

# SOUND ON SOUND®

A Melhor Revista de Áudio e Produção Musical do Mundo

Edição Brasileira

TESTAMOS  
REVIEW EXCLUSIVO

## ROLI SEABOARD

NOVAS DIMENSÕES EM  
EXPRESSIVIDADE

### PRESONUS STUDIO ONE 3

A DAW QUE VOCÊ PODE "TOCAR"

### MIXERS DIGITAIS

À TODO VAPOR

### EXPOMUSIC 2015

TODAS AS NOVIDADES DO EVENTO

### SETENTA E CINCO ANOS DO SHURE 55

AVALIAÇÕES: ALLEN & HEATH / STUDIO ONE / ROLI SEABORD

TÉCNICAS: CUBASE / PRO TOOLS / LOGIC /

2015 R\$ 15,90 • £ 5.99

ISSN 2178-0439

10063



9 772178 043004



# Lawrence Shum e a Núcleo de Criação



SIMONE KLIASS

**L**awrence Shum é professor nos cursos de graduação em Jogos Digitais na PUC-SP e de Publicidade e Propaganda e também de Rádio, TV e Internet na FAPCOM. Na PUC ele ministra disciplinas de Design de Áudio para Games e, na FAPCOM, técnicas de locução, edição de áudio, produção publicitária em áudio e trilha sonora. Além disso é sócio da Núcleo de Criação, uma produtora de som especializada em conteúdos educativos que atende paralelamente aos mercados de publicidade e comunicação empresarial. A Sound on Sound conversou com o Lawrence sobre o panorama geral do mercado de áudio hoje em dia e pediu dicas para profissionais que querem aprimorar seu trabalho através de atividades práticas e estudos teóricos.

**SOS: A Núcleo de Criação é especializada em produzir o áudio que acompanha materiais didáticos para grandes editoras. Como é feito esse trabalho?**

**Lawrence:** O trabalho começa na análise do roteiro para identificar os falantes necessários, efeitos sonoros e músicas a

serem produzidas. Após essa análise e a aprovação do orçamento pelo cliente, começa a pré-produção: estudo detalhado do roteiro, levantamento de eventuais dúvidas e agendamentos das gravações. Concluídas as gravações, inicia-se a edição dos áudios, a montagem dos diálogos, a produção dos efeitos sonoros e músicas originais, quando necessário. O trabalho sempre é verificado antes do envio para o cliente. Após a finalização, o cliente avalia o áudio completo e, eventualmente, solicita alguns ajustes. Depois da validação pelo cliente, é gerado um pré-master que é encaminhado para a duplicadora. Para conteúdos distribuídos online, o pré-master não é necessário.

**SOS: Sabemos que o mercado muitas vezes utiliza gravações remotas, mas nos projetos da Núcleo vocês só gravam no estúdio da produtora. Por quê?**

**Lawrence:** Evitamos gravar fora do nosso estúdio porque em diálogos não pode haver variação na sonoridade do ambiente. Muitos locutores que trabalham em home studios não possuem salas com tratamento acústico similar ao de um estúdio profissional. Então, corre-se o risco de ouvir

uma pessoa falando num ambiente e outra respondendo como se estivesse em outro lugar! Uma solução possível é o emprego de De-Reverb para os casos em que as diferenças de sonoridade sejam discretas. Outro problema comum acontece com locutores que têm salas tratadas exclusivamente com espuma. Esse tipo de material absorve as frequências mais altas, e som fica muito abafado e "embolado". Além disso, cada profissional usa modelos e marcas diferentes de microfones. Pequenas diferenças podem ser atenuadas por meio de equalização, mas se o locutor utilizar um microfone dinâmico, por exemplo, a sonoridade pode ficar muito diferente das gravações realizadas com microfones do tipo condensador, que utilizamos. E mesmo entre os microfones condensadores, há uma gama muito ampla de níveis de qualidades e timbres.

**SOS: Além de sócio da Núcleo, você também é ator e locutor. De que maneira esta formação ajuda na direção dos locutores?**

**Lawrence:** Isso ajuda muito quando trabalho com pessoas menos experientes, já que tenho uma noção clara de onde quero que elas cheguem. Mas, ao interagir com profissionais tarimbados, gosto de ouvir suas sugestões e minhas intervenções são mais pontuais e específicas. Fico atento à articulação, pronúncia e, principalmente, se a locução está em sintonia com os objetivos de comunicação do cliente. Em projetos corporativos, por exemplo, existem particularidades que definem, entre outras coisas, palavras que devem ser enfatizadas ou que tenham uma conotação particular. Para compreender um texto, é preciso antes entender o subtexto. O que está nas entrelinhas? O que não está escrito no roteiro, mas que deve ser comunicado por meio da interpretação?

**SOS: Como vocês montam o casting da Núcleo? Quantos talentos fazem parte do time? Como são selecionados?**

**Lawrence:** Os locutores são contratados



por meio de rede de relacionamentos presenciais e virtuais. Rosângela Andrade, sócia da produtora, é a responsável por “garimpar” locutores para cada trabalho específico. Buscamos sempre locutores que tenham boa interpretação e fluência absoluta no idioma que está sendo ensinado. Os profissionais gravam um registro de voz, uma espécie de teste de locução. Quando o desempenho é satisfatório, o material gravado é editado para posterior envio para os clientes no momento da realização de cada projeto específico. Atualmente, temos cerca de 300 talentos cadastrados.

