tem nenhuma relação com som. Tem relação com coisas básicas, como planejar os prazos, não mentir, fazer o que você disse que ia fazer, sem desculpas, coisas desse tipo... ser uma pessoa íntegra, bom colaborador, se você terminar seu trabalho você pode ajudar o colega com o trabalho dele, esse tipo de habilidade. Essas são as coisas mais importantes que eu acho que eu ensino.

DÉBORA: Maravilha, eu gostaria muito de agradecer a disponibilidade e o tempo que dedicaram para essa entrevista. Eu admiro muito vocês dois como pessoas e como profissionais. Obrigada por tudo que vocês dividiram comigo e, agora, pelo que dividiram conosco.