**SOS: Para o material didático imagino que o sound design é uma peça fundamental. Vocês produzem na Núcleo efeitos sonoros? E trilhas? Quais sites recomendam para este tipo de produto?**

**Lawrence:** O sound design e os efeitos sonoros são muito importantes. Atualmente, a oferta de coletâneas é muito vasta. Gosto muito de alguns sites como sounddogs.com, pond5.com e hollywoodedge.com. Se você fizer uma busca na web usando a expressão sound effects library, encontrará um mundo de possibilidades! Há também coletâneas musicais, popularmente chamadas no Brasil de “trilhas brancas”, que são uma boa alternativa quando o orçamento não comporta a produção de músicas originais. Durante muitos anos, assinamos conteúdos da Megatrax, Intervox e The Scene. Atualmente, adquirimos trilhas sob demanda quando necessário. A mixagem para conteúdos didáticos é muito diferente da que é realizada para o cinema, por exemplo. Enquanto em filmes, se busca na maioria das vezes uma sonoridade muito realista, em conteúdos educacionais é preciso estar atento à inteligibilidade da fala para facilitar a compreensão pelo estudante.

**SOS: Quais equipamentos você utiliza para as gravações? Microfone, prés, plugins, monitores e software? E como deve ser o tratamento de um estúdio utilizado principalmente para gravar vozes?**

**Lawrence:** Possuímos duas técnicas e duas salas de gravação. Em uma delas, utilizamos uma Apollo Duo, da Universal Audio, que tem pré-amplificadores extraordinários e monitores KRK VXT6. Na outra, gravamos com uma Saffire pro 40, da Focusrite, e monitores Dynaudio Audience

52 SE. A linha de software utilizada é a da Sony: Vegas Pro 13 e Sound Forge Pro 11. Optamos por essa linha porque além da excelente relação custo-benefício, permite a edição de vídeos que é um recurso importante quando atendemos a clientes diretos no mercado corporativo. Para produção musical, trabalhamos com o Pro Tools 10, da Avid. Para captação, contamos com microfones Neumann TLM 103 e KM 184, ADK Z-67, Audix C111 e C112, Sennheiser MKH 50 e MKH 416 e Rode NT2-A. Para mixar e masterizar, usamos plug-ins da iZotope, Slate Digital, UA e Waves. Nossas salas são acusticamente equilibradas com painéis difusores de madeira e absorvedores compostos por lã de rocha e acabamento em tecido.

**SOS: Você também é professor universitário. O Brasil oferece cursos de qualidade pra quem quer se profissionalizar na área de produção sonora, sound design e locução? Quais cursos você recomenda?**

**Lawrence:** Disciplinas em nível de graduação apresentam um panorama geral da profissão e propõem atividades práticas e estudos teóricos. No entanto, a carga horária não é suficiente para formar um especialista em áudio ou locução. Para se especializar, é necessário dedicar muito tempo e esforço. Um profissional precisa estudar sempre e ser disciplinado. Faço exercícios de voz diariamente com supervisão mensal da fonoaudióloga Mirella Guilhen. Na área de áudio, fiz cursos no IAV (iav.com.br) e sou autodidata. Montei uma pequena biblioteca dedicada ao tema com aproximadamente 150 títulos. Embora haja muitos textos e artigos disponíveis gratuitamente online, boa parte da literatura relevante se encontra nos livros impressos ou digitais que são vendidos em lojas online como a Amazon. Ler em inglês é fundamental. E se o profissional conseguir ler em francês e alemão também, melhor ainda! O IRCAM (ircam.fr), na França, por exemplo, realiza pesquisas avançadas nas áreas de música, acústica, síntese e percepção sonora. Costumo fazer uma piada com meus alunos, explicando a diferença entre um alemão e um norte-americano. Se um alemão for escrever um livro sobre design sonoro, por exemplo, a obra terá três volumes de 1200 páginas cada e se chamará “Algo sobre o Design Sonoro”; se um norte-americano for fazer o mesmo, escreverá um livro com cerca de 250 páginas com muitas fotos e ilustrações,

e terá um título como “Design Sonoro - Tudo o que você precisa saber”. No momento, estou escrevendo um livro a respeito das funções narrativas do som. O objetivo do trabalho é oferecer ferramentas conceituais para se pensar o som em diversos meios, suportes e formatos como filmes, games, audiofichões, web séries e podcasts, entre outros. A proposta é suprir uma lacuna no mercado editorial em língua portuguesa. Em relação aos cursos presenciais, minhas recomendações são, além do IAV (iav.com.br), a Academia de Áudio (academiadeaudio.com.br) e a Synthex (cursos.synthex.com.br). Para quem tem disciplina para estudar sozinho, sugiro os cursos gratuitos ofertados na plataforma educacional Coursera (coursera.org). A organização tem parcerias em dezenas de países com instituições acadêmicas renomadas. Recomendando ainda o curso de sonoplastia, oferecido pela SP Escola de Teatro (spescoladetatro.org.br). Além de gratuito, tem como diferencial a produção colaborativa multidisciplinar entre os aprendizes das áreas de atuação, direção, cenografia e figurino, iluminação, dramaturgia, humor e técnicas de palco.

**SOS: Você dá aulas também sobre jogos digitais. Qual é a importância do áudio para este mercado?**

**Lawrence:** O áudio é cada vez mais valorizado no mercado de jogos digitais. Os consoles atuais superaram antigas limitações técnicas, de modo que a produção de áudio para games se equiparou à sofisticação do que é feito para o cinema, com a diferença de que é infinitamente mais complexo produzir para games do que para filmes. Nos jogos digitais, a interatividade associada aos inúmeros percursos e ações possíveis do jogador requer uma gama muito maior de músicas, transições, efeitos sonoros e diálogos. Isso exige uma sintonia fina entre as equipes de programação e design sonoro. ■■■

**Sobre a autora**



Simone Kliass é locutora membro do Clube da Voz, apresentadora e repórter em programas de TV aberta, por assinatura e corporativa. simonekliass.com